

Membre de l'université Paris Lumières

Antoine Rigaud

Cinéma d'animation et jeu vidéo

Deux retours de la main

Thèse présentée et soutenue publiquement le 07/12/2023
en vue de l'obtention du doctorat de Arts du spectacle: cinéma de l'Université Paris
Nanterre
sous la direction de M. Hervé Joubert-Laurencin (Université Paris Nanterre)
Jury * :

Rapporteur :	M. Sébastien Denis	Professeur des universités, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
Rapporteur :	M. Dick Tomasovic	Professeur ordinaire, Université de Liège
Membre du jury :	M. Hervé Joubert-Laurencin	Professeur des universités, Université Paris Nanterre - IUF
Membre du jury :	M. Mathieu Triclot	MCF, Université de Technologie de Belfort-Montbéliard

Remerciements

À Hervé, pour m'avoir accompagné et soutenu toutes ses années, pour ses relectures et conseils tout au cours de la thèse, pour m'avoir permis d'enseigner à l'université mes sujets de recherche en sacrifiant ses propres cours. Pour tout son soutien, sa présence et son aide dans les démarches administratives finales. À Marianne, pour nous avoir chaleureusement accueillis pendant la rédaction et pour son soutien jusqu'à la dernière seconde.

À ma famille. Je vous aime.

À ma Maman, sans qui la thèse n'aurait jamais pu être finie. Pour toute son soutien moral, son assistance matérielle, son aide, ses relectures, ses corrections, son travail sur la thèse, la filmographie et la ludographie. À mon Papa, pour sa contribution pour les images et les citations, son soutien, ses relectures et ses encouragements.

À mes frères, Tchouck et Pouni pour toutes les heures passées à jouer et à créer, pour leur soutien – je sais que quand vous vous moquiez c'était une forme de soutien – pour leurs relectures et pour toutes leurs explications techniques. À Nono et Liz, pour avoir aidé mes frères à me soutenir.

À Nathalie, Amour de ma vie. Pour tout ce que ne saurait contenir un document officiel. Pour tout ce qu'on a écrit et écrira ensemble. Pour toute son aide merveilleuse. Pour les discussions qui ont nourri la thèse, pour ses relectures, son aide, son soutien et son amour. À Aliocha pour son aide dans la création des *flipbooks*, la préparation des repas pour la dernière ligne droite d'écriture, et pour m'avoir donné du Coca au moment le plus crucial.

À mon cousin, Lucas, sans qui je n'aurais pas fini *Cuphead*, pour ses relectures, pour tous les voyages, les jeux et les discussions qui se retrouvent dans la thèse. À ses parents, Olivier et Daniela, pour leurs encouragements. À Kevin et au Quichon. À Gaspard, pour tous les jeux qu'il m'a fait découvrir, toutes les soirées *gaming*, les soirées pas *gaming* et les voyages.

À Lili, Laurence, Fred et Romain, pour tous leurs encouragements et leur soutien.

À mes colocos, Lou, Lévana, Sauré, pour plus que je ne peux écrire ici. Les câlins, le soutien, la victoire incessante contre les cafards, la liberté.

À Louis, pour sa présence, sa joie lumineuse, son réconfort qui m'a sauvé plus d'une fois, pour ses relectures, pour toutes les bouteilles divines sorties du fond de la cave, les discussions qui les accompagnent et qui manquent quand elles sont trop loin.

À Terry, pour la musique, les cocktails de la cabane sacrée dans les arbres, et pour tous les temples de cet acabit qu'il reste à construire.

À Gabriel, pour ses relectures, son soutien pendant toute la thèse et particulièrement à la fin, pour ses conseils, pour m'avoir invité à présenter mes travaux, pour avoir cru dans mes recherches et pour sa gentillesse.

À Sharleen, pour toutes ses relectures et son soutien, et pour tout gérer extrêmement bien, beaucoup mieux que moi, et pour m'avoir soutenu jusqu'au bout !!

À mes étudiants : Sharleen, Jonasz, Ambre, Kayssa, Jing, Jérémy, Églantine et les autres, pour la joie des cours et pour tout ce qu'ils m'ont appris.

À Élise, pour tout son soutien et ses encouragements, tout au long de ma thèse, bien avant, bien après. Pour toutes les fictions créées et à créer. À l'équipe d'Eugen, Youn, Rose, Marius, *Eugen*, pour leurs encouragements, leur travail extraordinaire et leur patience à supporter mon incompetence à travailler en équipe.

À Tom, pour ses relectures, pour toutes les parties jouées, pour toutes les discussions, les conseils, les chemins de pensée ouverts.

À Thomas, héros et modèle depuis toujours ; à Hadri, qui est de tous mes voyages ; à Xavier, qui incarne ce que le mot pirate peut contenir de fabuleux et d'aventures ; à Théodore et Stefi, pour Lacanau et la statue de Nation, pour leur accueil toujours chaleureux et bienveillant, leur soutien et leur réconfort ; à Sylvain, le sang. À tous, pour leur soutien et

pour ces années de rires et de joies, et pour celles à venir. À Jean-Marc (et Marion), pour tout son soutien et pour avoir partagé le non-sens d'un chômage surchargé de travail. À Cyril, Quentin et Maxime, pour être toujours aussi depuis si longtemps. À Mathilde, Brian et Julie, pour tous les Halloweens, leur affection et leur soutien, et leur art de déchirer de soleil la pénombre pluvieuse de Paris. Aux autres copains : Romain et Vicky, Dorian, Val et Cindy, Mathilde Kouji. Aux autres copains de Marseille : Flavia, pour les moments apaisants passés, Maxine et Coralie pour m'avoir accueilli dans leurs joyeuses équipes de Dunkerque et de Marseille, où je me suis toujours senti heureux et consolé. À celles et ceux que j'oublie.

À Anne, pour sa gentillesse, pour son soutien, pour nous avoir fait rencontrer Lucien, pour les collaborations réalisées et les dessins qu'il reste à créer à deux.

À Vince, pour toutes les soirées dans le 10^{ème}, qui ont prolongé à Paris la joie de Lyon.

À François, pour son soutien à distance, et la promesse sans cesse renouvelée de soirées titanesques.

À Clément et Julien, pour tous les joyeux moments passés, les discussions et les litres de bières qui se retrouvent dans la thèse.

À Barnabé et Occitane, pour leur soutien, leur bienveillance, et tout ce qu'ils m'ont appris et fait découvrir.

À Marie, pour son soutien québécois et le partage des recherches outre-atlantique ;

À tous et toutes, de faire partie de ma vie.

À mes enseignants de prépa, Frédérique Hammerli, Isabelle Oolingen, Julien Alibert, Daniel Liotta, Joëlle Léron, et les autres, pour m'avoir donné les outils et les techniques de jeu qui ont présidé à la réalisation de cette thèse.

Aux parents de Nathalie, Daniel et Véronique, pour leur accueil et leur sollicitude à la fin de la rédaction.

À Cécile Welker, pour m'avoir fait choisi comme président du jury de ses étudiants et étudiantes de Waide Somme. À toute l'équipe de Waide Somme pour leur accueil chaleureux. Aux étudiants et étudiantes de l'école, dont les travaux et la rencontre ont enrichi ma réflexion et mes recherches : Charlotte, Eva, Aymeric, Ethel, Elodie, Laura, Léo, Giulia, Amélie, Margot.

Aux membres du groupe Discord Animation Subversion, pour toute leur aide et tout leur soutien : Stéphanie Cadoret, Oriane Sidre, Benjamin Méra, Elisa Carfantan, Émilien Peillon.

Aux membres du groupe Jeux Vidéo – Recherches, pour avoir répondu à mes questions sur la vue subjective et les doigts sur les écrans : Stéphane Groesre, Nolwenn Guimot, Yann Leroux, Antonin Congy.

Aux membres du groupe Recherches francophones en animation, pour m'avoir beaucoup aidé dans ma recherche sur les miroirs, et la vue subjective : Clément Roy, Jérôme Boulbès, Georges Sifianos, Marie Cattiaut, Philippe Moins...

À Marie Paccou tout particulièrement, pour son soutien, ses nombreuses aides, et à qui je dois une part importante de mes connaissances techniques et historiques sur le cinéma d'animation.

Aux membres du groupe discord Immersion qui m'ont donné des idées et des références sur le miroir : Morolian, 7alco, Lunayan...

À Elise Domenach, pour m'avoir fait découvrir le Japon, et plus largement pour sa générosité quand j'étais à l'Ens.

À Catalina, Anouck et Luei pour la joie et l'apprentissage de la danse. À Émilie, pour m'avoir supporté en tant que follow, et pour ses encouragements.

À la Patoune, au Paton, à la Kado-chat.^{et à Hobbes.}

Merci.

Résumé thèse

L'animation pose aux jeux vidéo des questions techniques, formelles et théoriques. En miroir, le jeu vidéo interroge les formes numériques de l'animation. Réfléchir l'un au miroir de l'autre offre un regard potentiellement riche sur chacun de ces médias. Une définition du cinéma d'animation reprend trois principes mis en évidence par Hervé Joubert-Laurencin : l'importance de la nomination ; le travail de la mort ; la réversibilité. Jean-Baptiste Massuet a insisté sur la portée et les variations des nominations dans les discours sur l'animation, de l'institution du dessin animé au brouillage des frontières par la performance capture. Dick Tomasovic a approfondi l'étude de l'animation comme art de la mort et du double, dans ses travaux sur les tendances destructrices du corps animé. Nous proposons de développer la question de la réversibilité, imposée par la mise en miroir de l'animation et des jeux vidéo. Penser les jeux vidéo par l'animation, c'est les penser à partir de la marge, depuis l'autre côté du miroir : à travers le prisme de la technique, mais aussi des enjeux de nomination et de légitimité ; à travers le prisme du spectacle autant que du corps agissant. Notre recherche se déploie à partir de trois pôles, corrélés : 1- le rapport de la main à la machine pose la question du geste créateur et des liens entre la créature et son créateur ; 2 - le rapport du corps à son image, appréhendé par le miroir, instrument d'objectivation autant que de subjectivation, interroge la frontière entre le jeu et le spectacle ; 3 - la construction historique de la symbiose entre jeu et art, dans laquelle l'animation a joué un rôle moteur – contre la pensée consistant à se demander si le jeu vidéo est de l'art, il s'agit de retracer les mutations par lesquelles l'art devient du jeu.

Résumé de la thèse en anglais (1800 signes max.) :

Animation poses technical, formal and theoretical questions for video games. Video games mirror digital forms of animation. Reflecting on one in the mirror of the other offers a potentially rich perspective on each of these media. A definition of animation cinema takes up three principles highlighted by Hervé Joubert Laurencin: the importance of nomination; the work of death; reversibility. Jean Baptiste Massuet focused on the scope and variations of nominations in the discourse on animation, from the institution of the cartoon to the blurring of boundaries through performance capture. Dick Tomasovic has explored animation as the art of death and the double, in his work on the destructive tendencies of the animated body. We propose to develop the question of reversibility, imposed by the mirroring of animation and video games. Thinking about video games through animation means thinking about them from the sidelines, from the other side of the mirror: through the prism of technique, but also of issues of nomination and legitimacy; through the prism of the spectacle as much as the acting body. Our research is based on three interrelated themes: 1- the relationship between the hand and the machine raises the question of the creative gesture and the links between the creature and its creator; 2 - the relationship between the body and its image, apprehended through the mirror, an instrument of objectification as much as of subjectivation, questions the boundary between play and spectacle; 3 - the historical construction of the symbiosis between play and art, in which animation has played a driving role - against the thinking that consists of asking whether video games are art, we want to retrace the mutations through which art becomes play.

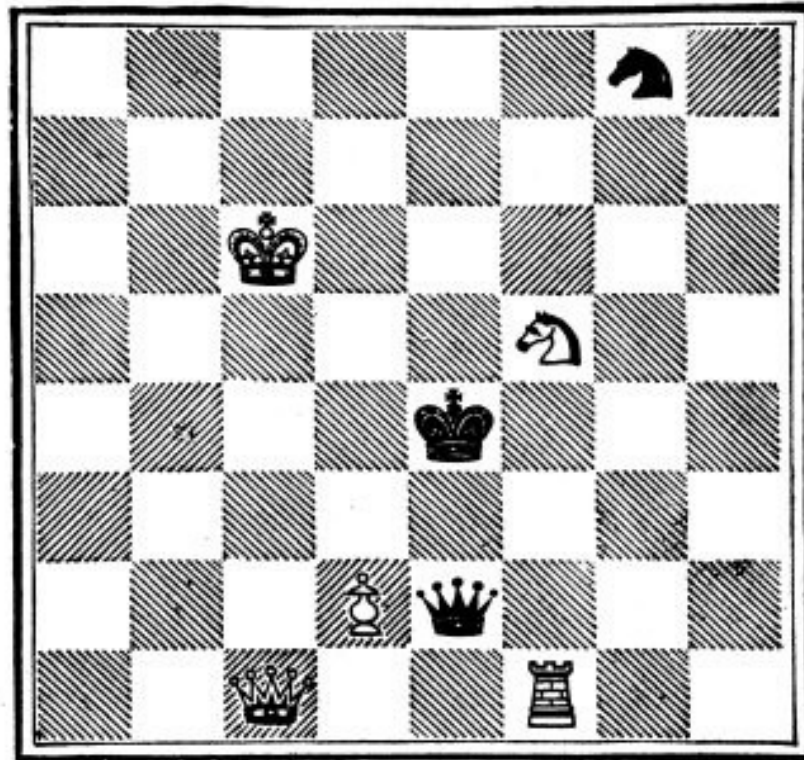
Mots clefs : Animation – Jeux vidéo – Art - Archéologie des médias – Cinéma – Animation
des jeux vidéo

Sommaire

Introduction.....	9
PARTIE I – TECHNIQUES ET DÉFINITIONS.....	43
Chapitre 1 – Le cinéma d’animation.....	45
Chapitre 2 – Les jeux vidéo, entre représentation et simulation.....	87
Chapitre 3 – Techniques d’animations des jeux vidéo.....	116
PARTIE II – LES JEUX VIDÉO AU MIROIR DU CINÉMA D’ANIMATION.....	165
Chapitre 4 – Le miroir, de l’animation aux jeux vidéo.....	167
Chapitre 5 – Le cinéma d’animation des attractions.....	191
Chapitre 6 – L’animation, une archéologie des images, des gestes et des espaces.....	226
Chapitre 7 – Le FPS : Alexander Galloway VS le cartoon.....	277
Chapitre 8 – L’amour du miroir.....	332
Chapitre 9 – Du reflet à la réflexion.....	344
PARTIE III – FRAGMENTS DE JEUX ET D’ARTS.....	361
Chapitre 10 – Jeu et art.....	363
Chapitre 11 – Penser le jeu et l’art.....	393
Chapitre 12 – Le jeu de l’art.....	442
Chapitre 13 – <i>Westworld</i> et la dissémination des figurines esclaves.....	500
Conclusion.....	572
Bibliographie.....	589

INTRODUCTION

R E D



W H I T E.

White Pawn (Alice) to play, and win in eleven moves.

	PAGE		
1. Alice meets R. Q.	140	1. R. Q. to K. R.'s 4th	
2. Alice through Q.'s 3rd (by railway) ..	147	2. W. Q. to Q. B.'s 4th (after shawl) ...	
to Q.'s 4th (Tweedledum		3. W. Q. to Q. B.'s 5th (becomes sheep)	
and Tweedledee)	149	4. W. Q. to K. B.'s 8th (leaves egg on	
3. Alice meets W. Q. (with shawl)	168	shelf)	
4. Alice to Q.'s 5th (shop, river, shop) .	173	5. W. Q. to Q. B.'s 8th (flying from R.	
5. Alice to Q.'s 6th (Humpty Dumpty) .	179	Kt.)	
6. Alice to Q.'s 7th (forest)	200	6. R. Kt. to K.'s 2nd (ch.)	
7. W. Kt. takes R. Kt	202	7. W. Kt. to K. B.'s 5th	
8. Alice to Q.'s 8th (coronation)	213	8. R. Q. to K.'s sq. (examination)	
9. Alice becomes Queen	220	9. Queens castle	
10. Alice castles (feast)	223	10. W. Q. to Q. R.'s 6th (soup)	
11. Alice takes R.Q. & wins	230		

Source : Illustration John Tenniel, Lewis Carroll, *Through the looking glass and what Alice finds here*, Londres, Macmillan, 1872.

« Si je vous lance une balle, je ne m'attends pas à ce que vous la laissiez tomber et attendiez jusqu'à ce qu'elle commence à raconter des histoires. »

Markku Eskelinen, « *The Gaming Situation*¹ ».

Through the looking glass and what Alice finds here (1872) fait suite à *Alice's Adventure in Wonderland* (1865). Écrits tous deux par le mathématicien Charles Dodgson pour la fille d'Henry Liddell, et publiés sous le pseudonyme de Lewis Carroll, les deux récits sont illustrés par John Tenniel. Or ce texte paraît signaler, dès la fin du XIX^e siècle, l'entremêlement étroit du jeu, de l'image et du récit dans une interface écranique, au sens d'un cadre contenant une image-mouvement. *Through the looking Glass, and what Alice Found There* (1871), s'ouvre sur l'image d'un plateau d'échec opposant les rouges aux blancs dans une fausse symétrie. Il reste aux deux équipes un cavalier, le roi et la reine, les blancs possèdent cependant un pion supplémentaire et une tour.

La fonction de cette image est double. C'est un sommaire et problème à résoudre : « *Le pion blanc (Alice) joue et gagne en onze coups* ». Deux séries, en deux colonnes, se déroulent sous l'image du plateau, décrivant deux lignes de déplacements : ceux d'Alice et ceux des autres pièces, c'est-à-dire de son environnement. Ces indications constituent le programme des diverses rencontres qui tisseront, entre métamorphoses des personnages et mutations des lieux, l'intrigue du roman. C'est un faux problème, qui joue entre le déterminisme de la narration et l'ouverture émergente² du jeu. La victoire ne doit plus être celle des Blancs, mais celle d'Alice. Le problème prend alors un tour ironique : les six premiers déplacements d'Alice sont imposés par les règles du jeu d'échec. En tant que pion, l'héroïne n'a d'autre choix que d'avancer tout droit. Le roman, toutefois, immisce un nouveau jeu dans le jeu d'échec, et glisse des histoires fantaisistes dans l'abstraction de sa grille. C'est-à-dire que le jeu lui-même s'ouvre à un autre niveau de jeu : celui de la narration. Alice circule alors en train entre ses positions ; certaines cases deviennent des lieux métamorphes ; les pièces se déplacent en dehors de toute stratégie mais en suivant des problèmes personnels (la reine blanche, par exemple, court après son châte). Restent ouverts à l'imagination ou l'entendement de la lectrice, les déplacements d'Alice la menant à la victoire une fois devenue reine. La narration ne manque pas, en retour, d'être ramenée à la structure du jeu d'échecs, passant abruptement d'un univers à un autre d'une manière abrupte qui correspond au changement de case.

¹ « *If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.* » (Traduction personnelle.) Eskelinen Markku, « *The Gaming Situation* », *Game Studies*, vol. 1, issue 1, juillet 2001. Disponible en ligne, URL : <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

² Au sens où on parle de « jeux émergents » pour désigner les jeux qui ne donnent pas d'objectif précis, mais laissent le joueur ou la joueuse décider de ses propres objectifs.

Le plateau d'échec, dans le récit de Lewis Carroll, devient un espace à parcourir. Laurent Bury³ rappelle que Lewis Carroll était friand de pantomime, et que celles de Noël 1865 à Londres incluaient des parties d'échecs à taille humaine⁴, d'où lui est peut-être venue l'idée de cette inversion d'échelle. Toujours est-il que dans ce jeu à taille humaine du récit, ce n'est plus Alice qui manipule le jeu d'échec, mais le jeu d'échec qui détermine ses mouvements. Le personnage d'Alice fait l'expérience d'un monde dont les règles ne correspondent pas à celles du monde ordinaire ; elle doit s'adapter sans cesse à leurs variations, leurs mutations. Alice doit en découvrir et en comprendre les lois générales et singulières. Sa position préfigure ainsi aussi bien celle des personnages de cartoon – soumis à des lois physiques changeantes, au gré de la loi d'airain du gag – que celle des joueurs de jeu vidéo qui doivent s'appropriier les possibles comme les contraintes du monde simulé du jeu.

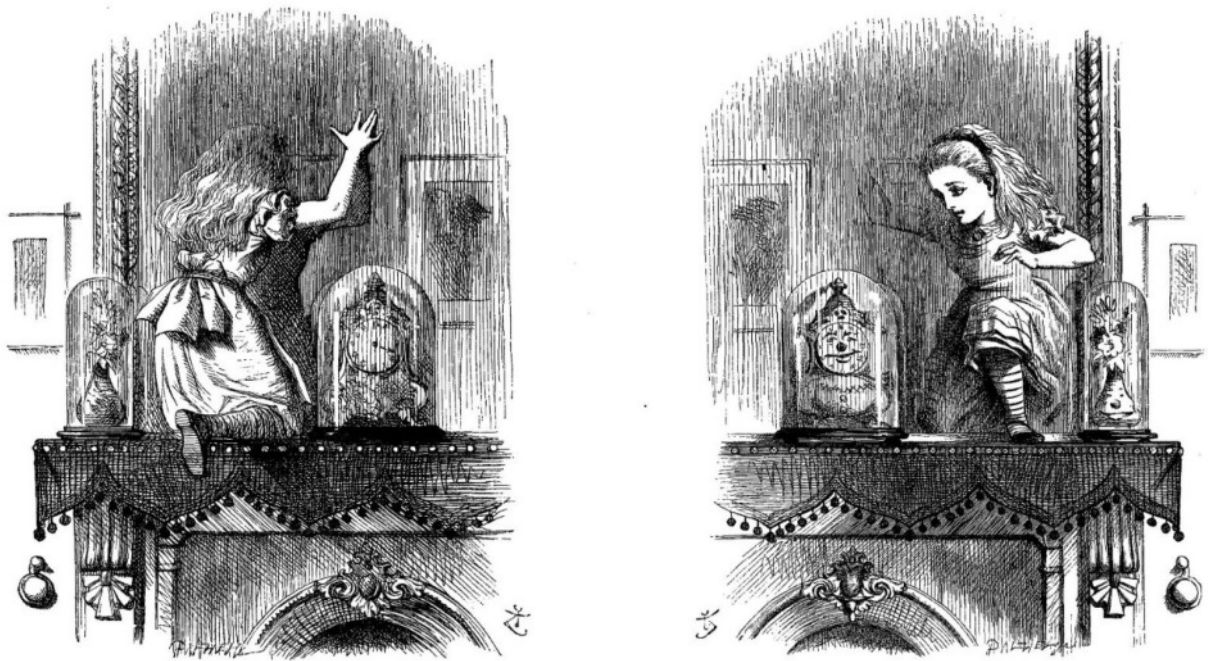
Le jeu d'échec encadre (*frame*, dirait-on en anglais⁵) et structure le récit de *l'autre côté du miroir*. Les épisodes juxtaposés du récit, se succédant souvent sans solution de continuité, suivent la logique du plateau. La dimension ludique intervient donc dès l'image « programmatique » à plusieurs niveaux puisqu'elle est tout à la fois carte, cadre et sommaire du roman.

Le récit est présenté comme un jeu, dont les règles déterminent la progression. Celles-ci sont pourtant elles-mêmes subverties par la mise en récit, qui envahit d'imaginaire et de narration chaque mouvement. Le miroir d'Alice ouvre aux jeux : ceux du récit, de l'imagination, du langage. Le chapitrage sous forme de séquences de jeu qui programment le récit fait écho aux jeux permanents du langage et des codes narratifs, propres au style de Lewis Carroll. La narration procède par « comme si », suivant une logique onirique. Les illustrations de la traversée du miroir par John Tenniel déploient la dimension iconique du récit de Lewis Carroll. Elles montrent ainsi Alice sortir par une page puis rentrer dans la suivante, mobilisant l'objet-livre ; elles s'accompagnent d'une « animation » de l'inerte : l'horloge sous cloche exhibe dès lors un visage malicieux et les couleurs s'éclaircissent.

³ Bury Laurent, « De pion à dame en onze coups : Alice de l'autre côté du miroir », *Ligeia*, 2019/1 (N° 169-172), p. 108. DOI : 10.3917/lige.169.0102. URL : <https://www.cairn.info/revue-ligeia-2019-1-page-102.htm>

⁴ L'information lui vient de Morris Frankie, *Artist of Wonderland. The Life, Political Cartoons, and Illustrations of Tenniel*, Charlottesville, University of Virginia Press, 2005.

⁵ Hervé Joubert-Laurencin, dans *La Lettre volante*, signale la polysémie du mot *frame* en anglais, sur laquelle joue le titre *Who Framed Roger Rabbit ?* (Robert Zemeckis, 1988). Le mot *frame* signifie à la fois « image » (*a frame*) mais aussi « mettre en cadre » (*to frame*). Joubert-Laurencin Hervé, *La lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, p. 117-118.



Source : Illustration John Tenniel, Lewis Carroll, *Through the looking glass and what Alice finds here*, Londres, Macmillan, 1872, p. 11-12.

Le miroir est la première image interactive. Dans le miroir, l'image réagit en temps réel. À de nombreux égards, le miroir est un jeu, un jeu du corps et de l'image, dont les miroirs grossissants et déformants de l'univers forain constituent le versant commercial. Dans le récit de Lewis Carroll, il devient lieu d'animation. Les personnages que rencontre Alice sont des objets prenant vie, selon le procédé animiste classique du conte conférant une âme à tout ce qui existe dans le monde enfantin.

La traversée d'Alice est placée sous le double signe du jeu et de l'animal : elle s'adresse à son chat (le langage a déjà glissé), ouvrant ce que Johan Huizinga nomme le « cercle magique⁶ » de la fiction ludique, abstrait des règles et des lois du monde réel.

Through the looking glass réunit donc : 1- une interface, située dans un cadre domestique (le miroir) ; 2- un monde animé, dont les lois diffèrent du nôtre et contenu dans un cadre (le monde des miroirs) ; 3- un personnage incarné dans ce monde *via* cette interface du miroir (Alice). L'œuvre de Carroll tisse entre eux l'image, le récit et le jeu. Le plateau d'échec et l'image du miroir font naître et structurent le récit. Le roman fait du jeu sa structure et son programme, jeu qui ne manque pas d'être lui-même subverti par le récit. Récit, jeu et image se jouent ainsi mutuellement les uns des autres. On pourrait par ailleurs placer Charles Dodgson / Lewis Carroll au rang des théoriciens du jeu⁷, si l'on admet que la théorie puisse se faire sous la forme de la narration.

⁶ Huizinga Johan, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1953.

⁷ Gilles Deleuze a consacré des pages à définir le jeu à partir de l'œuvre de Carroll dans *La Logique du sens*. cf. Deleuze Gilles, *Logique du sens*, Paris, Minuit, 1969, p. 74-75.

« *Let's go on with the game*⁸ », dit la Reine à Alice. La phrase résonne à travers les textes de Lewis Carroll, tant le jeu traverse et structure ses deux *Alice*⁹. Non seulement, on trouve de nombreuses mentions du matériel ludique (cartes, plateau d'échec...), mais aussi de multiples jeux sur les masques ou encore des logiques de permutation et de subversion proprement carnavalesques. Le carnaval ouvre en effet un temps circulaire et joyeux¹⁰, temps proprement ludique qui renverse le monde ordinaire, en produit le double inversé. Se joue en outre dans *Through the looking glass and what Alice finds here* un jeu entre les dimensions, entre le plateau d'échec en deux dimensions, la carte et la tridimensionnalité du monde qu'explore Alice¹¹. Le jeu, chez Lewis Carroll, perce la surface du langage, pour découvrir la profondeur et l'épaisseur de la langue. Le *non-sense* carrollien est un jeu avec la langue, qui la prend toujours à contre-sens, à rebours, montrant sans cesse qu'elle n'est pas une identité stable. Cette permanence du jeu contamine l'acte de la lecture même. Lecteurs et lectrices, comme Alice, sont toujours pris au dépourvu, ballottés en des endroits du sens inattendus.

Through the Looking Glass, sa forme ludique et imagée, est sans doute une des naissances de l'*Isekai*¹², genre du passage entre les mondes, dans lequel le ou la protagoniste passe du monde réel à un monde de fantaisie. Le texte-jeu-image de Carroll est aussi sans contexte une des racines du jeu vidéo ; un reflet lointain de la rencontre entre le jeu, l'image et le récit, et de la circulation du plaisir esthétique entre les trois. Il constitue en outre, avec le *Pinocchio* de Collodi, un des récits sans cesse reconvoqué du cinéma d'animation, un de ses cœurs. Depuis les *Alice's Comedies* (1923-1927) de Disney, jusqu'à Tim Burton¹³, en passant par Jan Švankmajer¹⁴, la version des frères Quay¹⁵ ou Hayao Miyazaki¹⁶, le voyage d'Alice semble fonctionner comme une matrice profonde du cinéma d'animation¹⁷ et – par conséquent, du cinéma en général (cf. le film *Matrix* des sœurs Wachowski de 1999). Le

⁸ Carroll Lewis, « The Mock Turtle's Story », *Alice's Adventure in Wonderland, 150th anniversary edition illustrated by Salvador Dali*, Princeton, Princeton University Press, 2015, p. 75.

⁹ Pour des études plus approfondies de ces questions, voir par exemple Iché Virginie, *L'esthétique du jeu dans les Alice de Lewis Carroll*, Paris, L'harmattan, 2015 ; ou Blake Kathleen, *Play, Games and Sport, The Literary Work of Lewis Carroll*, Cornell, 1974.

¹⁰ « Le carnavalesque est marqué, notamment, par la logique originale des choses « à l'envers », « au contraire », des permutations constantes du haut et du bas (« la roue »), de face et du profil, profanations, couronnements et détournements bouffons. La seconde vie, le second monde de la culture populaire s'édifie dans une certaine mesure comme une parodie de la vie ordinaire, comme « un monde à l'envers ». » Bakhtine Mikhaïl, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée Robel, Paris, Gallimard, 1970, p. 18-19.

¹¹ Iché Virginie, *L'esthétique du jeu dans les Alice de Lewis Carroll*, op. cit., p. 21.

¹² L'*Isekai* est un sous-genre des *anime* (séries d'animation japonaise) d'*heroic fantasy*, dont l'intrigue repose sur le passage entre deux mondes, en général le monde ordinaire du lycée et un monde rempli de magie et de créatures fantastiques. Le film de Makoto Shinkai *Voyage vers Agartha* (2012), ou la série *Sword Art Online* (Tomohiko Ito, 2012) relèvent par exemple de ce genre.

¹³ *Alice in Wonderland*, 2010.

¹⁴ *Quelque chose d'Alice*, 1988.

¹⁵ *Alice in not so Wonderland*, 2007.

¹⁶ Voir sur les relations entre *Alice* et les films de Miyazaki : Joubert-Laurencin Hervé, *Quatre films d'Hayao Miyazaki*, Lièges, Yellow Now, 2012.

¹⁷ Ajoutons encore : *Thru the Mirror* (Disney, 1936), *Alice in Wonderlands* (Disney, 1951), *Felix Hits The Deck* (Messmer et Sullivan, 1927).

miroir d'Alice offre donc un proto-modèle des interfaces cybertextuelles¹⁸, une des racines des *embodiments*¹⁹ virtuels et des écrans ludiques des jeux vidéo. Le monde du miroir nous apparaît ainsi, rétrospectivement, contenir certains éléments déterminants des jeux vidéo : une image, un récit, un programme, tous les trois construits par et pour le jeu. Autrement dit, qu'une œuvre d'art entremêle l'image, le récit et du jeu ne constitue une nouveauté, ni du jeu vidéo ni de la machine informatique. Cela apparaît plutôt comme le fruit d'une construction et d'une maturation lente, reflet des usages, des désirs, des idéologies de la société industrielle qui se développe au XIX^e siècle, et dont notre époque ne fait que déployer les possibles latents. C'est cette à cette archéologie des possibles passés que se consacre cette recherche.

Le cinéma d'animation est l'un des chemins par lesquels se sont prolongés les thématiques et les procédés d'*Alice* : jeu du langage, avec le langage, jeu de l'image, avec l'image, jeu du récit et avec le récit, ouverture des possibles dans la surface de l'image ou du langage. À chacun de ses jeux vient se lier, en miroir, son double : langage, image, et récit des jeux ; retour à l'image comme surface ; retour du métaphorique au littéral et inversement. Nous souhaiterions suivre comment, depuis le XIX^e siècle, et plus particulièrement au cours du XX^e siècle, se sont liés jeux, récits et images au sein du cinéma d'animation, jusqu'à ce que, avec la croissance des jeux vidéo, ce croisement devienne une forme culturelle dominante. Nous proposons donc de penser l'interactivité des images des jeux vidéo à partir de l'animation. Celle-ci nous semble un point de contact qui permet de mieux comprendre comment s'est opérée l'union du jeu et du spectacle dans la conjoncture actuelle, qu'on la nomme « ludespace²⁰ » ou « complexe militaire-divertissement », « Empire²¹ » ou encore « *gameful world*²² ». Nous proposons de retracer l'émergence de ce paradigme, dans lequel image, programme et récit, aussi bien que jeu et art, sont devenus symbiotiques, en prenant appui sur les corpus et les savoirs du cinéma d'animation.

¹⁸ Espen Aarseth développe le concept de cybertexte pour décrire les textes informatiques jusqu'alors considérés comme des hypertextes. Inspiré du concept de cyberspace, le cybertexte suggère que les textes interactifs fonctionnent davantage sur le modèle du système cybernétique que sur celui du texte littéraire classique, sur lequel s'appuyait le concept d'hypertexte. Les cybertextes constituent ainsi une forme de « littérature ergodique » (de *ergodos* signifiant « chemin » en grec), un système à activer et un espace à pratiquer, qui mobilise un « effort non trivial », suivant le concept proposé par Espen Aarseth.

¹⁹ *Embodiment*, que l'on peut traduire par « incarnation », est un concept utilisé pour envisager le rapport du corps à l'univers virtuel.

²⁰ Wark McKenzie, *Théorie du Gamer*, trad. Noé le Blanc, Paris, Edition Amsterdam / Les Prairies Ordinaires, 2019 (2007), p. 21.

²¹ Dyer-Witherford Nick & De Peuter Greig, *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p. xv.

²² Walz Steffen P., Deterding Sebastian (dir.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, MIT Press, 2014.

État de l'art : rencontres de l'animation et des jeux vidéo

Comme c'est souvent le cas, les mutations internes propres à la logique du champ, les mouvements de la structure auront amené la recherche en *Game Studies* à une configuration à partir de laquelle émergent, en différents endroits, des idées identiques. L'année 2023 aura ainsi été faste pour les *Video Games Animation Studies* : outre la présente thèse, elle aura été marquée par la tenue du colloque *101 Theory not Found – Jeux vidéo X Animation* (14 et 15 décembre 2023), ainsi que par la parution de l'ouvrage collectif dirigé par Lisa Scoggin et Dana Plank, *Animation and Video Game as Music*²³.

Avant cette date, les travaux faisant mention des rapports entre l'animation des jeux vidéo et les héritages du cinéma d'animation dans les jeux vidéo sont disséminés et épars. Si, comme le remarque Selim Krichane, la « proximité que les jeux vidéo entretiennent avec le cinéma d'animation a été relevée par de nombreux théoriciens au cours des quinze dernières années²⁴ », les recherches francophones en animation ont été peu convoquées²⁵ pour penser cette proximité²⁶. L'animation des jeux vidéo a en outre été très peu étudiée²⁷ en tant qu'animation.

Lorsque les chercheurs et chercheuses ont pensé les images des jeux vidéo, elles l'ont fait dans la plupart des cas à partir du cinéma²⁸ (de prises de vues réelles), et le cinéma d'animation s'est trouvé mis à l'écart des approches esthétiques du jeu vidéo. Comme pour la plupart des arts visuels populaires et mineurs du XX^e siècle (la bande dessinée, la télévision), c'est le cinéma qui sert d'art majeur et de référence aux discours universitaires pour penser le média vidéoludique. Alors même que le cinéma d'animation entretient des rapports plus

²³ Plank Dana & Scoggin Lisa (dir.), *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Movement Sing*, Londres, Routledge, 2023.

²⁴ Pour des approches francophones de la question : Alexis Blanchet, Paul Sztulman, Mathieu Triclot, Dominic Arsenault, Martin Picard, Yves Chevaldonné. Pour des approches anglophones : Paul Ward, Daniel Johnson, Chris Pallant, Steven Poole, Mark J.P. Wolf.

²⁵ Signalons cependant qu'Alexis Blanchet cite *Le Langage comique de Tex Avery* de Pierre Floquet ainsi que les films d'Alexandre Alexeïeff. cf. Floquet Pierre, *Le Langage comique de Tex Avery. Dix ans de création à la MGM, 1942-1951*, Paris, L'harmattan, 2009.

²⁶ Parmi les travaux de références auxquels nous revenons souvent, signalons : Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, op. cit. ; Tomasovick Dick, *Le Corps en abîme*, Aix-en-Provence, Rouge profond, 2006 ; Massuet Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prise de vues réelles*, Rennes, PUR, 2017. ; Denis Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2014 (2^e édition) ; ainsi que textes des théoriciens des années 1950 André Martin et Norman McLaren. cf. *infra*.

²⁷ cf. *infra*.

²⁸ Selim Krichane note cependant que, dans le champ des discours journalistiques des années 1970 et 1980, c'est plutôt la bande dessinée et le cinéma d'animation qui sont pris en « comparant », avant que la 3D ne rapprochent les images vidéoludiques du 7^{ème} art. Krichane Selim, *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg Editeur, 2018, p. 263.

immédiats avec la bande dessinée ou le jeu vidéo²⁹, il se retrouve marginalisé dans les discours, caché dans l'ombre du cinéma.

Quand Mathieu Triclot³⁰, en commentant les « origines du FPS » établies par Alexander Galloway³¹, pense la position du spectateur face à celle du joueur, il le fait en s'appuyant sur la théorie classique du cinéma (André Bazin, Christian Metz), et compare le photoréalisme de ce dernier au réalisme expérimental du jeu vidéo, ce qui met de côté le cinéma d'animation (ses films et sa pensée), dont le seul « réel » est celui des jeux de lumière sur la toile³². L'ouvrage collectif dirigé par Alexis Blanchet, *Espace théoriques Cinema Jeux vidéo*³³ n'aborde pas non plus le cinéma d'animation. Les travaux de Bernard Perron sur les rapports entre cinéma et jeux vidéo ont également laissé de côté la question spécifique de l'animation³⁴, pour ne citer que la bibliographie francophone. On trouve dans le champ universitaire, du côté des arts, des humanités et des sciences humaines, par ordre chronologique de publication :

Le premier travail abordant la question du rapport entre le cinéma d'animation et les jeux vidéo est l'article de Paul Ward, « *Video Game as Remediated Animation*³⁵ » (2002), dans lequel l'auteur appréhende la question du réalisme dans les jeux vidéo à partir des acquis du cinéma d'animation.

Bill Tomlinson³⁶, dans son article « *From Linear to Interactive Animation: How Autonomous Characters Change the Process and Product of Animating* » (2005), étudie les

²⁹ Le jeu vidéo reste techniquement assez éloigné du cinéma dans la production de ses images, alors qu'il utilise l'animation, ses principes, ses techniques, ses thèmes. De même, la bande dessinée, en tant qu'art graphique séquentiel, génère des questions esthétiques assez proches de celles de l'animation (l'art de l'intervalle, répétition sérielle du dessin...), convoque des acteurs communs (McCay est un père de l'un et de l'autre, Tex Avery s'est trouvé animateur du fait d'une carrière avortée dans le *comic strip*...), retrouve des thématiques communes (la mise en abyme, la répétition, l'image affirmée comme image...).

³⁰ Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zone, 2011.

³¹ Galloway Alexander, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

³² Rappelons que ces théoriciens, contrairement à la pensée du « réalisme ontologique » du cinéma auquel a été réduit André Bazin dans le champ des études cinématographiques, proposent des systèmes qui restent ouverts au cinéma d'animation. En effet, André Bazin connaissait André Martin (inventeur de l'expression « cinéma d'animation ») et a écrit sur Norman McLaren et Walt Disney dans des termes qui attestent sa connaissance de la pensée d'André Martin. André Bazin reconnaît en outre les limites des propositions de « Montage interdit » lors d'une critique du documentaire animalier *Perri*, de la série *True Life Adventure* produite par Walt Disney. Christian Metz, pour sa part, parce que sa définition du réel est psychanalytique, envisage l'impression de réalité du film comme une conséquence du « faible degré d'existence de ces créatures fantomatiques qui s'agitent sur l'écran, et qui sont incapables de résister à notre constante tentation de les investir d'une "réalité" qui est celle de la fiction ». Christian Metz reconnaît ainsi que l'impression de réalité est en réalité « la réalité de l'impression », c'est-à-dire « la présence réelle du mouvement ». Cf. Metz Christian, *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1968, p. 19-20 ; Bazin André, « Les périls de Perri », *Cahiers du cinéma*, n°83, mai 1958, in Bazin André, *Oeuvres Complètes*, Édition établie par Joubert-Laurencin Hervé, Eugène Pierre et Nectoux Gaspard, Paris, Macula, 2018, p. 2390-2391.

³³ Blanchet Alexis (dir.), *Jeux vidéo / Cinéma. Perspectives théoriques*, Paris, Questions théoriques, 2017.

³⁴ Ce que le chercheur reconnaît d'ailleurs lui-même dans un article co-écrit avec Dominique Arsenault. cf. *infra*.

³⁵ Wards Paul, « *Video game as remediated animation* » in King Geoff and Krzywinska Tanya (dir.), *ScreenPlay. Cinema / Videogames / Interfaces*, Londres, Wallflower Press, 2002.

³⁶ Tomlinson Bill, « *From Linear to Interactive Animation: How Autonomous Characters Change the Process and Product of Animating* », *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 3, No. 1, January 2005, article 5b, p. 1.

points communs et les différences entre l'animation cinématographique et l'animation interactive, qui répondent pour l'auteur à un même objectif : « créer une expérience engageante » pour la personne à qui la reçoit, qu'il s'agisse d'un spectacle ou d'un jeu. À partir d'un article de Tim Marsh³⁷, il distingue trois niveaux d'engagement : voyeuriste (le cinéma), viscéral (les attractions) ou par procuration (la médiation d'une figurine). Bill Tomlinson³⁸ envisage cinq points différenciant l'animation cinématographique (linéaire) de l'animation vidéoludique (interactive) : le lieu de l'intelligence (« the locus of intelligence ») ; l'expression émotionnelle des personnages ; leur manière de se déplacer ; les transitions entre les différentes actions et enfin la manière dont les personnages animés interagissent entre eux.

Deux articles d'Yves Chevaldonné, « BD, dessins animés et jeux vidéo, même combat », parus dans la revue *Hermès* en 2009, et « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », publié dans la même revue en 2012, posent la question de « la propension qu'a eu le dessin de la BD à passer d'un média à l'autre³⁹ », en essayant dans le cinéma autant que les jeux vidéo, et des *remediation* qui se déploient entre les différents médias.

La thèse de Martin Picard, *Pour une esthétique du cinéma transludique*⁴⁰ (2009), est un des ouvrages qui va le plus avant dans la remédiation des thématiques du cinéma d'animation dans les jeux vidéo, en s'inscrivant dans la lignée des travaux de Thomas Lamarre, et en s'appuyant sur une pensée de l'animation plus spécifiquement inscrite dans la culture des *anime* japonais⁴¹. En effet, l'auteur étudie comment des tropes de l'animation (la métamorphose, le nivellement et l'exploration), reviennent au cinéma par l'intermédiaire des jeux vidéo. La thèse de Martin Picard s'inscrit dans un mouvement plus général, consistant à envisager dans les films de prises de vues réelles l'inclusion de « tropes et de motifs de

³⁷ Marsh Tim, « *Presence as experience: Film informing ways of staying there* », *Presence: Teleoper. Virtual Environ.* 12, 2003, p. 538-549.

³⁸ « *This article discusses five main differences between linear and interactive characters, including the locus of intelligence in the characters, how the characters are made to express themselves emotionally, how the characters navigate around their world, how the characters transition between actions, and how characters interact with each other.* » (« Cet article examine cinq différences principales entre les personnages linéaires et interactifs, notamment le lieu de l'intelligence des personnages, la façon dont les personnages sont amenés à s'exprimer émotionnellement, la façon dont les personnages naviguent dans leur monde, la façon dont les personnages passent d'une action à l'autre et la façon dont les personnages interagissent les uns avec les autres. » Traduction personnelle.) Tomlinson Bill, « *From Linear to Interactive Animation: How Autonomous Characters Change the Process and Product of Animating* », *op. cit.*, p. 1.

³⁹ Chevaldonné Yves, Lafrance Jean-Paul, « BD, dessins animés et jeux vidéo, même combat ! », *Hermès, La Revue*, 2009/2 (n° 54), p. 113. DOI : 10.4267/2042/31566. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-2-page-107.htm>

⁴⁰ Picard Martin, *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*, sous la direction de Livia Monnet et Bernard Perron, Université de Montréal, soutenue en août 2009.

⁴¹ Les références classiques de la recherche francophone (André Martin, Sébastien Denis, Hervé Joubert-Laurencin, Jean-Baptiste Massuet...) sont d'ailleurs absentes de la bibliographie.

l'animation et du jeu⁴² », suivant ce que Jeffrey Geiger et Karin Littau⁴³ nomment la trace de la monnaie intermédiaire d'un média à l'autre. Martin Picard prolonge ces réflexions dans son article « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité⁴⁴ » (2016), où il remarque que « "l'art" technique du jeu vidéo s'apparente au dessin animé traditionnel⁴⁵ », avec lequel il partage un certain nombre de métiers. Martin Picard rapproche la technique du « défilement différentiel » aussi appelé *parallax scrolling* de la multiplane, avec ses « portions de décors ou des plans défilant à vitesse légèrement variable⁴⁶ ».

Dans un registre similaire, Jean-Samuel Kriegk et Jean-Jacques Launier⁴⁷ (2011) réunissent sous le concept d'art ludique les différents arts que sont la bande-dessinée, le cinéma d'animation et les jeux vidéo. En effet, ces trois arts partagent un mode de production collectif et des univers construits par le dessin. Mais le dessin à la base de ces arts n'est pas le trait unique caractéristique de la peinture des beaux arts : c'est un dessin reproductible, « figuratif et narratif ». Ce dessin vise en outre à la création d'une diégèse, d'un univers fictionnel. L'art ludique est un art fondamentalement spatial, et qui appelle le mouvement.

Dès le début de son article « Les explorateurs des abîmes » (2012), Paul Sztulman oppose les techniques d'enregistrement ayant le « pouvoir de convoquer les esprits à partir de leur trace » au « dessin animé où les personnages sont simulés et non prélevés dans le tissu même de la vie⁴⁸ », dans la lignée duquel il inscrit le jeu vidéo. Il place ainsi le jeu vidéo au croisement de trois lignées de machines : les jouets et dispositifs optiques, les machines foraines et l'ordinateur.

Dans son article « L'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique⁴⁹ », Dominic Arsenault met en outre en parallèle l'histoire du jeu vidéo et celle de l'industrie du

⁴² « *Recently, live-action films have received ample theorization in relation to their inclusion of tropes and motifs of animation and gaming* » (« Récemment, les films de prises de vues directes ont reçu une large théorisation en relation avec leur inclusion des tropes et des motifs de l'animation et du jeu », traduction personnelle.) Klein Norman, *The Vatican to Vegas. The History of special effect*, New York, The New Press, 2004, p. 133.

⁴³ Greiger Jeffrey, Littau Karin, *Cinematicity in Media History*, Edimburg, Edimburg University Press, 2013, p. 2-3.

⁴⁴ Picard Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, p. 4 ; mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/712> ; DOI : 10.4000/sdj.712

⁴⁵ « En ce sens, « l'art » technique du jeu vidéo s'apparente au dessin animé traditionnel. La différence fondamentale réside dans l'outil utilisé, c'est-à-dire l'ordinateur dans le cas du jeu vidéo, entraînant du fait même des distinctions formelles et stylistiques. Plusieurs métiers sont sensiblement demeurés les mêmes (layout, concept art, animateur, intervalliste, etc.), alors que la chaîne de production s'est vue modifiée par l'ajout de nouvelles fonctions ou de nouveaux titres tels que le modelleur, le textureur, le programmeur, etc. » *Ibid.*

⁴⁶ *Ibid.*, p. 8.

⁴⁷ Kriegk Jean-Samuel, Launier Jean-Jacques, *Art ludique*, Paris, Sonatine, 2011.

⁴⁸ Sztulman Paul, « Les explorateurs des abîmes », in Boyer Elsa, Aktypi Madeleine, During Elie, Higuinen Erwan, Siety Emmanuelle, Sztulman Paul (dir.), *Voir les jeux vidéo, perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, 2012, p. 17-18.

⁴⁹ Arsenault Dominic, « Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : Les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo » in Dulac Nicolas (dir.), *Du média au postmédia : continuités, ruptures*, Gollio : Infolio éditions, 2022, p.250-271. Nous utilisons cependant la version pré-imprimée, disponible en ligne, et datant de 2012.

cartoon⁵⁰, en rapprochant le Video Computer System (VCS) d'Atari (1977) de la réalisation des films d'animation d'avant l'invention du cellulo. Dans l'un et l'autre système, l'intégralité de l'image se trouve redessinée (chez McCay) et recalculée (pour la VCS) pour chaque image. Dominic Arsenault rapproche ensuite l'invention du celluloïd (inventé par Earl Hurd en 1914⁵¹) du principe des sprites⁵² de la NES (Nintendo, 1985), « transpositions numériques des celluloses », permettant de maintenir un décor fixe devant lequel se déplacent les objets. Dernière étape de cette histoire (schématique) de l'animation du cartoon : les consoles 16 bits, Mega Drive (1989) ou Super Nes (1991) poussent au niveau de la multiplane disneyenne ce nivellement de l'image. La différence entre les deux histoires est cependant de taille : le travail d'animation réalisé à la main dans l'industrie du cartoon est produit par la machine dans celle du jeu vidéo.

Dans leur article « *De-Framing Video Games from the Light of Cinema*⁵³ » (2014), Dominique Arsenault et Bernard Perron prennent acte de la marginalisation dont a fait l'objet le cinéma d'animation.

Dominique Arsenault, avec Pierre-Marc Côté et Audrey Laroche⁵⁴, dans leur article « *The Game FAVR : A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games* » (2015), ont par conséquent développé une approche qui prenne en compte l'animation. En entrecroisant les concepts d'Espen Aarseth et d'André Gaudreault, les auteurs proposent d'envisager l'image vidéoludique comme une « animage ergodique » afin de définir un mode d'« organisation de la médiation visuelle » nommé « régime graphique », qui correspond aux différents agencements entre le point de vue et les mécaniques ludiques institués dans la culture vidéoludique : « *side-scroller, First-Person, top-down view, etc.* ». Le concept d'« animage ergodique » permet ainsi aux auteurs de penser de manière symbiotique l'image et

⁵⁰ Dominic Arsenault emploie l'expression « cinéma d'animation », mais nous pensons plus juste de limiter la mise en parallèle à l'industrie du cartoon, qui est celle que Dominic Arsenault a en réalité à l'esprit. Des œuvres importantes de l'histoire du cinéma d'animation comme celles d'Hans Richter, d'Alexandre Alexeïeff ou de Ladislav Starewitch en effet n'entrent pas dans ce parallélisme.

⁵¹ Bendazzi Giannalberto, *Animation, A World History*, t. 1, *Foundations – The Golden Age*, Francis & Taylor, 2016, p. 40.

⁵² « Sprite » est le nom générique attribué aux objets en mouvement dans l'image.

⁵³ Arsenault Dominic et Perron Bernard, «De-framing video games from the light of cinema», in *Game: The Italian Journal of Game Studies*, n°4, Reggio de Calabre, Ass.ne Culturale Ludica, 2015

⁵⁴ Arsenault Dominique, Côté Pierre-Marc, Laroche Audrey, « *The Game FAVR : A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games* » in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 9(14), 29 novembre 2015, p. 88-123. Voir également : Arsenault Dominique, Côté Pierre-Marc, Laroche Audrey & Lebel, Sacha, « *Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry: A case study of the shift from 2D to 3D graphics in the 1990s.* » *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies*, 2, 2013.

les mécaniques de jeu⁵⁵. L'animage permet d'insister sur l'« animatisme⁵⁶ », particulièrement adapté aux images vidéoludiques en raison de sa nature composite et de l'importance accordée à la matière. Dans la perspective de Thomas Lamarre (qui l'emprunte à Paul Virilio), l'animatisme se distingue du cinématisme, entendu comme une « logistique optique qui en dernière instance sert à aligner nos yeux avec les armes de destructions massives, avec le point de vue de la bombe⁵⁷. » Pour cerner la spécificité de l'animation (japonaise), Thomas Lamarre parle ainsi d'une « *machine animétique* ou d'une *machine animétique mutiplanare*⁵⁸ », qui structure la construction de l'image, mais déborde le simple déterminisme technologique pour intégrer dans son agencement d'autres plans⁵⁹.

Thomas Lamarre, dans son ouvrage *The Anime Ecology*⁶⁰ (2018), envisage lui aussi les rapports entre les jeux vidéo et l'animation, en s'intéressant à la manière dont « la télévision affecte l'animation⁶¹ ».

Daniel Johnson est pour sa part l'auteur de deux articles sur la place de l'animation dans les jeux vidéo. Dans « *Animated Frustration or the Ambivalence of Player Agency*⁶² » (2015), il s'appuie sur les travaux de Sianne Ngai pour envisager l'expérience de la frustration comme un devenir-machine. Son article « *Worlds in and of motion: Agency and animation at*

⁵⁵ « Hence, we suggest that graphics, more than a simple representation of the “visual” or “narrative” space of a game, are a ruled-based system of relations that has a direct impact on the way the players perceive and interact with the game. » (« Par conséquent, nous suggérons que les graphismes, plus qu'une simple représentation de l'espace "visuel" ou "narratif" d'un jeu, constituent un système de relations fondé sur des règles qui a un impact direct sur la manière dont les joueurs perçoivent le jeu et interagissent avec le jeu. » Traduction personnelle) Arsenault Dominique, Côté Pierre-Marc, Larochelle Audrey, « *The Game FAVR : A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games* » in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 9(14), 29 novembre 2015, p. 93.

⁵⁶ Concept emprunté à Thomas Lamarre : « *Characteristic of animetism is the separation of the image into multiple planes. The result is a multiplanar image.* » (« caractéristique de l'animisme est la séparation de l'image en plusieurs plans. Le résultat est une image multiplanare », traduction personnelle) Lamarre Thomas, *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minneapolis Press, 2009, p. 6.

⁵⁷ Lamarre Thomas, *The Anime Machine*. op. cit., p. 5.

⁵⁸ « *In sum, prior to the actual technology or technological device is an abstract machine—a multiplanar machine—that is at once technical/material and abstract/immaterial. Needless to say, because animation entails technologies of the moving image, the multiplanar machine might more accurately be called an animetic machine or a multiplanar animetic machine.* » (« En somme, avant la technologie ou le dispositif technologique proprement dit, il y a une machine abstraite - une machine multiplanare- qui est à la fois technique/matérielle et abstraite/immatérielle. Inutile de dire, puisque l'animation implique des technologies de l'image en mouvement, que la machine multiplanare pourrait être plus précisément appelée machine animétique ou une machine animatique multiplanare. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. xxvi.

⁵⁹ « *There is a machine before and after the apparatus or technology of the animation stand, a machine underlying and prolonging the force that arises where multiple planes of the image meet with movement. I initially referred to this machine as the multiplanar machine.* » (« Il y a une machine avant et après l'appareil ou la technologie du poste d'animation, une machine sous-jacente et prolongeant la force qui émerge là où à l'endroit où les multiples plans de l'image rencontrent le mouvement. J'ai initialement appelé cette machine la machine multiplanare », traduction personnelle) *Ibid.*, p.304.

⁶⁰ Lamarre Thomas, *The Anime Ecology. A Genalogy of Television animation and Game Media*, Minneapolis, Université du Minnesota, 2018.

⁶¹ « *How television affects animation* » *Ibid.*

⁶² Johnson Daniel, « *Animated Frustration or the Ambivalence of Player Agency* », *Games and Culture*, vol. 10, issue 6, 8 janvier 2015, disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014567229>

*the margins of video game aesthetics*⁶³ » (2017), en revanche, ne porte en réalité pas tant sur l'animation (la création du mouvement image par image) que sur l'affichage graphique, envisagé comme une forme d'animation. En effet, l'article envisage l'esthétique du jeu vidéo à partir de la pratique du *scrolling* graphique, qui consiste à jouer sur plusieurs niveaux de détail d'un même modèle, que l'on affichera de plus en plus détaillé (avec un nombre plus important de polygones) en fonction de la proximité du joueur, que l'auteur propose d'envisager comme participant du « sentiment de vitalité que l'on ressent dans un univers de jeu⁶⁴. » L'auteur envisage également l'animation environnementale, celle des végétaux et des animaux qui peuplent les mondes virtuels.

Le chapitre d'ouvrage de Chris Pallant, « *Video Games and Animation* », dans l'ouvrage collectif *Animation Studies Reader*⁶⁵ (2018), effectue un travail de synthèse sur les enjeux des *games studies* et les évolutions graphiques des jeux vidéo.

L'article de Madison Schmalzer, « *Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns*⁶⁶ » (2021), étudie les différentes strates de l'animation vidéoludique (les réactions de la machine, les états du jeu, le code, le matériel et l'opérateur) à partir du TAS (*Tool-Assisted Speedruns*).

Raz Greenberg⁶⁷, dans son article « *The Animation of Gamers and the Gamers as Animators in Sierra On-Line's Adventure Games* » (2021), étudie l'influence de Sierra On-Line dans le développement de l'animation vidéoludique, en les rapprochant des travaux de Scott Bukatman et de son étude du trope de « la machine désobéissante⁶⁸ » (« *the disobedient*

⁶³ Johnson David, « Worlds in and of motion: Agency and animation at the margins of video game aesthetics », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9:3, 2017, p. 226 ; doi: 10.1386/jgvw.9.3.2251

⁶⁴ « *If we are to consider games as part of a more general category of moving image media – one that includes film, video and traditional animation – a concept such as animation can be instructive in connecting games to other forms of visual media and in better understanding the processes through which movement is tied to how games represent space in a dynamic way. Following that notion, this article will draw upon animation as a concept to analyse some of the ways that game media represent the agency of players as they move characters through game-world environments. My use of the term animation here refers not just to the movement of images in games, but also to the sense of vitality that is experienced in a game world as it is produced by that sense of movement.* » (« Si nous considérons les jeux comme faisant partie d'une catégorie plus générale de médias d'images animées - qui comprend le film, la vidéo et l'animation traditionnelle - un concept tel que l'animation peut être instructif pour relier les jeux à d'autres formes de médias visuels et pour mieux comprendre les processus par lesquels le mouvement est lié à la façon dont les jeux représentent l'espace de manière dynamique. Suivant cette idée, cet article s'appuiera sur le concept d'animation pour analyser certaines des façons dont les médias de jeu représentent l'action des joueurs lorsqu'ils déplacent des personnages dans des environnements de jeu. Le terme "animation" que j'utilise ici ne se réfère pas seulement au mouvement des images dans les jeux, mais aussi au sentiment de vitalité que l'on ressent dans un univers de jeu, tel qu'il est produit par ce sentiment de mouvement. » Traduction personnelle.) *Ibid.*

⁶⁵ Pallant Chris, « *Video Games and Animation* », in Dobson Nichola, Honess Roe Anabelle, Ratelle Amy, Ruddell Caroline (dir.), *The Animation Studies Reader*, Bloomsbury Academic, 2018.

⁶⁶ Schmalzer Madison, « *Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns* », *Animation*, Volume 16, Issue 1-2, July 2021, Pages 64-82; DOI : <https://doi.org/10.1177/17468477211025661> ; disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/17468477211025661>

⁶⁷ Greenberg Raz, « *The Animation of Gamers and the Gamers as Animators in Sierra On-Line's Adventure Games* », *Animation*, Volume 16, Issue 1-2, juillet 2021; DOI : <https://doi.org/10.1177/17468477211025665> ; disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/17468477211025665>

⁶⁸ Bukatman Scott, *The Poetic of Slumberland*, Berkeley, University of California Press, 2012, p. 135

machine »). L'auteur avance ainsi que l'apport déterminant des jeux Sierra a été d'une part d'introduire l'animation dans un genre dominé par les images fixes, et d'autre part de « transformer les joueurs/joueuses en animateurs/animateurice⁶⁹ » (« *turning the gamers into animators* »).

Dans ses travaux sur les graphistes dans l'industrie du jeu vidéo en Corée, l'anthropologue Chloé Paberz⁷⁰ (2019-2022) met en avant le contraste entre les désirs de dessin de manhwa (manga japonais) des animateurs, et la réalité industrielle de leur travail. Elle montre que les sujets étudiés, en effet, se sont tournés vers l'industrie pour pouvoir vivre du dessin, et se retrouvent dans une structure fortement hiérarchisée par la liberté laissée à l'expression du dessin, dont l'animation constitue le rang le plus bas⁷¹.

Byron Fong⁷² (2023), dans son article « *Animating for Interactivity: The Walk Cycles of Prince of Persia (1989) and Ninja Gaiden (1988)* » interroge la manière dont la boucle de marche, principe fondamental de l'animation remontant au jouet optique, s'est trouvée réintégrée dans les jeux vidéo. L'auteur compare à cet égard deux jeux contemporains l'un de l'autre, *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989) et *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988) et montre que la boucle de marche témoigne dans ces deux jeux des conceptions radicalement différentes des concepteurs. L'animation de Jordan Mechner s'apparente davantage à de la *full animation* spectaculaire tandis que l'animation de *Ninja Gaiden* privilégie la réactivité d'une animation limitée.

Et enfin l'ouvrage collectif dirigé par Lisa Scoggin et Dana Plank, *The Intersection of Animation, Video Games, and Music. Making the Mouvement Sing*⁷³ pose la musicalité et le rythme comme structures communes aux jeux vidéo et à l'animation. Les trois sections du livre sont consacrées respectivement à l'adaptation, aux questions de genre et de sexualité, ainsi qu'à la nostalgie. L'approche de Dana Plank et Lisa Scoggins est musicologique. Leur ouvrage entend étudier les points d'intersection de l'animation et des jeux vidéo, ainsi que « les similarités et les différences avec lesquelles la musique et le son sont utilisés dans chacun d'eux⁷⁴ ». L'ouvrage se situe au croisement des *Animation* et *Game Studies* et de la musicologie, étudiant les différentes variantes de composition de la musique d'un même jeu. La première section compare des œuvres d'animation et des jeux vidéo, étudiant en particulier

⁶⁹ Greenberg Raz, *op. cit.*

⁷⁰ Paberz Chloé, « Les Dessinateurs dans l'industrie du jeu vidéo en Corée du Sud : un métier de passage ? », *Réseaux*, n°224, Paris, La Découverte, juin 2020.

⁷¹ Un animateur déclare ainsi : « Le *character design*, c'est tout en haut ; l'animation pixel par pixel comme on fait nous, c'est en bas ». cité par Chloé Paberz, *Ibid.*, p. 74.

⁷² Fong Byron, « *Animating for Interactivity: The Walk Cycles of Prince of Persia (1989) and Ninja Gaiden (1988)* », *Animation*, Volume 18, Issue 2, 25 juillet 2023; DOI : <https://doi.org/10.1177/17468477231182910> ; disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/17468477231182910>

⁷³ Scoggin Lisa, Plank Dana, (dir.) *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Mouvement Sing*, Londres, Routledge, 2023.

⁷⁴ « *This book looks to examine these intersections, considering their influences on each other, the similarities and differences in which music and sound are used in them* » *Ibid.*, p.xvi.

la manière dont la musique participe de la construction du monde. L'ouvrage s'intéresse également à la question du sexe dans les jeux vidéo, sous le prisme du genre. Deux chapitres abordent cette question sous l'angle de la violence, les directrices de l'ouvrage considérant à juste titre que ces thèmes sont dans chacun des trois arts étudiés et que les nier serait délétère. La troisième partie enfin porte sur la place de la nostalgie dans l'animation, le jeu vidéo ou la musique, sans forcément se situer à l'intersection des trois domaines. Les articles composant l'ouvrage analysent des jeux entretenant des liens directs avec le cinéma d'animation, qui couvre un spectre élargi des courants (le cartoon, l'animation d'Europe de l'Est, et l'animation japonaise). L'ouvrage a ainsi l'avantage de constituer un corpus d'œuvres émergeant à la lisière entre le cinéma d'animation et les jeux vidéo :

- *Epic Mickey* (Disney Interactive, 2010) adaptation de la star disneyenne en jeu vidéo ;
- *Cuphead*, (MDHR, 2017), qui reprend l'esthétique des cartoons de l'âge d'or / classique ;
- *DuckTales* (WayForward Technologies, 2013), *remaster*⁷⁵ d'un jeu classique avec pour protagoniste Picsou ;
- *Dragon's Lair* (Don Bluth, 1983), jeu-film d'animation interactive créé par le fameux dissident⁷⁶ de Disney ;
- *Machinarium* (Amanita Design, 2009), réalisé par Jakub Dvorský, disciple de Jiri Barta ;
- *Gris* (Nomada Studio, 2018), jeu réalisé à partir des œuvres d'Adrian Cuevas en hommage au peintre Juan Gris, remarquable pour sa direction artistique et ses animations ;
- et pour l'animation japonaise, le jeu synchrétique *Kingdom Hearts III* (Square Enix, 2019), brassant des personnages classiques des Final Fantasy et de l'univers Disney ;
- et le jeu du studio Ghibli *Ni no Kuni* (Level 5, 2010).

L'animation des jeux vidéo se trouve également abordée dans des ouvrages dont elle n'est pas l'objet principal. Lev Manovich, dans *Le langage des nouveaux médias*⁷⁷ (2001), analyse déjà les *sprites* comme « des réincarnations des personnages de l'animation⁷⁸ » consistant « en figures découpées et projetées sur l'image d'arrière-plan à l'intérieur des

⁷⁵ Le remaster consiste en une réédition du jeu avec une amélioration des graphismes (contrairement au remake qui consiste à refaire entièrement le jeu, le remaster ne change rien aux mécaniques).

⁷⁶ Don Bluth commence sa carrière chez Disney avant de quitter la firme et de fonder son propre studio, Don Bluth Productions,

⁷⁷ Manovich Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, Dijon, Les Presses du réel, 2010 [2001], p. 447.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 449.

limites fixes du temps de jeu, de sorte qu'aucune interaction n'avait lieu entre les éléments graphiques et le fond⁷⁹ ». L'informatique, pour Lev Manovich, pousse à son paroxysme cette discontinuité de la figure et du fond. Le cartoon résolvait encore cette discontinuité dans un « monisme » et un anthropomorphisme abolissant la distinction entre le sujet et l'objet : dans le cartoon, toutes les formes sont susceptibles de se dissoudre dans l'image. L'infographie, au contraire, fonctionne sur un monde fondamentalement binaire, produisant une image composite à partir d'objets résolument hétérogènes⁸⁰. Dans son ouvrage *Des Pixels à Hollywood*, Alexis Blanchet souligne aussi les liens que les jeux vidéo (en particulier ceux mettant en scène le personnage de Mario) entretiennent avec le conte traditionnel⁸¹. Il étudie les liens entre Disney et SEGA⁸², ainsi que ceux entre les jeux vidéo japonais et la culture de l'*anime*⁸³ ou encore les productions de Dreamworks Interactive⁸⁴. De manière plus générale, ses travaux historiques sur les intersections entre les deux industries envisagent à plusieurs reprises les liens économiques ou esthétiques entre le cinéma d'animation et les jeux vidéo. Il propose ainsi une étude typologique des cinématiques et aborde à plusieurs reprises la question du *cross-media* et des remédiations entre le cinéma d'animation et les jeux vidéo⁸⁵...

Pour le reste, l'étude de l'animation dans les jeux vidéo et des points de croisement théorique entre les deux champs ressemble à une traque d'*easter eggs* : dans la très grande

⁷⁹ *Ibid.*, p. 448.

⁸⁰ « Bien que tous les objets dans les dessins animés possèdent des aplats nettement délimités, l'anthropomorphisme qui règne totalement dans l'univers des *cartoons* abolit toute distinction entre les sujets et les objets et entre ceux-ci et l'espace. Tout y obéit aux mêmes lois d'extension et d'entassement, tout se meut et se déforme de la même manière, tout est vivant jusqu'à un certain point. C'est comme si tout (le corps des personnages, les chaises, les murs, les assiettes, la nourriture, les voitures, etc.) était fait du même matériau biologique. Ce monisme des mondes du dessin animé va à l'encontre de l'ontologie binaire des mondes de l'informatique dans lesquels l'espace et les *sprites* / personnages semblent faits de deux substances foncièrement différentes.

En résumé, bien que les mondes 3D assistés par ordinateur soient généralement rendus en perspective linéaire, ce sont en réalité des ensembles d'objets séparés, sans rapport les uns avec les autres. » *Ibid.*, p. 449.

⁸¹ Blanchet Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, Chatillon, Pix'n Love, 2008, p. 181.

⁸² *Ibid.*, p. 212-218.

⁸³ *Ibid.*, p. 250-254.

⁸⁴ « À examiner de près la courte production de titres de DreamWorks Interactive, l'on se rend compte que le développeur privilégie des créations qui cultivent les liens entre les domaines du jeu vidéo et du cinéma : aux côtés des adaptations de *Jurassic Park* et des jeux *Medal of Honor*, se trouvent des jeux utilisant pour leurs animations la technique cinématographique de la *claymation* – animation en pâte à modeler – comme *The Neverhood* (PC, 1997) et *Skullmonkeys* (PlayStation, 1998) ou un FPS supervisé par l'écrivain-réalisateur spécialiste de l'horreur Clive Baker. » *Ibid.*, p. 320-321.

⁸⁵ Par exemple : « Ainsi, le début des années 1990 confirme l'intégration du jeu vidéo à d'autres contenus médiatiques (cinéma, bande dessinée, télévision) et l'émergence d'un marketing toujours plus élaboré. En 1982, les studios d'animation Hanna-Barbera avaient bien adapté *Pac-Man*, le grand succès de Namco, pour la télévision mais dans une logique plutôt opportuniste. *Pac-Man* devenait alors le premier personnage vidéoludique à s'exporter sur d'autres supports avec la création d'un dessin animé produit de 1982 à 1983 par les studios Hanna-Barbera : *Pac-Man : The Animated Series* (2 saisons, 43 épisodes) programmés par ABC les samedis matin. Avec l'avènement. Avec l'avènement des mascottes, les grands constructeurs adoptent les mêmes stratégies de diversification et de valorisation pratiquées par le New Hollywood. Nintendo, comme par la suite SEGA, délaissent les IP cinématographiques, à la fois parce que les *majors* comme Disney souhaitent reprendre le contrôle de ce type de diversification, mais également parce que les constructeurs préfèrent se concentrer en toute autonomie sur le développement de leurs propres IP plus rentables. Les mascottes du jeu vidéo, devenues quasi-icônes comme Mario et Sonic, participent donc grandement à l'autonomisation du secteur vidéoludique à cette période. » *Ibid.*, p. 229-230.

quantité des ouvrages, des articles et des textes des *Game Studies*, on trouve de nombreux liens établis entre le cinéma d'animation et les jeux vidéo disséminés à l'intérieur d'autres sujets. Mathieu Triclot souligne ainsi l'isomorphie entre les images de la NES (*Nintendo Entertainment System*) et celles du dessin animé télévisuel⁸⁶. Steven Poole note déjà en 2002 que les mondes des jeux vidéo « proviennent directement des dessins animés [*cartoon*] » ce qui explique « un exode des talents de l'animation traditionnelle vers l'industrie du jeu vidéo⁸⁷ ». Dans son ouvrage *Trigger Happy*, il rapproche à plusieurs reprises les jeux vidéo du *cartoon*⁸⁸, indiquant que les cartoons ont toujours « été un terrain fertile dans lequel les jeux vidéo pouvaient puiser certaines idées mécaniques ». Steven Poole interprète « Mario et Luigi frappant leurs ennemis avec d'énormes maillets » comme un « hommage direct à la violence exagérée des dessins animés⁸⁹ ». L'auteur note encore combien les personnages des jeux des années 1990 empruntent au *cartoon*⁹⁰ leur esthétique et leurs traits. L'auteur va jusqu'à voir dans cette remédiation la cause des mutations formelles du cinéma d'animation⁹¹. Nick Montfort et Ian Bogost⁹², dans *Racing the Beam*, mentionnent l'influence de la série *Heckel et*

⁸⁶ Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 159-162 ; Kinder Marsha, *Playing with power in Movies, Television and Video Games, From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, 1991.

⁸⁷ « *Cute, unthreatening worlds in primary colors come straight from animated cartoons—hardly surprising, then, that there is an exodus of talent from traditional animation into the videogame industry.* » [Les mondes mignons et peu menaçants aux couleurs primaires proviennent directement des dessins animés. Il n'est donc pas surprenant que l'on assiste à « un exode des talents de l'animation traditionnelle vers l'industrie du jeu vidéo] Poole Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, web edition, 2007. URL : <http://stevenpoole.net/>, consulté le 21/04/2023, p. 367.

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ « *The golden age of Looney Tunes was always a fertile ground from which videogames could reap certain mechanical ideas: the comedy of Mario and Luigi bashing their enemies with huge mallets in the 1980s is a direct homage to such exaggerated cartoon violence as that found in Tom and Jerry.* » (« L'âge d'or des Looney Tunes a toujours été un terrain fertile dans lequel les jeux vidéo pouvaient puiser certaines idées mécaniques : l'humour de Mario et Luigi frappant leurs ennemis avec d'énormes maillets dans les années 1980 est un hommage direct à la violence exagérée des dessins animés, comme celle que l'on trouve dans Tom et Jerry » traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 156-157.

⁹⁰ « *For a start, characters such as Crash Bandicoot or Sonic (see fig. 15) obviously borrow very heavily from the cartoon styles of Warner Bros and others: Sonic was allegedly created (after a honcho at Sega ordered that someone design them a character to compete with Nintendo's Mario) by a deliberate crossing of Felix the Cat with Mickey Mouse, while Crash obeys the cartoon tradition of animals that look nothing like their real-life counterparts. Both Crash and Sonic have big heads, saucer eyes, cheeky grins and small bodies.* » (« Tout d'abord, des personnages tels que Crash Bandicoot ou Sonic (voir fig. 15) empruntent manifestement beaucoup au style des dessins animés de Warner Bros et d'autres : Sonic aurait été créé (après qu'un haut responsable de Sega ait demandé à quelqu'un de lui concevoir un personnage pour concurrencer Mario de Nintendo) en croisant délibérément Félix le chat et Mickey Mouse, tandis que Crash obéit à la tradition des dessins animés où les animaux ne ressemblent en rien à leurs homologues de la vie réelle. Crash et Sonic ont tous deux une grosse tête, des yeux en forme de soucoupe, un sourire insolent et un petit corps. », traduction personnelle) Poole Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, web edition, 2007. URL : <http://stevenpoole.net/>, consulté le 21/04/2023, p. 262.

⁹¹ « *It is perhaps no coincidence that since videogames have been able to offer a detailed world of humorous action similar to that of the traditional cartoon, with the added killer ingredient of control, animated cartoons themselves have changed in order to survive.* » (« Ce n'est peut-être pas une coïncidence si, depuis que les jeux vidéo sont en mesure d'offrir un monde détaillé d'action humoristique similaire à celui du dessin animé traditionnel, avec l'ingrédient tueur supplémentaire du contrôle, les dessins animés eux-mêmes ont changé pour survivre. » traduction personnelle.) Poole Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, web edition, 2007. URL : <http://stevenpoole.net/>, consulté le 21/04/2023, p. 158.

⁹² Montfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam. The Atari Video Computer system*, Cambridge, MIT Press, 2009, respectivement p. 109 et 135.

Jeckel sur la création de *Pitfall !* (David Crane, 1982) et abordent les techniques d'animation de la console Atari VCS. L'influence de Disney et de Disneyland a également été commentée à plusieurs reprises⁹³.

Nous nous limitons ici aux publications universitaires du point de vue des humanités et sciences humaines. Les publications techniques, sur les évolutions de la recherche informatique sur l'animation sont en revanche nombreuses et anciennes (bien qu'elles s'intéressent principalement à l'animation 3D). L'animation informatique possède un journal dédié, *Computer Animation and Virtual World*⁹⁴, qui se tient à jour des différents aspects techniques de l'animation numérique. On trouve également un certain nombre de chaîne YouTube qui abordent la question de l'animation (*Pause process*⁹⁵, *Game Maker Toolkit*⁹⁶, *Game Next Door*⁹⁷, etc.), il existe même une chaîne entièrement dédiée à la question (*Video Game Animation Studies*⁹⁸).

Nous laissons ici également de côté les mentions de l'animation dans la presse vidéoludique. Ces dernières sont trop nombreuses pour être énumérées ici, et devraient faire l'objet d'une étude critique et diachronique en propre. Disons rapidement que, de critère de jugement esthétique des jeux avant l'arrivée de la 3D, l'animation a reflué dans les discours journalistiques avec l'arrivée de la 3D au cours des années 1990 pour connaître un regain d'intérêt à la sortie de *Cuphead* (MDHR, 2017), jeu en *O Style* et *full animation*⁹⁹ qui a

⁹³ Voir par exemple : **Audureau William**, *Histoire de Mario, t. 2, La guerre des mascotte*, Chatillon, Pix'n Love éditions, 2017 ; **Audureau Wiliam**, *Histoire de Mario, t. 1, L'ascension d'une icône. Entre mythe et réalité*, Châtillon, Pix'n Love éditions, 2016 ; **Nitsche Michael**, *Space Time Play. Image, Play and Structure in 3D World*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 13-14 ; **Pearce Celia**, « From Disneyland to World of Warcraft », in Borries Friedrich Von, Waltz Stephen P., Bötger Matthias, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanisme: The Next Level*, Berlin, Birkhäuser, 2007, p. 200 ; **Carson Don**, « Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. » *Gamasutra*, 2000, disponible en ligne, URL : <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> et **Carson Don**, « Environmental Storytelling, Part II: Bringing Theme Park Environment Design Techniques to the Virtual World », *Gamasutra*, 2000, disponible en ligne, URL : <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-part-ii-bringing-theme-park-environment-design-techniques-to-the-virtual-world>; **Darley Andrew**, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Londres, Routledge, 2000 ; **Manovich Lev**, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2010 [2001].

⁹⁴ Magnenat- Thalmann Nadia, Thalmann Daniel (ed.), *Computer Animation and Virtual World*, disponible en ligne; URL : <https://onlinelibrary.wiley.com/journal/1546427x>

⁹⁵ Pause Process, chaîne youtube, disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/@pauseprocess5711/featured>

⁹⁶ Brown Mark, Game Maker Toolkit, chaîne youtube disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/@GMTK/videos>

⁹⁷ Game Next Door, chaîne youtube disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/@GameNextDoor01>

⁹⁸ Video Game Animation Studies, chaîne youtube disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/@VideoGameAnimationStudy>

⁹⁹ Forme « noble » de l'animation, dominante à l'époque du cartoon classique, la *full animation* consiste à animer à 24 images par seconde, et permet un mouvement très fluide. Elle s'oppose notamment à la *limited animation*, qui devient dominante dans les années 1950 dans l'animation télévisuelle. De même, le *O style* désigne le style rond de l'animation disneyenne, tout en courbe, aussi bien dans les formes que dans les mouvements, et auquel la *limited animation*, sous l'impulsion de l'UPA, substitue le *I style*, fait de lignes droite, d'animations éventuellement saccadées, de personnage et de décors moins détaillés.

habilement entrecroisé les motifs et techniques du cartoon des années 1930 avec des réminiscences des *platformers* des années 1980 et 1990.

Les histoires du jeu vidéo, et en particulier celles qui se focalisent sur l'évolution de ses images, se sont intéressées aux graphismes, laissant de côté les techniques de production de mouvement. On trouve ainsi généralement l'idée que les jeux vidéo d'avant la 3D utilisent des *sprites*, qui laissent ensuite place à des environnements et des modèles 3D¹⁰⁰, l'histoire du médium évoluant vers toujours plus de photoréalisme et d'immersion. Les histoires graphiques du jeu vidéo ressortissent ainsi souvent d'un impensé téléologique déjà signalé¹⁰¹, qui voudrait que les images ne soient que le fruit des possibilités techniques d'une époque, allant toujours vers une amélioration des puissances de calcul, de la qualité des graphismes, du sentiment d'immersion et de la crédibilité du photoréalisme. Ces histoires retracent les évolutions des formes esthétiques dominantes, laissant souvent de côté la multiplicité des forces en présence, la coexistence à un même moment, à la marge des évolutions techniques, de formes ludiques visuelles minoritaires persistantes (ou innovantes¹⁰²), qui participent pourtant du développement de la même culture. Les années 1990 sont aussi marquées par le développement des consoles portables (Game boy color, Game boy advance), avec certains jeux majeurs comme *Zelda Link's Awakening* (Nintendo, 1993) ou *Pokemon* (Game Freak, 1997), qui perpétuent les jeux en 2D.

Les histoires visuelles des jeux vidéo laissent aussi dans l'ombre les contextes qui président à la création et l'*institution* des techniques et modèles dominants. Ainsi, les jeux vidéo en 2D, qui sont, de fait, ravalés à une histoire des premiers temps des jeux vidéo, sont trop rapidement rangés sous l'égide des *sprites*, comme si le champ était entièrement homogène. Or si le *sprite* et les *sprite sheet*, deviennent bien la forme d'animation dominante pour les jeux en deux dimensions, très peu de travaux se sont intéressés à l'institution de ces techniques¹⁰³, leur formalisation, les outils présidant à leur conception, ou leur nomination. Les études ne sont d'ailleurs pas toujours concordantes, concernant le premier *sprite*¹⁰⁴. Il manque une histoire de l'animation dans les jeux vidéo, qui prenne en compte non seulement le socle des limites matérielles, mais également les trajectoires des acteurs, les évolutions des

¹⁰⁰ Voir par exemple : SITO Tom, *Moving Innovation. A History of Computer Animation*, Cambridge, MIT Press, 2013.

¹⁰¹ Arsenault Dominic & Côté Pierre-Marc, « *Reverse-engineering graphical innovation. An introduction to graphical regimes* », in *G|A|M|E Journal*, Issue 2, vol. 1, 2013. et Arsenault Dominic & Côté Pierre-Marc, Larochelle Audrey, Lebel Sacha, « *Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry. A case study of the shift from 2D to 3D graphics in the 1990s* », in *G|A|M|E Journal*, Issue 2, vol. 1, 2013.

¹⁰² Comme l'animation Flash, qui apparaît aux alentours de 2007, mais qui, limitée à deux dimensions, est très souvent laissée de côté.

¹⁰³ Les recherches en *Platform Studies*, à cet égard, ouvre d'intéressantes perspectives, et des ouvrages comme *Racing the Beam* ou *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System* proposent des approches plus fines du concept de *sprite*. cf. Arsenault Dominic, *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*, Cambridge, MIT Press, 2017 ; Montfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam. The Atari Video Computer system*, op. cit.

¹⁰⁴ Voir *infra*, chapitre 3.

logiciels et celles des méthodes de création¹⁰⁵. Il serait sans doute intéressant, au sein des *Platform Studies*, de développer des *Software Studies*, et des *Game Production Studies* qui prennent en compte l'ensemble du contexte technologique, social et culturel dans lequel sont élaborés les jeux.

En miroir, les *Animation Studies* ont accordé peu d'intérêt aux jeux vidéo. Le premier constat qui s'impose est la différence d'échelle et de volume des deux champs : la recherche en animation est quantitativement beaucoup moins importante que celle sur le jeu vidéo, les revues, sont moins nombreuses. Les chercheurs et les chercheuses aussi. Le tour d'horizon bibliographique est par conséquent plus rapide : outre les articles de Daniel Johnson, Madison Schamlzer, Byron Fonk et Raz Greenberg déjà cités, on trouve quelques articles d'*Animation Studies*, qui étudient notamment les remédiations dans le cinéma des pratiques et thématiques de jeu vidéo¹⁰⁶. Dans le champ francophone, Sébastien Denis aborde la question de l'animation vidéoludique dans son ouvrage *Le Cinéma d'animation*¹⁰⁷, et Jean-Baptiste Massuet¹⁰⁸, dans *Le Cinéma virtuel*, traite des questions en lien avec les jeux vidéo, comme les origines d'une caméra télécommandée. Il faut reconnaître pourtant que le cinéma d'animation est traversé par la question du jeu : outre la place que le jeu occupe chez certains cinéastes majeurs (Émile Cohl, Norman McLaren, Jan Švankmajer...) les représentations de jeu sont nombreuses (dans le cartoon notamment) et le cinéma d'animation s'avère souvent jeu visuel, jeu de matière, jeu avec les codes et les possibles du cinéma.

Notre recherche emprunte ainsi une voie qui, quoique déjà en partie balisée, garde encore des espaces à construire et des questions oubliées. Notre recherche nous semble cependant se distinguer des précédentes par le champ depuis lequel elle aborde la question de l'animation. En effet, nous nous appuyons sur un corpus de références francophones jusqu'à présent peu mobilisé par les *Games Studies*. La présente recherche porte sur les enjeux soulevés par la recherche francophone sur l'animation autour de la question du corps (celui du personnage, de l'image, du métier) et du geste de création (la main contre la machine, tout

¹⁰⁵ Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon ont ouvert cette voie. Blanchet Alexis et Montagnon Guillaume, *Une Histoire du jeu vidéo en France, t. I, 1960-1991 : Des Labos aux chambre d'ados*, Châtillon, Pix'n Love Editions, 2020.

¹⁰⁶ Voir par exemple sur le site *Animation Studies* : Dean Bowman, « *Playing Around with Studio Ghibli: Understanding the Remediated Meaning of Ni no Kuni: Wrath of the White Witch through its Transcultural Marketing Paratexts* », *Animation Studies*, 24 juillet 2019, disponible en ligne, URL : <https://journal.animationstudies.org/dean-bowman-playing-around-with-studio-ghibli-understanding-the-remediated-meaning-of-ni-no-kuni-wrath-of-the-white-witch-through-its-transcultural-marketing-paratexts/> ; Elizaveta Shneyderman, « *Parameterization: On Animation and Future Corporealities* », *Animation Studies*, 14 juin 2019, disponible en ligne, URL : <https://journal.animationstudies.org/elizaveta-shneyderman-parameterization-on-animation-and-future-corporealities/> ; Giuseppe Gatti, « *Notes on Transnational Animation and the Pokémon Culture in South Park's "Chinpokomon"* », *Animation Studies*, 14 juin 2019, disponible en ligne, URL : <https://journal.animationstudies.org/giuseppe-gatti-notes-on-transnational-animation-and-the-pokemon-culture-in-south-parks-chinpokomon/>

¹⁰⁷ DENIS Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, op. cit., p. 246 et sq.

¹⁰⁸ Massuet Jean-Baptiste, *Le cinéma virtuel*, Chêne-Bourg, Georg, 2020, p. 244-245.

contre) et de son rapport au spectacle (l'animation, entre simulation et représentation), envisagés dans les jeux vidéo.

Problématique : Une archéologie des images manipulables

Penser les jeux vidéo depuis le cinéma d'animation et par leur animation, c'est les envisager par leurs images, et plus encore par leur mouvement. Cet angle d'approche ouvre ainsi des questions techniques, historiques, formelles et théoriques, qui sont organiquement liées les unes aux autres. Pour résumer succinctement la problématique qui porte notre recherche : *Comment l'animation a-t-elle précédé, accompagné et réfléchi l'émergence des images manipulables des jeux vidéo dont il a en partie déjà expérimenté les formes et interrogé les enjeux (mécaniques, esthétiques, métaphysiques) ?*

Notre problématique implique ainsi un double mouvement. D'une part, cela implique de montrer que le rapport entre la main et la machine sous-tend le cinéma d'animation¹⁰⁹. Le cinéma d'animation est en effet le cinéma de « deux mains¹¹⁰ », pour reprendre le jeu de mot d'André Martin : un cinéma de technicien en lutte avec la matière¹¹¹ qui « désinvente la caméra¹¹² » par la réalisation image par image. Ce rapport technique et technophobe¹¹³ au cinéma et à l'art nous semble opérer sous le signe du jeu, pour faire advenir un monde alternatif. D'autre part, interroger la place de l'animation dans l'émergence des images manipulables implique de dépister la survivance de certaines de ses thématiques dans l'« expérience instrumentée¹¹⁴ » par la machine informatique que proposent les jeux vidéo. Parmi ces thématiques, la mort infinie et impossible dont Dick Tomasovic a fait le destin de la figurine semble ressurgir dans les corps des avatars. L'univers dominé par le principe de plaisir qu'engendrent ses avatars provient en dernière instance de la mécanisation du corps (et de ses désirs) dans son jeu avec la machine. Le rapport de la main créatrice à la machine et à la figurine qui traverse le cinéma d'animation convoque en outre deux thématiques qui intéressent au premier chef le jeu : la réflexivité et la liberté. La réflexivité, dans le cinéma d'animation, conduit la figurine à la « conscience » ludique de sa nature de personnage. Elle

¹⁰⁹ Kawa-Topor Xavier, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Paris, Capricci, 2016, p. 8.

¹¹⁰ Martin André, *Écrits complets*, Paris, Dreamland, 2000, p. 185.

¹¹¹ « À côté d'un cinéma de cueillette, de suggestion, existe, escorté de tous nos vœux un cinéma de solitaire, fondé sur la lutte muette avec des matériaux que l'on ne peut ni bluffer, ni raisonner et qui ne laissent convaincre que par l'outil. Ce cinéma de technicien ose vraiment, secoue et invente. » Martin André, « On a touché au cinéma », *Cahiers du cinéma* n°82, avril 1958 in *Écrits complets*, Paris, Dreamland, 2000, p. 240.

¹¹² « Il faut désinventer la caméra », Martin André, *Cinéma* 56 n°9, été 1956 in *Écrits complets*, Paris, Dreamland, 2000, p. 109.

¹¹³ Nous détournons ici l'expression de « technologie technophobe » par laquelle Hervé Aubron qualifie l'oeuvre de Pixar. Aubron Hervé, *Génie de Pixar*, Paris, Capricci, 2011, p. 12.

¹¹⁴ « Le jeu engendre une forme d'expérience, non pas une « expérience nue », mais une « expérience instrumentée » qui se déploie dans la relation à l'écran. Le jeu existe comme un état intermédiaire, à mi-chemin entre le joueur et la machine, un état plutôt qu'un objet, un état altéré, un état second. » Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p. 14.

implique surtout un rapport spécifique à l'image, qui se présente comme pure surface et revendique son artificialité.

Deux lignes enchevêtrées traversent notre recherche : faire ressurgir le cinéma d'animation comme archéologie oubliée des jeux vidéo et retracer la manière dont le jeu s'est immiscé au cœur de l'art. Il s'agit donc de traquer ce qui, dans le cinéma d'animation relevait déjà d'une image manipulable et ludique ouvrant un monde alternatif, et montrer de quelle manière cet héritage travaille les jeux vidéo.

Nous privilégierons trois axes. En premier lieu, nous étudierons les transfusions et divergences entre les techniques d'animations du cinéma et des jeux vidéo, le rapport des animateurs et animatrices à leur outil et la manière dont les savoirs du cinéma d'animation se sont retrouvés dans l'industrie vidéoludique. Ensuite, nous envisagerons les survivances des thématiques liées au cinéma d'animation à l'intérieur des jeux vidéo : le double et le corps mort-vivant des figurines, l'image comme surface, la réversibilité, la projection et la danse du corps en train d'animer dans l'image, la réflexivité. Le miroir nous conduira en troisième lieu à dépasser le seul rapport de l'animation aux jeux vidéo, pour envisager plus largement le rapport de l'art et du jeu dans l'histoire contemporaine de l'art à travers le cinéma d'animation.

Sur le plan technique, il nous semble important de cartographier les différentes formes d'animation existantes au sein du médium, leurs origines, leur fonctionnement logiciel. Comment ces images fonctionnent-elles, techniquement et esthétiquement ? Comment sont-elles construites, préfabriquées, mises en mouvement ? Ont-elles des antécédents ? Quel est le milieu socio-culturel de leurs créateurs ? Réfléchir la construction des normes visuelles des jeux vidéo par leur animation implique de penser le développement des jeux vidéo en envisageant leurs technologies, mais aussi leurs champs de production, leurs acteurs et leur réception. Les questions qui nous préoccupent concernent plus particulièrement l'institution des *sprites*. La technologie préexiste-t-elle à sa nomination ? Recouvre-t-elle des réalités techniques différentes ? Et si oui, quelles sont les autres techniques à disposition des créateurs de jeu, et pourquoi la nomination « sprite » s'est-elle imposée ? Le recours à l'image par image, dans les jeux en deux dimensions, s'est-il fait en s'inspirant des techniques du cinéma d'animation ? Si oui, jusqu'à quel point ?

Du point de vue formel, le prisme de l'animation incite à mettre en avant l'image plutôt que l'espace, en se concentrant davantage sur le jeu des matières, des textures, des formes que trace le mouvement que l'espace à explorer. Appréhender l'image par sa surface plutôt que dans sa profondeur permet d'insister sur les thématiques du cinéma d'animation qui ressurgissent dans les jeux vidéo : le rapport de l'espace à l'image, le rapport du corps à son

image et à son mouvement, la mort (qui leur est liée), le rapport de la main à la machine¹¹⁵, à la répétition et à la danse. La mise en miroir des images du cinéma d'animation et du jeu vidéo nous semble en outre permettre de revoir, depuis les jeux vidéo, les films d'animation, pour y chercher les prémisses de certains éléments devenus caractéristiques des jeux vidéo. Qu'en est-il de la vue subjective dans le cinéma d'animation ? Quels problèmes y pose la vue zénithale ? Et quelle place y joue l'imaginaire et le rapport au corps qui émerge dans les parcs d'attraction de la fin du XIX^e siècle ? Les corps de l'animation amènent à s'interroger sur les corps des images, mais aussi que les corps dans l'image et leur rapport à la machine. L'*embodiment* au sein du monde virtuel nous a semblé particulièrement intéressant à aborder par le motif du miroir et les savoirs de l'animation. La prise en main de la figurine (devenue avatar) par les joueurs et les joueuses transforme-t-elle les propriétés de la figurine animée ? Le miroir, qui convoque les deux sens du mot réfléchir (reflet et réflexion), appelle *in fine* une mise en miroir du jeu lui-même. À partir de quand, le jeu vidéo met-il en miroir le dispositif vidéoludique et brise-t-il ses propres codes ? À partir de quand le médium a-t-il une histoire suffisamment longue pour que l'imitation devienne citation ? Cette question de la prise de conscience d'une histoire culturelle, de sa perpétuation à l'intérieur du médium participe de la formation du monde de l'art du jeu vidéo.

Le miroir, sa réflexivité et sa symétrie inversée nous poussent en troisième lieu à une inversion d'ordre plus théorique. Et si la « mise en art » du jeu vidéo n'était au fond que le reflet de mutations plus profondes des champs de l'art dans leur ensemble ? Industrie culturelle majeure du XXI^e siècle, la question du statut artistique du jeu vidéo ne serait-elle pas un miroir sans tain, aboutissement d'une mutation beaucoup plus profonde, plus systématique, de notre rapport à l'art, et donc de nos sociétés dans leur ensemble ? Il convient pour répondre à cette interrogation de remonter l'histoire de l'art jusqu'au XIX^e siècle, en se demandant si la question du statut artistique du jeu vidéo n'est pas un symptôme d'une évolution du cadre conceptuel de l'art, qui a vu progressivement l'art devenir un jeu depuis Kant et Schiller. Et de quelle idéologie, quelle culture, ce changement est-il lui-même le reflet ? Plutôt que de se demander « le jeu vidéo est-il un art ? » et « quand le jeu vidéo est-il devenu un art ? », qu'en est-il de la question : « l'art est-il du jeu vidéo ? ». En effet, la question de l'art du jeu vidéo ouvre en réalité surtout le chemin de sa réversion, plus intéressante : qu'en est-il de *l'art comme jeu* ? C'est le point d'aboutissement de notre recherche, qui nous semble pouvoir apporter des éléments nouveaux à la question des rapports entre l'art et le jeu dans le champ des *Game Studies* (bien qu'elle ne soit pas révolutionnaire

¹¹⁵ Certains de ces thèmes ont déjà été étudiés, comme mentionné plus haut : Martin Picard a travaillé la question de la métamorphose, Paul Sztulman, la mort, la main, la répétition et la machine ; Thomas Morisset a étudié la place de la main, du geste et de la danse dans les jeux vidéo ; Lisa Scoggin et Dana Plank ont abordé la question de la musicalité et du rythme. Nous espérons apporter à travers notre recherche des prolongements à ces travaux pionniers, ainsi que deux thématiques nouvelles : le corps en miroir dans le virtuel, ainsi que le *geste* de création de l'image et du mouvement et sa représentation.

pour l'histoire de l'art¹¹⁶) : appréhender les jeux vidéo par le cinéma d'animation nous amène au fond à renverser la question ancienne « les jeux vidéo sont-ils de l'art ? », pour chercher à comprendre comment, historiquement, l'art est devenu du jeu (vidéo).

Méthodologie

Une méthode « archéologique »

Notre démarche s'inscrit principalement dans la perspective d'une archéologie des médias, puisqu'elle vise à retracer une filiation oubliée et marginale.. À la fois trop évidente (isomorphie des techniques), trop spécifiquement technique (l'animation est un versant technique qui ne semble pas être au cœur du *gameplay*) et ne bénéficiant pas toujours de la même reconnaissance que le cinéma de prises de vues réelles, l'animation a été marginalisée par les *Game Studies*. Étudier les réminiscences du cinéma d'animation dans les jeux vidéo, c'est exhumé des techniques et des savoirs oubliés.

L'archéologie des médias est un champ de recherche qui intéresse principalement la philosophie, les arts, ou les sciences de l'information et de la communication. Elle consiste à écrire l'histoire du point de vue des dispositifs médiatiques et à définir l'influence que les objets techniques ont pu avoir sur notre culture, sur nos manières d'être et notre rapport au monde. La fortune actuelle¹¹⁷ du nom est redevable à deux chercheurs finlandais, Erkki Huhtamo et Jussi Parikka, qui publient *Media Archeology, Approches, Applications and Implications* en 2011. Jussi Parikka publie ensuite seul *What is Media Archeology ?*, l'année suivante. Il n'y a cependant pas à proprement parler une démarche « canonique » de l'archéologie des *media* ; le champ est composé de travaux visant à exhumé des lignées médiatiques ou des technologies minorées¹¹⁸. Pour le dire avec les mots d'Erkki Huhtamo et

¹¹⁶ cf. Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2018 (1936).

¹¹⁷ Au début des années 2020 donc.

¹¹⁸ Pour le dire dans les mots de Jacob Gaboury : « *Media archaeology excavates dead media objects and brings them to bear on the present through a descriptive contextualization that is concerned primarily with what an object is and how it functioned rather than what it might have been interpreted to mean. That said, media archaeology is not exclusively concerned with old and dead things, the forgotten practices associated with them, and their impact on the coproduction of past knowledge. It is also concerned with media as a mode of engaging the material world, and the ways that media act as sensory prostheses that mediate practice and experience. The primary distinction here is that of materiality over representation, and a critique of progressivist, revolutionary, and linear forms of history.* » (« L'archéologie des médias extirpe des objets médiatiques morts et les ramène au présent à travers une contextualisation descriptive, qui est concernée en premier lieu par ce qu'est un objet et comment il fonctionne plutôt que par les interprétations de sa signification. Cela dit, l'archéologie des médias n'est pas exclusivement concernée par de vieilles et mortes choses, les pratiques oubliées qui y sont associées, et leur impact sur la coproduction des savoirs passés. Elle s'intéresse aussi aux médias comme manière d'engager le monde matériel, et à la manière dont les médias agissent comme des prothèses sensorielles qui médiatisent pratiques et expérience. La première distinction ici est celle de la matérialité et de la représentation, et une critique des formes d'histoire linéaires, progressives et révolutionnaires. » traduction personnelle) Gaboury Jacob, *Image Objects. An archeology of Computer Graphics*, Cambridge, MIT Press, 2021, p. 5.

de Jussi Parikka : l'archéologie des médias cherche à « saisir comment la culture technique des médias joue sur nos sens et influence nos manières de comprendre le monde¹¹⁹ ».

Erkki Huhtamo et Jussi Parikka s'inspirent des travaux de chercheurs qui, à la fin du XX^e siècle, ont également appliqué le concept d'archéologie aux arts et techniques récentes (C. W. Ceram *alias* Kurt Wilhelm Marek, *Archaeology of the Cinema* (1965), Jacques Perriault, *Mémoires de l'ombre et du son : une archéologie de l'audiovisuel* publié en 1981 ou encore Laurent Mannoni, *Le grand art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma*, paru en 1994). Hervé Joubert-Laurencin, dans *La Lettre volante* (1997), s'il ne parle pas directement d'archéologie, suit la méthode foucauldienne et une démarche de recherche très proche d'une archéologie des médias pour expliquer l'émergence et l'institution du cinéma d'animation¹²⁰.

Avec les traductions récentes des ouvrages de Friedrich Kittler, l'archéologie des médias s'est développée en France à la fin des années 2010, sous l'impulsion notable d'Yves Citton¹²¹.

Le spectre de Foucault : dispersion et discontinuité

L'emploi du terme « archéologie » pour décrire une recherche historique portant sur des objets récents (et non plus sur des fouilles antiques ou préhistorique) est initié par le philosophe Michel Foucault. En 1969, dans son célèbre ouvrage *Archéologie du savoir*, il théorise sa démarche et sa méthode de recherche. La méthode archéologique foucauldienne et les questions qu'elle pose à l'histoire cristallisent un changement de paradigme à l'œuvre dans la manière d'écrire l'histoire dans la deuxième moitié du XX^e siècle. Pour le dire dans les mots de Paul Veyne, « Foucault révolutionne l'histoire¹²² », en envisageant non plus les objets de son étude comme des choses qui existeraient en soi, et dont il n'y aurait qu'à écrire l'histoire, mais en pensant les choses comme le produit des mots, des discours et des pratiques qui les construisent.

C'est-à-dire qu'un sujet comme « l'homosexualité au XVIII^e siècle » n'a pas de sens, car il implique de considérer l'homosexualité comme un fait, alors qu'il ne s'agit que d'une

¹¹⁹ Parikka Jussi, cité par Lange-Médart André, « L'archéologie des médias arrive en France – L'exemple de Friedrich Kittler », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2019/1 (N° 20/1), p. 25-37. DOI : 10.3917/enic.026.0025. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2019-1-page-25.htm>

¹²⁰ C'est particulièrement le cas dans son analyse du feuilletage de la multiplane de Youri Norstein. cf. Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, p. 179-240.

¹²¹ Citton Yves, « Les Lumières de l'archéologie des media », *Dix-huitième siècle*, 2014/1 (n° 46), p. 31-52. DOI : 10.3917/dhs.046.0031. URL : <https://www.cairn.info/revue-dix-huitieme-siecle-2014-1-page-31.htm>

¹²² « Loin de nous inviter à juger les choses à partir des mots, Foucault montre au contraire que les mots nous abusent, qui nous font croire à l'existence de choses, d'objets naturels, gouvernés ou État, alors que ces choses ne sont que le corrélat des pratiques correspondantes ; car la sémantique est l'incarnation de l'illusion idéaliste. » Veyne Paul, « Foucault révolutionne l'histoire » in *Comment on écrit l'histoire*, Paris, Seuil, 1978, p. 398.

construction discursive apparue au XIX^e siècle. Il n'y a pas de vérité anthropologique des catégories conceptuelles comme « la folie », « le pouvoir », « l'homosexualité », « la science » : chacune de ces catégories est le produit de discours accumulés, et des pratiques qui les appréhendent et les met en forme. Il ne s'agit donc pas de voir comment une vérité atemporelle s'incarne à une époque, mais de voir comment cette époque élabore constamment, dans le jeu de ses discours¹²³, cette « vérité ».

Les discours sont envisagés par Foucault comme des « pratiques », au sens où elles agissent sur leur objet¹²⁴. Il n'y a pas d'un côté l'objet (la folie, l'homosexualité, le criminel, etc.) et de l'autre un discours qui le décrit. L'objet est une construction du discours ; le discours le forme, agit socialement sur lui. Ou, pour le dire dans les mots de Foucault lui-même, l'archéologie du savoir qu'il élabore consiste à :

« Substituer au trésor énigmatique des "choses" d'avant le discours, la formation régulière des objets qui ne se dessinent qu'en lui. Définir ces *objets* sans référence au *fond des choses*, mais en les rapportant à l'ensemble des règles qui permettent de les former comme objets d'un discours et constituent ainsi leurs conditions d'apparition historique¹²⁵ ».

L'unité des discours portant sur un objet ne procède pas de l'existence objective de cet objet, mais des règles qui régissent la dissémination des énoncés. Les discours produisent ainsi les objets qu'ils prétendent étudier. Le concept d'énoncé proposé par Foucault vise ainsi à rendre compte du « jeu des règles qui définissent les transformations de ces différents objets, leur non-identité à travers le temps, la rupture qui se produit en eux, la discontinuité interne qui suspend leur permanence¹²⁶ ».

Michel Foucault propose de substituer au modèle d'une histoire linéaire (en quête de l'origine présumée d'un phénomène) une approche plus ramifiée, horizontale et discontinue. Le temps se déploie suivant une ligne droite, mais un espace discontinu de dispersion¹²⁷ :

¹²³ Les découpages des catégories ne s'opèrent, plus, dès lors, selon des logiques institutionnelles, suivant une chronologie classique mais selon les pratiques et les enjeux portés par les découpages eux-mêmes. » Offenstadt Nicolas, *L'historiographie*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 2011, p. 86.

¹²⁴ « "Les mots et les choses", c'est le titre – sérieux – d'un problème ; c'est le titre – ironique – du travail qui en modifie la forme, en déplace les données, et révèle, au bout du compte, une tout autre tâche. Tâche qui consiste à ne pas – à ne plus – traiter les discours comme des ensembles de signes (d'éléments signifiants renvoyant à des contenus ou à des représentations) mais comme des pratiques qui forment systématiquement les objets dont ils parlent. Certes, les discours sont faits de signes ; mais ce qu'ils font, c'est plus que d'utiliser ces signes pour désigner des choses. C'est ce *plus*, qui les rend irréductibles à la langue et à la parole. C'est ce "plus" qu'il faut faire apparaître et qu'il faut décrire. » Foucault Michel, *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, « Tel », 1969, p. 71

¹²⁵ *Ibid.*, p. 69

¹²⁶ *Ibid.*, p. 50

¹²⁷ « Bien plus volontiers que l'histoire des idées, l'archéologie parle de coupures, de failles, de béances, de formes entièrement nouvelles de positivité, et de redistributions soudaines. » *Ibid.*, p. 231. Notons que Foucault est contemporain de Deleuze et Derrida : ces thématiques de la « différence » (« différance »), de la « discontinuité » et de la « dispersion » se retrouvent aussi chez ces auteurs-là.

« L'archéologie ne tient pas le continu pour la donnée première et ultime qui doit rendre compte du reste ; elle considère au contraire que le même, le répétitif et l'ininterrompu ne font pas moins problème que les ruptures ; pour elle, l'identique et le continu ne sont pas ce qu'il faut retrouver au terme de l'analyse ; ils figurent dans l'élément d'une pratique discursive ; ils sont commandés eux aussi par les règles de formation des positivités ; loin de manifester cette inertie fondamentale et rassurante à laquelle on aime référer le changement, ils sont eux-mêmes activement, régulièrement formés¹²⁸. »

Michel Foucault suit en cela la thèse nietzschéenne selon laquelle le monde est un champ de force en mouvement perpétuel, dans lequel il n'y a aucune vérité, mais seulement des interprétations. Il en découle donc chez Michel Foucault un rapport aux événements et à l'histoire en rupture avec le mode du récit linéaire : les événements ne se déroulent pas successivement, mais se superposent, se recouvrent, déroulent conjointement plusieurs temporalités différentes.

Les Fantômes de Friedrich Kittler

Friedrich Kittler a hybridé de manière influente l'archéologie foucauldienne avec les principes des *Media Studies*. Les médias pour Friedrich Kittler définissent toutes les modalités matérielles de stockage, de transmission et de traitement de l'information¹²⁹ : phonographe, film, machine à écrire, télévision, ordinateur, alphabet, réseaux routiers, carnet de note... L'approche de l'archéologie des médias kittlerienne est ainsi radicalement et fondamentalement matérialiste : il s'agit d'affirmer la précession de la machine sur l'humain, jusque dans l'élaboration des pensées, des idées, et des gestes. Les pensées, les comportements sociaux ne sont ainsi que les effets de la logique des machines dans les corps humains. Ainsi, pour Friedrich Kittler, l'émancipation des femmes est une conséquence de la machine à écrire¹³⁰. Friedrich Kittler s'appuie sur les deux principes de Marshall McLuhan : 1- « Le médium est le message » : pour McLuhan, le médium par lequel le message est transmis prédomine sur le message et lui donne sa forme. 2- Chaque médium est toujours le contenu d'un autre médium. Friedrich Kittler est un philosophe résolument post-humain : il s'agit de chasser l'humain des *sciences humaines*, au profit de la machine. La philosophie de Friedrich Kittler est une pensée de l'histoire entièrement déterminée par la technologie. Ce n'est plus l'humain qui crée la machine, c'est la machine qui crée l'humain et son histoire¹³¹. L'archéologie des médias kittlerienne entend ainsi reprendre la méthode foucauldienne, mais en l'appliquant aux outils et aux machines. Là où Foucault retraçait l'émergence des régimes discursifs, Friedrich Kittler cherche à montrer la dépendance de ces régimes discursifs à leurs

¹²⁸ Foucault, *L'archéologie du savoir*, op. cit., p. 236.

¹²⁹ Lange-Médart André, « L'archéologie des médias arrive en France – L'exemple de Friedrich Kittler » op. cit.

¹³⁰ Voir plus loin une description détaillée du raisonnement, qui rencontre d'évidentes limites historiques.

¹³¹ cf. Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Trad. Martin Rueff, Paris, Payot & Rivages, 2007 (2006).

régimes inscriptifs¹³² (*i.e.* comment sont enregistrés les discours : écriture manuscrite, machine à écrire, phonographe...).

L'archéologie des médias est ainsi une méthode permettant de se réapproprier les machines, de mieux les comprendre, en les inscrivant dans l'histoire, dans un flux temporel, dans une horde d'expérimentations, de tentatives, d'échecs, de modèles jetés au rebut ou abandonnés en cours de développement. C'est aussi une manière d'envisager l'histoire depuis les machines. Elle consiste aussi à revoir les images en prenant en compte les conditions mécaniques de leur production, les machines qui les véhiculent, et la logique à laquelle ces machines obéissent. Deux points apparaissent particulièrement importants dans cette démarche : d'abord, retracer les dispersions techniques des machines, chercher comment un automatisme mécanique ou visuel s'est institué à travers plusieurs séries de machines ; ensuite, la dimension transversale et artistique, qui consiste à faire dialoguer les machines et les images du passé.

Entre histoire et archéologie des médias

L'archéologie des médias de Friedrich Kittler est séduisante par sa forme : pétrie de fiction, remplie de fantômes, son œuvre cite tant de passages et tant d'ouvrages qu'on ne sait plus très bien où commence son écriture et où s'arrête la citation. La perspective des *Media Studies* est séduisante théoriquement, en raison de l'inversion par laquelle elle postule que la machine créée par l'humain devient créatrice de l'humain. En dépit de sa séduction, la thèse apparaît historiquement fautive, en cela qu'elle laisse de côté trop d'aspects de l'évolution historique : les évolutions politiques, économiques, culturelles, sociales.

Il est pertinent de prendre en compte l'évolution technique – c'est très particulièrement le cas pour les jeux vidéo, mais aussi pour le cinéma, et l'art en général –, car le développement technique définit un champ des possibles. En toute rigueur historique, ce n'est toutefois pas suffisant. D'une part, l'objet technique, l'outil, « n'est réellement que dans le geste qui le rend techniquement efficace¹³³ », nous rappelle André Leroi-Gourhan. L'outil, la machine, n'a de sens que d'être utilisée par l'humain, et si elle participe de l'élaboration de notre subjectivité, elle n'en est qu'un aspect prise dans le réseau des chaînes de déterminismes. D'autre part, l'évolution technique n'est qu'une facette du mouvement historique, et, si elle peut à son tour ouvrir des champs de possibles, il faut qu'elle entre en résonance avec son environnement économique et culturel. La technique n'opère que dans un certain contexte, où elle vient remplir certaines fonctions, répondre à certains désirs, qui sont le fruit d'une construction aux origines et ramifications diverses : économiques, idéologiques,

¹³² Mersch Dieter, *Théorie des médias, une introduction*, Dijon, Presses du réel, 2018, p. 195.

¹³³ Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la parole, t. II. La Mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965, p. 35.

culturelles... Dans ce passage des entretiens de l'ouvrage *Histoire* de la collection « Homo Ludens¹³⁴ », Georges Vigarello rattache ainsi organiquement la technique à son environnement :

« *L'environnement technique est donc essentiel.*

L'environnement "économico-culturel" de la technique... Aujourd'hui, l'environnement n'est plus celui de la machine à vapeur ou de la grue avec ses articulations, ses mécaniques, mais celui de l'électricité, de l'électronique et du numérique, ce qui a des conséquences considérables sur la façon de percevoir le corps et sur la manière dont on peut inventer des techniques et des jeux. Depuis quelques décennies, nous sommes centrés sur des pratiques qui favorisent ce que j'appellerais la rétroaction, c'est-à-dire la perception d'informations venues de l'extérieur et la réaction immédiate par rapport à elles. Ce qui entraîne des techniques nouvelles, comme celles de glisse, de chute, de vertige, ouvrant un nouvel espace de pratiques en même temps qu'un nouvel espace de techniques. Il y a bien trois données fondamentales : environnement technique, économique et culturel¹³⁵. »

La structure économique, le contexte culturel et les outils techniques se trouvent ainsi enchevêtrés, sans dans une surface lisse où ils évoluent conjointement. La technique en elle-même ne raconte rien. Il importe en revanche de comprendre ses « alliages¹³⁶ », les rapports dans lesquels elle s'inscrit, les hybridations qu'elle permet, les possibles qu'elle ouvre. Est-ce la culture informatique qui permet l'émergence de l'interactivité, ou au contraire l'apparition d'une culture interactive qui permet l'émergence du *médium* informatique ? Sans doute tous deux procèdent-ils d'une même restructuration globale, continue, des configurations sociales.

Entre *Animation* et *Game Studies*

Nos travaux demeurent très inspirés par les recherches vidéoludiques de Paul Sztulman, Mathieu Triclot, Alexis Blanchet, et Selim Krichane. La démarche archéologique de Paul Sztulman dans « Les explorateurs des abîmes », sa manière de faire ressurgir des lignes oubliées, et son approche des thématiques du cinéma d'animation ont abondamment nourri notre réflexion. Il en va de même des travaux de Mathieu Triclot, depuis *Philosophie des jeux vidéo* jusqu'à ses recherches plus récentes sur la rythmanalyse et l'application des *Langages de l'art* de Nelson Goodman à l'analyse des jeux vidéo. La démarche historique d'Alexis Blanchet nous a fourni la base historique à partir de laquelle penser l'évolution des liens entre les jeux vidéo et le cinéma, autant celle des pratiques d'animation dans le secteur vidéoludique. La lecture de *La caméra imaginaire* nous a amené à prendre en compte la presse vidéoludique comme source, matériau de recherche et objet de réflexion.

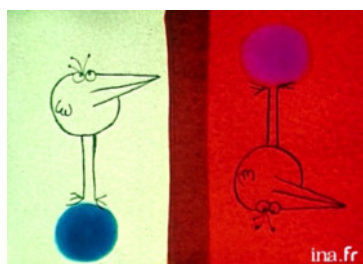
¹³⁴ Vigarello Georges, *Histoire*, (Entretiens conduits par François L'Yvonnet), Paris, Carnets Nords/Le Pommier, coll. « Homo ludens », 2018, p. 66-67.

¹³⁵ *Ibid.*, p. 66-67.

¹³⁶ « une société se définit par ses alliages et non par ses outils. [...] Ceux-ci n'existent que par rapport aux mélanges qu'ils rendent possibles ou qui les rendent possibles. » Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Capitalisme et schizophrénie, t. II, Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980, p. 114.

Dans le champ anglophone, les recherches d'Alexander Galloway, qui a montré comme la vue subjective, héritée du cinéma, s'est pleinement déployée dans les jeux vidéo jusqu'à en devenir une image canonique, a motivé notre volonté de montrer comment certains tropes, certaines images et thématiques, certains procédés propres au cinéma d'animation, ont été réemployés à l'intérieur du jeu vidéo, jusqu'à en devenir des archétypes, susceptibles de se réimplanter comme tels dans les images du cinéma. Ces motifs courent d'une forme d'animation limitée, voire minimaliste (des *Game & Watch* aux animations saccadées de l'arcade) à des tropes plus prégnants dans l'imaginaire vidéoludique tels que le *Die & Retry*, en passant par des thématiques comme l'incarnation, l'immatérialité des images spatiales et leur perméabilité avec l'imaginaire. Notre approche est également redevable de nombreux exemples aux travaux de Mary Flanagan sur les jeux dans l'art, et de Sonia Fizek sur les marges de l'esthétique vidéoludique, et notamment la passivité (l'interpassivité et la posture spectatorielle) des joueurs et joueuses de jeux vidéo.

Du côté du cinéma d'animation, notre démarche souhaite s'inscrire dans la continuité de celle d'Hervé Joubert-Laurencin, Dick Tomasovic, et Jean-Baptiste Massuet. Hervé Joubert-Laurencin, dans sa thèse soutenue en 1992, ouvre deux lignes de recherche qu'ont exploré respectivement Dick Tomasovic et Jean-Baptiste Massuet. La première est celle qui consiste, à rebours des discours traditionnels sur le cinéma d'animation, à considérer ce dernier non pas comme l'art de donner la vie, mais comme un art de la mort, qui amène à penser la vie et le corps depuis la mort. La seconde découle de l'approche foucauldienne d'Hervé Joubert-Laurencin, et envisage l'animation comme un ensemble de pratiques et de discours, qui fondent une communauté. Cette étude des discours du cinéma d'animation a été approfondie par Jean-Baptiste Massuet, qui a étudié les glissements sémantiques et les voyages des dénominations. Il a montré notamment comme le dessin animé, dont Émile Cohl a revendiqué la paternité, est en réalité une traduction de l'expression anglaise « *animated cartoon* », qui s'est institué plus tardivement, rendant anachroniques les revendications d'Émile Cohl. Ces deux approches, l'animation comme art de la mort et comme discours, sont des principes que nous appliquerons à notre étude de l'animation vidéoludique. Nous souhaiterions explorer une troisième piste, présente dans la thèse d'Hervé Joubert-Laurencin, en partie travaillée par Dick Tomasovic : l'animation comme principe de réversibilité.



Jacques Rouxel,
*Et voilà le
Shadok*,
épisode 1, 1968

Comme l'écrit Hervé Joubert-Laurencin :

« L'animation commence peut-être avec cette boucle fantasmagorique du *thaumatrope* où l'on voit tantôt l'homme touiller un grand chaudron, et tantôt la bête qui en est magiquement sortie dévorer le cuisinier, ou bien avec cette bande à peine plus complexe du *zootrope* où la tête d'un homme démultiplié comme autant d'Hamlets grotesques se trouve tantôt sur son cou, tantôt sur sa main droite tendue, et tantôt sur sa gauche. Plus rien ni personne n'est mort ni vivant. C'est notre habitude de la consécution qui nous fait dire que le premier homme est dévoré par la bête ; peut-être est-elle finalement vaincue, car, dans le mouvement, chaque recto est le verso de l'autre. Quant au deuxième, est-il encore sensé de se demander s'il est entier, décapité ou acéphale, si sa tête de cou est pensante et sa tête de main un simple crâne qu'il contemple comme un roi de théâtre, s'il *est* ou s'il *n'est pas*, puisqu'au fond de son réceptacle circulaire percé de meurtrières à œil, le jeu des lignes au-dessus de ses épaules n'est, littéralement, qu'une suite de créneaux, que son animation par le mouvement circulaire de l'appareil transforme en chemin de ronde¹³⁷ ? »

Cette question de l'animation comme lieu de réversibilité a pour conséquence un monde « dont le vivant n'est plus la convention¹³⁸ », remonte donc au XIX^e siècle, et repose sur la répétition. Elle guidera notre recherche, comme un motif spéculaire et ludique permettant de penser les jeux vidéo par le cinéma d'animation, et le cinéma d'animation depuis les jeux vidéo. Notre lecture d'Hervé Joubert-Laurencin est médiatisée par celles de Jean-Baptiste Massuet et Dick Tomasovic : si la question du double a été étudiée par Dick Tomasovic, notre approche de la réversibilité nous semble à certains égards se distinguer des analyses du corps en abîme, car elle n'est pas uniquement celle de la mort et de la vie. C'est une certaine tendance du cinéma d'animation à l'inversion et au renversement, qui n'est pas le désordre de l'entropie, mais la mise en miroir et l'inversion du réel. La réversibilité qui se trouve souvent dans le cinéma d'animation inspire ses images, mais aussi ses discours – et en particulier le rapport du cinéma d'animation au cinéma de prises de vues réelles. C'est à notre sens une attitude qui découle de sa position marginale : la marge reflète la norme, ses artifices et son arbitraire. Si le réalisme est un miroir du monde, le cinéma d'animation est l'autre côté du miroir. L'étude du cinéma d'animation a peut-être amené ses fictions à contaminer nos méthodes. La réversibilité de l'image, qui peut avec l'entropie et le catabolisme¹³⁹, être ajoutée à la liste des principes directeurs du cinéma d'animation, est au cœur de notre recherche, puisque nous étudions *en miroir* le cinéma d'animation et le jeu vidéo, reflétant l'un aux lumières de l'autre. Le cinéma d'animation est une des racines de l'histoire du jeu vidéo, et participe à sa manière des mutations structurelles qui ont amené la main de l'artiste à céder la place à celle du joueur ou de la joueuse. Le jeu vidéo apparaît dans cette perspective

¹³⁷ Joubert-Laurencin Hervé, *La lettre volante*, op. cit., p. 33-34.

¹³⁸ *Ibid.*, p. 34.

¹³⁹ Ces concepts importés dans le cinéma d'animation, sont expliqués plus en détails dans le chapitre 4. cf. Tomasovic Dick, *Le corps en abîme*, op. cit.

comme un des devenirs parallèles du d'animation, à la manière des personnages dédoublés des séries contemporaines qui excitent simultanément dans plusieurs univers.

L'animation nous sert ainsi de guide comme *principe de réversibilité* et *exploration des marges*, qui sont aussi deux formes de jeu. L'animation est souvent le lieu d'un regard inversé, et d'une interrogation de l'acte même de voir. Pensée de la marge, elle a pour principe la mise à jour les artifices fantasmagoriques du cinématographe. Notre archéologie met également les discours et les pratiques en miroir. Le miroir structure ainsi notre méthode toute entière : mettre face à face jeux vidéo et animation, renverser le cadre pour envisager les marges, étudier la réflexivité, et inverser les questions.

Fragments de miroir

Des montagnes au loin
le reflet sur la prunelle
d'une libellule¹⁴⁰

Ce haïku de Kobayashi Issa résume notre méthode. La force du poème, celle du moins qui parvient à traverser les limites de la langue, est son image. L'image du reflet d'une chaîne de montagne sur l'œil d'une libellule renverse l'infiniment grand dans l'infiniment petit, le lointain à l'intérieur du très proche, le pluriel dans le singulier, en même temps que la matière dans une image, c'est-à-dire le réel dans son reflet. À travers l'insecte et le reflet, se dessine également une référence au papillon de Tchouang-Tseu, qui, après avoir rêvé être un papillon, se demande qui, du papillon ou de lui rêve l'autre, et si le monde lui-même au fond, n'est pas le rêve du papillon. La parabole exprime l'impermanence : le reflet renvoie au monde flottant, qui affirme l'impermanence de l'être et la permanence du devenir. La libellule est insecte des rivières, du temps qui coule, et la matière gigantesque devenue image minuscule affirme l'évanescence comme principe fondamental du monde. Rien n'est, tout semble et tout passe. L'œil de la libellule est un fragment minuscule du monde, mais qui contient le monde. On trouve une formulation française similaire chez Bachelard dans l'image du vers circulant dans la terre lorsqu'il commente une citation d'Hermann de Keyserling : « la terre "dévorée" chemine à l'intérieur du ver dans le même temps où le ver chemine dans la terre¹⁴¹. » Le vers mange la terre, et le chemin que fait la terre à l'intérieur du vers redouble le chemin que le vers fait à travers la terre, dans un même jeu de miroir, corporel cette fois, où la partie contient le tout, redoublant, pour Gaston Bachelard, l'image du labyrinthe. Le labyrinthe est le chemin que fait la terre à l'intérieur du vers, autant que le chemin que fait le vers à l'intérieur

¹⁴⁰ Kobayashi Issa, in *Haïku ; anthologie du poème court japonais* (présentation et choix Corinne Atlan et Zéno Bianu), Paris, Gallimard, 2002.

¹⁴¹ Bachelard Gaston, *La Terre et les rêveries du repos*, Paris, Librairie José Corti, Les Massicotés, 2^e édition, 1948, p. 273-274.

de la terre. Nous procédons à la manière du vers, dans une gigantesque matière, dans un immense labyrinthe de textes, d'images, d'artefacts et de pratiques. De cet infini, nous ne pouvons saisir que des fragments. Nous nous attardons aux yeux des libellules que nous avons croisées. Mais chaque fragment contient aussi à sa manière un monde, un reflet évanescent d'un monde qui apparaît lui-même comme un reflet évanescent. Nous espérons ainsi, à travers l'étude de fragment, saisir une image d'un certain état des choses, d'une certaine théorie de la pratique, à chaque époque.

Plan

L'animation : une technique entre le cinéma et les jeux vidéo

La première partie reprend les définitions des deux champs que nous entendons ensuite entrecroiser. Nous y définissons les enjeux théoriques de l'un et de l'autre champ, définitions nécessaires puisqu'il nous est apparu que ces champs communiquent peu.

Ce tour d'horizon nécessaire nous amène à envisager les chemins par lesquels les connaissances techniques du cinéma d'animation se sont retrouvées dans les jeux vidéo. Nous dressons donc un panorama des différentes techniques d'animation vidéoludiques, de leur proximité et de leur différence avec celles du cinéma.

Il s'agit également de suggérer la possibilité d'une première histoire des jeux vidéo par leur animation, en nous focalisant plus spécifiquement sur les jeux en deux dimensions. Notre questionnement s'est cristallisé autour des *sprites*, que les *Games Studies* évoquent souvent comme la seule technique d'animation des jeux en deux dimensions. Nous esquissons ainsi une histoire de l'émergence de la suprématie du modèle du *sprite*, et proposons un premier balisage de cette animation « des premiers temps » du jeu vidéo.

Notre approche des jeux vidéo par l'animation des personnages nous contraint à envisager l'image et son mouvement comme fondamentaux dans les jeux vidéo. Défendre cette position, qui n'est pas partagée dans la recherche francophone, implique de penser ce qu'est une image et les rapports qu'elle entretient avec le reste du jeu. Nous défendons l'idée que l'image du jeu vidéo, comme celle du cinéma d'animation, est tout à la fois ludique, lisible et visuelle.

Le cinéma d'animation au miroir du jeu vidéo (et inversement)

Cette image s'adresse fondamentalement à un corps. Au cœur de notre recherche, nous proposons une archéologie des jeux vidéo par le cinéma d'animation, en étudiant le motif du miroir, et les questions qu'il pose aux corps jouant et aux images des jeux vidéo. En

envisageant les figurations de l'espace dans les jeux vidéo, nous étudions différentes survivances du cinéma d'animation : le spectre de Coney Island qui détermine le rapport au corps du cartoon aussi bien que des jeux vidéo, la latéralité de l'image, la vue zénithale, la vue subjective et la surface à la profondeur paradoxalement infinie de l'image.

La question du miroir nous permet d'interroger, depuis le cinéma d'animation, l'incarnation dans les jeux vidéo : incarnation comme corps, mais aussi comme mouvement et comme jeu. La figurine du cinéma d'animation se trouve-t-elle sauvée de devenir le *soma*¹⁴² virtuel du joueur ? Les principes du cinéma d'animation mis en avant par Dick Tomasovic (entropie, catabolisme, répétition/conservation et danse macabre) nous semblent à ce titre toujours infuser les images des jeux vidéo.

Le miroir nous conduit enfin à la question de la réflexivité et de la manière dont le jeu vidéo s'est réfléchi en tant qu'art à l'intérieur de ses images. Nous proposons par conséquent une étude de la réflexivité vidéoludique, en montrant de quelle manière celle-ci s'inscrit dans la lignée du cinéma d'animation et d'un rapport à l'image ludique. Si la métalepse semble faire intrinsèquement partie du jeu, la réflexivité proprement vidéoludique qui transgresse les conventions semble apparaître plus particulièrement dans les années 1990, et participer de l'artification du jeu.

De la main créatrice à la main joueuse

Après avoir réfléchi les images du cinéma d'animation dans celles des jeux vidéo, et envisager les processus par lesquels le jeu vidéo se pense lui-même comme les premiers pas vers son artification, nous envisagerons la question miroir : non plus « les jeux vidéo sont-ils de l'art ? » mais « comment l'art est-il devenu du jeu ? ».

Nous envisagerons cette transformation à la fois dans les discours et dans les pratiques. Dans le champ des discours sur l'art, le jeu nous semble en effet depuis Kant avoir pris une place de plus en plus importante dans la définition de l'art. Dans le champ des pratiques, nous collectons des fragments d'art en forme de jeu en envisageant l'histoire de l'art depuis le cinéma d'animation, qui se situe précisément à la charnière entre les arts plastiques et le cinéma, et se trouve dans l'ombre de la libération progressive de la main du public. Nous proposons ainsi de suivre les passages multiples de la main de l'artiste créatrice de l'œuvre aux mains joueuses de son public.

¹⁴² Le *soma* désigne le corps au sens de « tombeau de l'âme ».

PARTIE I
—
TECHNIQUES
ET
DÉFINITIONS

CHAPITRE 1 – LE CINÉMA D'ANIMATION

Le bateau de Thésée

« En ce qui concerne la différence produite par des réparations incessantes effectuées sur le bateau de Thésée, réparations qui consistaient à enlever les vieilles planches et à en mettre de nouvelles, les Sophistes d'Athènes avaient coutume de débattre pour savoir si le bateau obtenu, une fois que toutes les planches ont été remplacées, était le même bateau numérique que celui du départ. Et si un homme avait gardé les planches qui ont été enlevées et les avait ensuite assemblées dans le même ordre pour en faire un bateau, celui-ci, sans doute, serait le même bateau numérique que celui du départ. De sorte qu'il y aurait deux bateaux numériquement le même, ce qui est absurde. »

Thomas Hobbes, *De Corpore*, II, 11¹⁴³.

Le paradoxe du bateau de Thésée permet de poser de manière ludique ces enjeux identitaires. Le paradoxe remonte aux Sophistes, mais a trouvé une reformulation célèbre chez Thomas Hobbes. Dans sa version antique, le paradoxe consiste à se demander si, une fois toutes ses planches changées, le bateau de Thésée est toujours le même bateau. Thomas Hobbes rajoute une énigme à ce problème de l'identité à travers le temps, à travers le réassemblage des anciennes planches, qui se trouve dédoubler le bateau. Les paradoxes antiques ne sont pas dépourvus de résolutions, bien au contraire. Les résolutions varient en fonction des époques, et renseignant les leurs contextes historiques¹⁴⁴. Les questions sous-jacentes à ce paradoxe sont, entre autres : la continuité spatio-temporelle d'un élément suffit-elle à établir l'identité ? Un tout n'est-il que la somme de ses parties ?

Le paradoxe du bateau de Thésée tient notamment à la confusion implicite de plusieurs définitions différentes de l'identité. Suivant que l'on privilégie l'identité définie par la forme, la fonction, ou bien la matière, le paradoxe n'existe plus. En effet, si les planches issues du bateau de Thésée avaient servi à fabriquer une armoire, un trébuchet ou même un bateau différent du bateau d'origine, la question ne se poserait pas. Trois critères entrent donc en jeu dans la définition du bateau : la matière (les planches, que l'on change), la forme (la silhouette du bateau), et la fonction (le fait de flotter). La réponse au paradoxe dépendra donc du point de vue à partir duquel on l'observe¹⁴⁵.

¹⁴³ Hobbes Thomas, *De Corpore*, II, 11, The Molesworth Edition, p. 136, cité par Ferret Stéphane. *Le bateau de Thésée : le problème de l'identité à travers le temps*. Paris, Editions de Minuit, 1996, p. 108.

¹⁴⁴ Seban Pierrot, *L'apologie du passage. Zénon d'Élée et le principe d'achevabilité*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Michel Salankis, Université Paris Nanterre, soutenue le 13 décembre 2018.

¹⁴⁵ « Certains placent l'individuïté (*individuity*) dans l'unité de la *matière* ; d'autres, dans l'unité de la *forme* ; d'autres encore disent qu'elle consiste dans l'unité de l'*agrégat de tous les accidents* pris ensemble. En faveur de la *matière*, on invoque qu'un morceau de cire, qu'il soit sphérique ou cubique, est la même cire parce qu'il s'agit de la même matière. En faveur de la *forme*, que lorsqu'un homme, après avoir été un enfant, devient un vieil homme, bien que sa matière est changée, il est cependant encore numériquement le même homme ; de sorte que cette *identité*, qui ne peut pas être attribuée à la matière, doit probablement être imputée à la forme.

Qu'est-ce que le cinéma d'animation ?

Le cinéma d'animation invite à poser la question de l'identité à plusieurs niveaux : celui de la création de sa communauté, de ses discours, aussi bien qu'au niveau de ses images. On pourrait même dire qu'elles sont au cœur du procédé, qui substitue une image à une image, un corps à un autre, qui n'ont pas la continuité que présentent les objets des images de PVR (prise de vue réelle) dans notre réalité. L'impression de mouvement et de continuité que l'on ressent face à un cartoon doit à la juxtaposition d'images différentes. Il n'y a pas de continuité préalable entre les images. Cela autorise toutes les métamorphoses, et explique leur présence dans les images du cinéma d'animation. À l'inverse, la capture image par image permet également de rendre perceptibles des mouvements que notre œil perçoit normalement comme immobiles. Parce que son art opère entre les images, parce que l'image par image est précisément un art de la discontinuité, l'animation pose fondamentalement des questions d'identité. Si le cinéma de prise de vue réelle *filme* des objets continus dans le temps, le cinéma d'animation, au contraire, crée une continuité temporelle à partir d'objets discontinus. C'est-à-dire qu'il nous contraint toujours à constater l'artificialité de nos catégories d'entendements, nous force à constater la discontinuité des êtres qu'il agite, nous amenant à remettre en question le concept d'identité. D'où aussi les jeux polymorphes de ses images, dans lesquelles les corps se multiplient, se métamorphosent, dans lesquelles les espaces et les angles de caméra ou les bords du cadre eux-mêmes sont devenir. Notons cependant que ces distinctions ont été mises à mal par le remplacement de la pellicule et ses traces de lumières par les technologies numériques où l'image est codée par la machine, ainsi que par le développement de techniques d'enregistrement telles que la *performance capture*, qui hybride l'enregistrement d'un mouvement à l'animation.

À la question « qu'est-ce que le cinéma d'animation ? », la première réponse qui s'impose est : « cinéma d'animation » est d'abord une expression nominale, un ensemble de mots. Autrement dit, avant d'envisager le cinéma d'animation comme une pratique, une technique, un fait social ou historique, il convient de l'envisager comme une construction discursive, qui a elle-même une histoire, et qui contribue à construire l'objet qu'elle entend désigner. Hervé Joubert-Laurencin est le premier à avoir adopté cette approche (qui envisage la définition dans une perspective foucauldienne) concernant le cinéma d'animation qui a ensuite été explorée par Jean-Baptiste Massuet pour l'institution du terme « dessin animé ».

En faveur de l'*agrégat des accidents*, aucun exemple ne peut être proposé ; mais la raison en est que lorsqu'un nouvel accident est généré, un nom nouveau est communément imposé à la chose, de sorte que ceux qui assignaient cette cause à l'*indivuidité* pensaient que la chose elle-même aussi était devenue autre chose. » Hobbes Thomas, « *Of identity and difference* », chapitre XI du *De Corpore*, in *The English works of Thomas Hobbes*, vol. I, éd. Sir W. Molesworth, John Bohn, 1839, trad. S. Ferret & J. Vannier, cité in Ferret Stéphane, *L'identité*, Paris, GF Corpus, 1998, p. 112.

Chaque savoir vient du corps, chaque savoir est situé, et chaque discours répond aux exigences et aux présupposés du milieu depuis lequel il est émis. À ce titre, on notera que les définitions produites dans le champ universitaire répondent, elles aussi, aux règles et aux désirs de leur champ. C'est sans doute parce que leur médium privilégié d'expression est l'écriture et le discours que les universitaires ont pu envisager le cinéma d'animation comme un discours plutôt que comme une pratique ou une technique. Le champ dans lequel nous nous situons demeurant le champ académique, nous prolongerons cette définition du cinéma d'animation comme un discours. Plus précisément, nous pouvons distinguer, parmi les discours, trois grands ensembles, desquels découlent trois types de définition.

En premier lieu, les discours totalement extérieurs au cinéma d'animation, qui ne cherchent pas particulièrement à comprendre l'objet cinéma d'animation. Le cinéma d'animation est alors perçu comme un genre, le dessin animé destiné aux enfants, ce qui constitue une catégorie de rangement pratique pour les médiathèques. Ce discours extérieur tend à rattacher le cinéma au réel, et à marginaliser le cinéma d'animation. Le cinéma d'animation, du point de vue extérieur, celui de la norme et du cinéma, est « l'autre » : l'anormal. À ce titre, il porte tous les stigmates qui permettent de l'écarter de la norme. Il est l'étranger, l'animal, l'enfantin, le pathologique.

Contre ces définitions qui viennent de l'extérieur, et se fondent sur des préjugés, s'opposent les discours qui viennent de l'intérieur, c'est-à-dire des discours émis par les praticiens eux-mêmes. Ces discours sont produits par des cinéastes qui adoptent une posture réflexive sur leur art. Initiées dans les années 1950 sous l'impulsion de Norman McLaren et André Martin notamment, ces définitions appréhendent l'art de l'animation suivant le point de vue qui est le leur, à savoir celui de la production et la réalisation d'un film. Ces définitions se sont donc fédérées autour d'un critère commun (la réalisation image par image), construisant ainsi une communauté. Les enjeux de différenciation les amènent à produire également un discours de l'autre. Du point de vue du cinéma d'animation, le cinéma de prise de vue directe est justement l'autre cinéma, celui qui n'est pas d'animation.

Enfin, la troisième famille de discours provient du champ universitaire. Les chercheurs et chercheuses qui écrivent sur le cinéma d'animation écrivent – en général – depuis l'extérieur du champ de l'animation à proprement parler, tout en étant dans une démarche de compréhension du cinéma d'animation et de ses définitions internes. Le rapport à l'objet est ici un rapport de spectateur ou spectatrice réfléchissant et écrivant sur sa perception de l'œuvre, ou de lecteur et lectrice écrivant sur des archives, et a donc abouti à une définition esthétique du cinéma d'animation comme cinéma mettant à nu les conventions

cinématographiques, ainsi qu'à des définitions du cinéma d'animation comme discours ou phénomène historique.

Le cinéma d'animation répond donc à trois définitions correspondant à trois points de vue différents : extérieur, intérieur, universitaire.

Les Discours sur l'animation, le point de vue extérieur : domination et exclusion

Une définition générique : les dessins animés pour enfants

Dans les discours communs, extérieurs au cinéma d'animation, qui s'attachent à le juger et le classer, on peut relever trois idées reçues principales : le cinéma d'animation est un genre (1), le dessin animé (2), destiné aux enfants (3). Globalement, le cinéma d'animation reste associé à l'enfance : il suffit d'aller dans n'importe quelle médiathèque ou à commerce de produits culturels pour voir dans quel rayon se trouvent les films d'animation et constater la prédominance de ces conceptions encore aujourd'hui. Si on cherche les ouvrages sur le cinéma d'animation au haut-de-jardin de la BnF, on les trouvera dans la salle J (Littérature jeunesse) plutôt que dans la salle A (audiovisuelle).

Cette catégorisation répond à une certaine norme de la production animée elle-même : une part importante des films d'animation est effectivement à destination des enfants. Mais le cinéma d'animation est trop protéiforme, il recouvre trop de techniques différentes pour être résumé au seul dessin animé (stop-motion, pixilation, CGI...) ; ses films sont destinés à des publics trop différents pour ne concerner que les enfants. Le cinéma d'animation transcende en outre évidemment largement la notion de genre : *Steamboat Willie* (Disney, 1928) n'a pas grand-chose à voir avec *Une nuit sur le mont chauve* (Alexeïeff et Parker, 1933) ou *Pas de deux* (McLaren, 1968).

Le cas courant : Stanley Cavell, *Supplément à La Projection du monde*

Les théories du cinéma qui prétendent à une ontologie esthétique fondée sur le réalisme achoppent sur le cinéma d'animation car il rappelle que le mouvement au cinéma est par essence une représentation, il n'est pas un enregistrement du réel mais la production d'une machine. Cela explique une certaine marginalisation du cinéma d'animation dans les discours. Un des exemples les plus clairs de cette exclusion du cinéma d'animation du champ théorique est celui donné par Stanley Cavell. En s'appuyant sur les écrits d'André Bazin et de Erwin Panofsky, Stanley Cavell part du principe que « la base du médium du cinéma est

photographique, et qu'une photographie est photographie *de* la réalité ou *de* la nature¹⁴⁶ ». Le cinéma, ainsi défini, est donc la capture, l'enregistrement d'un monde préexistant, projeté sur un écran. Par conséquent, Stanley Cavell, reprenant une expression d'André Bazin, parle du cinéma comme « signifiant par le seul intermédiaire du réel¹⁴⁷. » Les photographies qui composent la pellicule, parce qu'elles « ne sont pas faites *à la main*¹⁴⁸ » mais procèdent « du mécanisme et de l'automatisme¹⁴⁹ » de la machine, ont « triomphé de la subjectivité [...] en éliminant l'agent humain de la reproduction¹⁵⁰. » Par conséquent, la machine cinématographique produit « une succession de projections automatiques du monde¹⁵¹ ». Le mot monde est défini dans cette expression par Stanley Cavell comme « les faits ontologiques de la photographie et de ses sujets¹⁵² ». Le cinéma nous donne donc à voir le monde enregistré dans des images par « la caméra ingérant le monde¹⁵³ ». Il y a un lien « ontologique » entre l'image et son sujet. Ce n'est pas une image, une représentation, mais le monde lui-même qui nous est donné à voir. Pour Stanley Cavell, dans le cinéma « c'est à la réalité, ou à une façon de la dépeindre, que nous avons affaire¹⁵⁴ ». Le cinéma se trouve ainsi défini, suivant la définition dominante dans la deuxième moitié du XX^e siècle, comme l'art du réel, l'art dont la matière est le réel. L'intérêt de la pensée de Stanley Cavell tient à sa confrontation (et à la confrontation de sa définition de la base matérielle du cinéma comme « succession de projections automatiques du monde ») au dessin animé. Répondant à Alexander Sesonske, qui lors d'un colloque parodie le discours cavellien en l'appliquant au dessin animé, Stanley Cavell, dans son *Supplément à La Projection du monde*, assume d'exclure le dessin animé hors du champ du cinéma:

« [...] d'après le postulat qui est le mien (et que j'aurais sans doute dû formuler explicitement) à savoir que les dessins animés ne sont pas du cinéma, les observations sur leurs conditions d'existence constituent une part de l'explication de *la raison pour laquelle* ils n'en sont pas¹⁵⁵. »

Le cas de Stanley Cavell est intéressant, car il permet de voir comment un philosophe dont la définition du cinéma repose sur le réel¹⁵⁶ se débrouille avec le cas du cinéma d'animation (en l'occurrence, pour lui, le dessin animé), qui propose de fait un film ne présentant que des liens très éloignés avec le « réel ». Pour des raisons de cohérence logique

¹⁴⁶ Cavell Stanley, *La Projection du monde. Réflexion sur l'ontologie du cinéma*, trad. Christian Fournier, Paris, Vrin, 2019 (1971), p. 47.

¹⁴⁷ *Ibid.* p. 48.

¹⁴⁸ *Ibid.* p. 53.

¹⁴⁹ *Ibid.*

¹⁵⁰ *Ibid.*, p. 55.

¹⁵¹ *Ibid.*, p. 125.

¹⁵² *Ibid.*

¹⁵³ *Ibid.*

¹⁵⁴ *Ibid.*

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 259.

¹⁵⁶ Voir également « Les périls de Perri » d'André Bazin, et l'analyse qu'en fait Hervé Joubert-Laurencin dans *La lettre volante*, *op. cit.*, p. 26-34.

avec sa propre définition du cinéma, Stanley Cavell est face à une alternative simple. Il est obligé soit de reconnaître que le dessin animé est du cinéma, c'est-à-dire de reconnaître que ses spéculations sur le cinéma sont fausses, soit de dénier que le dessin animé puisse être du cinéma. Une conviction profonde, ou l'orgueil, mène le philosophe sur le second chemin. Il choisit de maintenir sa définition, ce qui l'amène en toute cohérence à déclarer que « les dessins animés ne sont pas du cinéma ». On trouve ainsi exprimé littéralement l'exclusion du dessin animé, non plus marginalisé, mais carrément rejeté hors du cinéma. Le dessin animé et le cinéma sont ainsi présentés dans un rapport hiérarchique de valeur, suivant des enjeux de reconnaissance, de considération. Pour le dessin animé, dans le texte de Stanley Cavell, il s'agit bien d'être « considéré » comme des films de cinéma. C'est donc un statut social que Cavell refuse au dessin animé en refusant de le reconnaître comme du cinéma. Le texte qui précède est une rationalisation théorique (de mauvaise foi) visant à justifier ce rejet, qui fonctionne justement comme un « postulat » que le discours tente de justifier.

L'histoire du cinéma et du cinéma d'animation peut être lue, et l'a été, comme celle d'une marge à l'égard d'une norme, d'une minorité vis-à-vis d'une majorité, et qui en tant que telle, peut être comprise à la lumière de phénomènes sociaux de domination comme le racisme¹⁵⁷ ou la domination masculine, et rencontre, au niveau ontologique, les problèmes que pose souvent la marge : sous les discours visant à établir une différence de nature, se cache en réalité une différence de degré. Au sein de la marge se révèlent ainsi les impensés de la norme, qui, totalement hégémoniques, n'y affleurent pas à la conscience, à la manière de la lettre volée de Poe¹⁵⁸, invisible d'être exposée au regard de tous. Le dessin animé, chez Stanley Cavell, recouvre les mêmes lieux communs qu'Hervé Joubert-Laurencin rattache à la rhétorique raciste. D'abord, il est peuplé d'animaux¹⁵⁹, et, partant, inhumain. Ce n'est pas un cinéma d'humain¹⁶⁰, il n'en a pas la « dignité ». C'est un monde animiste et donc « primitif¹⁶¹ », avec tout ce que l'idée véhicule de hiérarchie coloniale¹⁶². Ce monde primitif

¹⁵⁷ Joubert-Laurecin Hervé, *La lettre volante*, op. cit., p. 37-40.

¹⁵⁸ cf. La fameuse analyse qu'en fait Lacan dans son séminaire sur la lettre volée. Lacan Jacques, *Écrits I*, « Le séminaire sur "La Lettre volée" », Paris, Seuil, 1999 (1966), p. 11-61. Pour une application des réflexions lacaniennes (par le prisme de Daniel Sibony) au cinéma d'animation, voir Joubert-Laurencin Hervé, *La lettre volante*, op. cit., p. 35-61.

¹⁵⁹ « Les principaux habitants du monde des dessins animés (ceux que j'imagine, et ceux que Sesonke, dans ses observations, semble avoir eus en tête) sont des animaux qui parlent – anthropomorphes en tout, pourrions-nous dire, sinon leur forme. Les figures humaines qui s'y rencontrent, par comparaison avec les figures animales, semblent déplacées ou gênantes. », Cavell Stanley, *La Projection du monde*, op. cit., p. 260.

¹⁶⁰ « A ceux qui veulent de l'humain », titre justement André Martin en réponse aux critiques de Norman McLaren qu'il cite pour illustrer l'absence de considération du cinéma d'animation. cf. Martin André, *Écrits complets*, Paris, Dreamland, 2000, p. 224.

¹⁶¹ « De façon caractéristique, le monde qu'habitent des créatures animées est lui aussi animé ; il ne peut demeurer l'arrière-plan stable des actions des figures vivants, mais agit de façon autonome. Bien sûr, arriver à adhérer à un tel monde ne pose pas de problème général ; il puise peut-être à la plus primitive de nos convictions sur le monde. », Cavell Stanley, *La Projection du monde*, op. cit., p. 261.

¹⁶² Sur ces questions, voir également : Ngai Sianne, *Ugly Feelings*, Cambridge, Harvard University Press, 2005

est un monde qui ne répond pas à nos règles, c'est un monde étrange et différent¹⁶³. Après l'animal et le primitif, le critère qui suit immédiatement est attendu, c'est un monde enfantin, avec une prétérition visant à nier le dénigrement à l'acte : « Si je dis que c'est essentiellement un monde d'enfant, j'espère qu'on ne jugera pas que je le rapetisse ou que je nie qu'il reste un inéluctable substrat de notre monde, et qu'il est sujet à éruption délibérée ou imprévue¹⁶⁴. » De l'enfant, le dessin animé a les caractéristiques « [d'] éruption délibérée », c'est-à-dire en vérité l'informalité et l'immaturité. Comme le primitif supposait le manque de civilisation, l'enfant (qui revient plus tard sous la plume de Stanley Cavell dans l'expression « enfantin ou nul¹⁶⁵ », attestant de l'aspect dévalorisant du terme chez Stanley Cavell) suppose le manque d'éducation ou de maturité. Enfin, le dessin animé est un monde pour Cavell sans corporalité¹⁶⁶ ni sexualité¹⁶⁷ (mais obscène) c'est-à-dire, implicitement, un monde indésirable :

« Dans un dessin animé, Garbo, Dietrich ou Marilyn Monroe n'auront plus ce qui est véritablement séduisant en elles – pas simplement leur présence physique spécifique, mais l'animation de cette présence par l'exemple d'indépendance, de profondeur et d'esprit produit par la femme en chair et en os. Toutefois, Mae West en dessin animé rendra peut-être vraiment le génie de Mae West, parce qu'elle est déjà une caricature de la sexualité ; la caricature de la sexualité est son sujet. C'est l'essence de son comique déflationniste que sa présence si criante ne signifie rien de particulier. Elle est la femme *sans* mystère, ou la femme dont l'intérêt n'a rien à voir avec le mystère¹⁶⁸. »

La digression sur les actrices hollywoodiennes met en place un jeu d'opposition entre Garbo, Dietrich et Monroe d'un côté, et Mae West de l'autre, qui rejoue implicitement l'opposition entre le cinéma et le dessin animé. Les premières ne peuvent pas être représentées dans un dessin animé, puisqu'on perdrait « le » mystère féminin (l'essence de *la* femme, la fameuse), et le lieu du désir, contrairement à Mae West qui est une caricature. Les premières sont « présence », « indépendance », « profondeur », « esprit », la seconde est « comique », « *sans* mystère », « caricature de la sexualité ». La comparaison fait ainsi ressortir tout un jeu d'opposition, de différences, qui produisent une distinction et une hiérarchie, la même qui court à travers toute la démonstration de Stanley Cavell, et qui repose sur les dualismes classiques de la culture occidentale participant aux logiques et aux pratiques

¹⁶³ « Les points où nos limites et nos lois sont le plus évidemment abrogées concernent celles qui régissent l'identité ou la destruction physique. La possibilité de métamorphose, voire une tendance à cette dernière, est tout à fait familière. » Cavell Stanley, *Ibid.*

¹⁶⁴ *Ibid.*

¹⁶⁵ « Tout ce que j'ai écrit sur les films hollywoodiens dans *La Projection du monde* est parfaitement compatible avec l'affirmation que la plupart de ces films sont enfantins ou nuls » *Ibid.*, p. 265.

¹⁶⁶ « Ou plutôt, ce n'est pas la gravité qui est abrogée (les choses et les créatures tombent et les pétales posent parfois de charmants problèmes d'escalade), mais la corporalité. » *Ibid.*, p. 261.

¹⁶⁷ « Dans les dessins animés, la sexualité a des chances d'être soit épicène, soit caricaturale. Je suppose que c'est parce qu'étant désincarnés, les dessins animés ne tendent pas au pornographique, quoique, si on leur en donne l'occasion, ils puissent naturellement tendre vers l'obscène. » *Ibid.*

¹⁶⁸ *Ibid.*

de domination et d'exclusion¹⁶⁹. Les dualismes mobilisés par Stanley Cavell ici sont humain/animal, adulte/enfant, familial/étranger (soi / autre), civilisation/monde sauvage.

Ainsi, parce que le monde représenté dans le dessin animé n'est pas un monde réel, parce que c'est un monde sans corps, il ne s'inscrit pas dans l'idée du cinéma comme expérience ordinaire par laquelle Stanley Cavell définit le cinéma. Ce n'est donc pas du cinéma. Cette vision du dessin animé s'inscrit dans la philosophie cavellienne, dans laquelle le cinéma relève d'une expérience ordinaire qui réconcilie le spectateur avec le réel, et où le film est un monde projeté. Le cinéma d'animation sape donc au fondement la définition du cinéma de Cavell, et c'est logique qu'il nie son appartenance au cinéma. Le cinéma d'animation affirme la nature de média du cinéma, et s'oppose ainsi par définition à la définition cavellienne. Mais, par cette position marginale, le cinéma d'animation est précisément riche de ce qu'il est moins enclin à la reconduction des dualismes et des systèmes de domination sur lesquels se fonde le désir de revoir dans l'écran le monde réel.

Le cinéma d'animation, dont l'image ne repose pas sur le « réel » que les discours ont considéré comme l'essence du cinéma pendant la deuxième moitié du XX^e siècle, s'est ainsi trouvé marginalisé. Les discours sur le cinéma (de prise de vue réelles) traitent ainsi le cinéma d'animation comme une minorité (au double sens de nombre et de validité juridique et sociale) : par exclusion, spécification, particularisation. Cela explique l'asymétrie des noms : le cinéma d'animation est « d'animation », le cinéma est juste « le » cinéma. Le cinéma d'animation, en tant que minorité, se trouve ainsi occulté des discours théoriques, réduit à des stéréotypes, et s'il se trouve convoqué, c'est pour être traité sur le mode de l'altérité. Les phénomènes de domination comme la domination masculine ou le racisme permettent par conséquent de comprendre la relation du cinéma d'animation au cinéma, ainsi que les rhétoriques de chacun de ces discours. Les discours de la norme tendent à faire disparaître le cinéma d'animation, à le rejeter ou le refouler, afin de maintenir et justifier les dominations. Les discours du cinéma d'animation, en tant que discours de la marge, visent à déconstruire et combattre les dominations, à faire front. Ils revendiquent leur *légitimité*, et tendent à l'*empowerment* à l'autonomisation.

¹⁶⁹ « Récapitulons : certains dualismes constituent des traits persistants des traditions occidentales ; tous contribuent à la logique et aux pratiques du système de domination des femmes, des gens de couleur, de la nature, des travailleurs et des animaux ; en gros à la domination de tout ce qui est autre et qui ne sert qu'à renvoyer l'image de soi. Les plus importants de ces inquiétants dualismes sont les suivants : soi/autre, corps/esprit, nature/culture, mâle/femelle, civilisé/primitif, réalité/apparence, tout/partie, agent/ressource, créateur/créature, actif/passif, vrai/faux, vérité/illusion, total/partiel, Dieu/homme. Les Sois est ce Un qui ne subit pas la domination et qui sait cela grâce à l'autre qui détient les clefs de l'avenir du fait de sa propre expérience de la domination, ce qui fait mentir toute idée d'une autonomie du soi. Être Un, c'est être autonome, c'est être puissant, c'est être Dieu ; mais être Un est aussi une illusion, et ainsi être impliqué dans une dialectique apocalyptique avec l'autre. Pourtant, être autre, c'est être multiple, sans borne précises, effiloché, sans substance. Un c'est trop peu, mais deux, c'est déjà trop. », Haraway Donna, *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils éditeur, 2007, p. 73.

La définition technique des discours internes : l'image par image et le secret

Face aux discours de la norme, extérieurs au cinéma d'animation, se construisent donc des discours internes, qui réfléchissent leur pratique et leur rapport au cinéma. La deuxième grande catégorie de discours réunit ainsi les discours produits par les acteurs du cinéma d'animation. Ce sont ceux-là qui contribuent à définir cette communauté en tant que communauté. Les premiers émetteurs de ces discours sont des réalisateurs. La définition qu'ils produisent est par conséquent une définition ancrée dans leur pratique de réalisation, c'est une définition technique, unifiant les pratiques de chaque réalisateur : la réalisation de films image par image.

La première définition qu'on peut donner d'un film d'animation est la plus courante, celle qui contient le principe de l'animation par le biais du cinématographe : un film réalisé « image-par-image », dans lequel le mouvement est recomposé artificiellement et non capté. Cette définition technique, qui résume le principe de l'animation, permet ainsi de distinguer un film d'animation d'un film « normal » par la technique de réalisation : l'image par image, opposée à la captation directe. Un mouvement produit dans un cas, reproduit dans l'autre. Le cinéma d'animation, parce qu'il s'attache à donner l'illusion du mouvement à partir d'images fixes, implique une bonne compréhension et une bonne connaissance du mouvement, et plus particulièrement du mouvement représenté (d'où un certain nombre de réflexions de la part des théoriciens sur la nature du mouvement, cf. Alexandre Alexeieff et Len Lye). Mais le mouvement qui concerne réellement le cinéma d'animation est celui de l'image cinématographique. Il interroge donc son origine et son mode de production, c'est-à-dire, dans le cas qui nous intéresse, l'appareil d'enregistrement et de projection cinématographique. Historiquement, l'émergence du concept de cinéma d'animation a eu lieu à l'époque du cinéma argentique. La pensée du cinéma d'animation s'inscrit fondamentalement dans le film en pellicule. Dans ce contexte, l'illusion du mouvement dans l'image est produite par le défilement de la pellicule.

Cette prise en considération de la machine, du mode de production et de représentation du mouvement a fait du cinéma d'animation le point névralgique de la question du « réel » au cinéma. Tout mouvement reproduit est en effet toujours en vérité produit, c'est-à-dire que tout mouvement n'est pas le monde projeté sur un écran, mais une représentation, une recreation artificielle de ce monde.

Parce qu'il utilise la caméra image par image, qu'il réduit le défilement des photogrammes à la représentation du mouvement, il met au premier plan le caractère illusoire

de la projection. En fait, le cinéma d'animation rappelle que le mouvement au cinéma n'est pas un mouvement réel. Par la prise de vue à 24 images par seconde, le mouvement d'une prise de vue capté est analogue au mouvement réel (il lui ressemble), mais il n'est pas identique : la prise de vue directe, c'est déjà une reconstruction artificielle du mouvement.

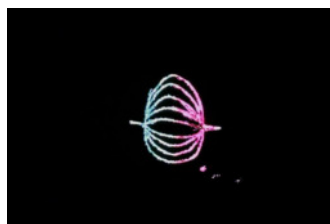
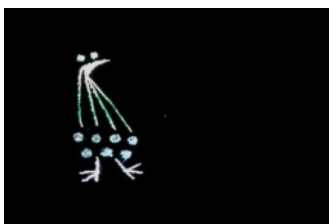
Si on considère le cinéma comme processus de captation et de restitution du mouvement, le cinéma d'animation est une expression pléonastique : tout film est, par définition, d'animation, puisqu'il donne au spectateur l'illusion de mouvement à partir d'images fixes. Les films « naturels » font souvent tout pour faire oublier le processus mécanique par lequel les images s'animent, faire oublier la nature de l'image, de la projection et du mouvement : une action filmée est une reconstitution artificielle du mouvement.

Le cinéma, en arrêtant ses enjeux esthétiques à l'échelle du plan, occulte totalement cette irréalité de l'image projetée. Le cinéma d'animation, en s'attardant sur chaque image, en donnant l'illusion de mouvement à partir d'images que l'on sait être fixes (dessin, objet...) confronte le spectateur à la machine. Là où le spectateur, dans un film naturel, oublie que le spectacle qu'il est en train de voir est avant tout une succession d'images fixes, le spectateur du film d'animation contemple au contraire une illusion qu'il sait être telle, et, à certains égards, c'est précisément de là que provient le plaisir du visionnage. Dans ce cinéma, l'animation est un rapport au film différent de celui de la prise de vue directe, puisque chaque photogramme de la pellicule est pris en compte.

En somme, étudier le cinéma d'animation c'est aborder au niveau du photogramme et de la machine le débat Méliès-Lumière : filmer le truc ou truquer le film ; une image juste ou juste une image...

Un Art de la différence (entre les images et par rapport au cinéma)

Cette définition de l'art de l'animation comme celui de la maîtrise de l'entre-image a une grande figure pour l'illustrer : Norman McLaren. Dans le numéro 14 de la revue *Cinéma 57*, on trouve la fameuse citation de McLaren, que nous reproduisons textuellement ici :



Norman McLaren, *Blinkity Blank*, 1955

■ Animation is not the
 art of DRAWINGS-that-move
 but the art of
MOVEMENTS-that-are-drawn
 ■ What happens between
 each frame is much more
 important than what exists
on each frame.
 ■ Animation is therefore
 the art of manipulating the
 invisible ~~that~~ interstices that
 lie between frames¹⁷⁰.

La définition de Norman McLaren met l'accent sur le mouvement plutôt que sur le graphisme de l'image, mais sa définition présuppose encore cependant la forme majeure du dessin animé¹⁷¹. Elle repose sur l'idée de « l'entre-voir¹⁷² ». Sa triple définition a eu un énorme succès auprès de la communauté des praticiens et des amis du cinéma d'animation. Hervé Joubert-Laurencin¹⁷³ donne trois causes possibles au succès de cette définition au sein des animateurs.

Premièrement, c'est une citation « bien écrite¹⁷⁴ ». La configuration en trois points rejoue dans l'agencement du texte le propos, puisque le « *between* » est lui-même situé entre les deux phrases évoquant ce qu'il y a sur les images (cf. aussi l'usage du chiasme, qui inverse le rapport de force entre mouvement et image dans les deux premières phrases).

Nous pourrions ajouter que la définition est en outre une définition graphique autant que textuelle, puisque le texte est traité visuellement, spatialisé comme un poème, et accompagné de tout un jeu de lignes : doubles dans la première définition, les traits soulignant

¹⁷⁰ Hervé Joubert-Laurencin relève qu'il existe une quatrième phrase à cette citation, qui a été occultée par la légende : « *The interstices are the bones, flesh and blood of the movie, what is on each frame, merely the clothing.* » (« Les interstices sont les os, la chair et le sang du film, ce qu'il y a sur chaque image, seulement les vêtements. », traduction d'Hervé Joubert-Laurencin).

¹⁷¹ « On le voit, ici, malgré l'universalité définitionnelle sous-entendue par la nomination de l'objet défini (l'animation), McLaren ne renvoie en apparence qu'à un type d'animation précis, lié au dessin. L'auteur nuance néanmoins immédiatement le propos en précisant que « ce qui se passe *entre* chaque image est plus important que ce qui existe *sur* chaque image », amoindissant ainsi l'importance de l'unité de base de la représentation, au profit du principe de l'animation. Il n'en reste pas moins qu'un amalgame paraît encore possible entre l'animation et le dessin animé, chacun renvoyant pourtant à des considérations historiques et notionnelles extrêmement différentes. », Massuet Jean-Baptiste, « Technique, genre ou médium ? », *Appareil* [En ligne], 17 | 2016, mis en ligne le 11 juillet 2016, consulté le 20 septembre 2017. URL : <http://appareil.revues.org/2333> ; DOI : 10.4000/appareil.2333

¹⁷² Joubert-Laurencin Hervé, *La lettre volante*, p. 56.

¹⁷³ *Ibid.*

¹⁷⁴ *Ibid.*

les mots deviennent simples dans la seconde, jusqu'à se retrouver sur le mot « ~~that~~ » dans la dernière définition, suivant une sorte de distillation du trait dans le texte. Les traits soulignent ainsi un système d'opposition entre l'image et le mouvement (DRAWING / MOUVEMENT ; on / between), jusqu'à ce que la rature finale fasse ressortir l'interstice, en redoublant le « that », comme si l'interstice était précisément sur le point de disparaître, et que l'animateur le dévoilait : « the invisible ~~that~~ interstices that ».

Deuxièmement, Hervé Joubert-Laurencin indique que c'est une définition écrite par Norman McLaren, cinéaste qui a réussi le tour de force de renouer avec les origines du cinéma tout en explorant les limites du médium : il réalise des films sans caméra, il dessine le son... Il est peut-être le cinéaste qui s'est rapproché le plus de la naissance du mouvement au cinéma, au sens physique (puisqu'il a travaillé directement sur la pellicule, dont le défilement produit le mouvement) mais également au niveau esthétique avec la méthode du *blink* (clignement, image blanc) et du *blank* (vide, interstice, noire) dans le grattage de pellicule. La dialectique qui se joue entre le *blink* et le *blank*, entre l'image et l'intervalle, entre le surgissement et le vide qui le sous-tend, recoupe celle de l'être et du néant.

La troisième raison qui peut expliquer ce succès serait qu'elle contient « tous les éléments mythiques de l'image par image¹⁷⁵ ». La phrase du milieu, avec l'expression « *What happens* », exprime l'idée de génération, qui marque de nombreux discours sur l'animation. Art de manipuler l'invisible, elle convoque le thème du secret. C'est aussi une citation qui convoque une définition paradoxale : l'art de l'animateur réside, précisément, chez Norman McLaren, dans ce qu'il ne grave pas sur la pellicule, dans ce qu'il calcule entre les images, c'est-à-dire, dans ce qu'on ne peut pas voir, et qui fonde pourtant l'impression du mouvement.

L'art de l'animation, pour McLaren, est ainsi celui de la différence. Le cœur de la pratique de l'animateur n'est donc pas le graphisme mais le mouvement. L'animation est ainsi avant tout question d'intervalle et de rythme. Il renverse le rapport de force entre les deux formes contenues dans l'expression « dessin animé » : non pas du « *dessin animé* », mais du « *dessin animé*¹⁷⁶ ». Cette conception s'écrit aussi contre le modèle disneyen, suivant lequel l'animation consisterait à donner de la vie à des dessins, en accordant donc une primauté au dessin sur le mouvement, et pour lequel chaque dessin doit avoir une force propre qui donne sa vie au personnage¹⁷⁷.

¹⁷⁵ Joubert-Laurencin Hervé, *La lettre volante*, op. cit., p. 56.

¹⁷⁶ Massuet Jean-Baptiste, « Technique, genre ou médium ? », *Appareil* [En ligne], 17 | 2016, mis en ligne le 11 juillet 2016, consulté le 30 juillet 2020. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2333> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.2333> Cette formulation est proposée par Jean-Baptiste Massuet dans

¹⁷⁷ « En d'autres termes la vie et la vitalité ne viennent pas du mouvement ou du timing seulement – comme ce fut le cas des premiers Mickey Mouse – mais de la capacité à faire vivre les seuls dessins. » Frank Thomas et Ollie Johnston, *Disney animation illusion of life*, Abbeville Press, Disney Editions, 1981, p. 146 ; cité par Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Cerf, Corlet, 2012, p. 17.

La création de la communauté du cinéma d'animation doit beaucoup à André Martin, réalisateur mineur, mais critique prosélyte et défenseur ardent du cinéma d'animation. André Martin est à la fois l'un des premiers théoriciens du cinéma d'animation, le premier à avoir employé ce terme, et l'un des responsables de son institutionnalisation en festival et en communauté.

André Martin est, dans l'état actuel de la recherche, le premier à avoir employé l'expression « cinéma d'animation », en 1953¹⁷⁸. Par ailleurs, ainsi que le montre Hervé Joubert-Laurencin, c'est également lui qui proclame la mort du cinéma d'animation en 1981. André Martin est parmi les premiers à revendiquer la singularité imposée par le cinéma « normal » au cinéma d'animation, en faisant de ce dernier le principe du cinéma :

« [...] à la faveur des dessins automatiques de Cohl va se consommer un divorce définitif.

Le Cinéma de prise de vues directes et le cinéma d'animation n'auront plus grand chose de commun, sinon leur profonde et secrète structure¹⁷⁹ »

André Martin est en outre un prodigue défenseur du concept d'image par image, sur lequel repose sa définition initiale du cinéma d'animation¹⁸⁰. La création du concept de « cinéma d'animation » et sa définition comme art de la création de mouvement image par image va permettre la réunion et l'unification sous la même bannière d'une communauté de réalisateurs et réalisatrices, la plupart issus du dessin animé, mais agrégeant également des pratiques connexes. Cette réunion va être la source de réflexions sur l'art de l'animation et sur sa spécificité.

La réalisation « image par image » reste fondamentalement l'art de l'animation, même si l'image par image est possiblement assistée par ordinateur, en trois dimensions, même si l'art de création du mouvement peut éventuellement intégrer d'autres pratiques (génération de l'image par ordinateur) ou se faire sur des films hybrides. La persistance de ce noyau, qui forme le cœur prototypique de ce qu'on nomme cinéma d'animation, explique peut-être que celui-ci continue à exister comme cinéma particulier.

¹⁷⁸ Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, op. cit.

¹⁷⁹ Martin André, « Pour lire entre les images », in Martin André, *Écrits*, Paris, Dreamland, 2000, p 81.

¹⁸⁰ André Martin propose plus tard pour son article de l'Encyclopédie une définition plus détaillée : « Le terme d'animation définit toute composition de mouvement visuel procédant d'une succession de phases calculées, réalisées et enregistrées image par image, [...] quel que soit le système de représentation choisi [...] quel que soit le moyen de reproduction employé [...] quel que soit enfin le procédé de restitution du mouvement. » Cité par Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, op. cit., p. 61.

Les Discours sur l'animation : le point de vue universitaire

L'Animation : un discours et une communauté

Comme le signale Jean-Baptiste Massuet¹⁸¹, la différence entre le cinéma et le cinéma d'animation est avant tout une différence discursive. Elle n'est pas tant une question de technique que de discours sur la technique. Cette approche de la définition du cinéma d'animation comme un discours est initiée par Hervé Joubert-Laurencin, et se fait elle aussi depuis un point de vue spécifique : le champ universitaire. Les universitaires ne sont pas les cinéastes du cinéma d'animation, mais ils partagent leur marginalisation. Dans le champ des discours sur le cinéma, qui est le terrain des universitaires, l'animation fait en effet l'objet d'une marginalisation similaire à celle qu'elle connaît dans le champ du cinéma. La définition du cinéma d'animation par les universitaires qui se consacrent à son étude se fait donc à la fois en phase et à distance des discours de la communauté du cinéma d'animation. En phase, parce qu'ils et elles sont victimes d'une marginalisation similaire, et qu'ils et elles cherchent à comprendre le discours interne du cinéma d'animation ; à distance, parce que le champ dans lequel ils et elles opèrent n'est pas le même, et que ses principes impliquent une mise à distance la plus critique possible. Leur position n'est en outre pas la même que celle de la communauté des cinéastes d'animation : les universitaires ne produisent pas de films, mais des travaux de recherche. Ils et elles sont, à l'égard du film, dans un rapport de réception et non de production ; leur média d'expression est le discours, ce qui influence leur définition du cinéma d'animation comme une forme esthétique caractérisée par sa réflexivité (un « cinéma à convention dévoilée¹⁸² ») et un ensemble de discours.

Le discours universitaire définit ainsi le cinéma d'animation avant tout comme une technique qui se déploie historiquement, et une construction discursive : une expression inventée dans les années cinquante, pour réunir l'ensemble des films réalisés image par image (dessin animé, gravure animée, film de ciné-marionnette, film de silhouette, dessin sur pellicule...). Construction discursive, elle est inscrite dans un contexte socio-historique, et par conséquent datée : le cinéma d'animation est né entre 1953 (première occurrence du terme connue à ce jour) et 1956 (avec la création des JICA) et meurt entre 1981 et 1983, avec l'article d'André Martin sur les nouvelles images.

Le cinéma d'animation étant aussi bien un ensemble d'œuvre que de discours, les chercheurs ajoutent une strate d'interprétation à l'interprétation de l'objet déjà existante (le

¹⁸¹ « [...] la différence entre les deux régimes de représentation ne réside en réalité pas tant dans l'origine que dans la manière dont cette origine a été pensée et interprétée par les discours des historiens et des théoriciens au cours de l'histoire du cinéma. », Massuet Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prise de vues réelles*, Rennes, PUR, 2017, p. 308-309.

¹⁸² Sifianos Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, op. cit., p. 7.

discours universitaire commente le discours des praticiens). Mais il s'attache aussi à caractériser les objets, et cherche à expliquer ce qui en droit, c'est-à-dire logiquement, permet de distinguer les deux cinémas. La distinction que le discours universitaire opère entre le cinéma d'animation et le cinéma de PVR (prise de vue réelle) repose sur un critère esthétique. Le mouvement est amorcé par Georges Sifianos¹⁸³. Il définit le cinéma d'animation par une « attitude à l'égard du matériau cinématographique élémentaire, l'image et le mouvement : soit par l'image, soit par le mouvement, le cinéma d'animation témoigne de son caractère d'artefact¹⁸⁴ ». Le cinéma d'animation se définit ainsi par une certaine réflexivité. S'il ne peut représenter la réalité, il peut donner à voir la réalité de sa représentation, à savoir un artifice ; non « pas une image juste mais juste une image », comme l'exprime Roland Barthes dans *La Chambre claire*¹⁸⁵ après Jean-Luc Godard. Il présente comme le cinéma une durée, mais dont il affirme la nature conventionnelle. Là où la PVR fait croire à l'identité du temps représenté, il assume son caractère analogique. Le cinéma enregistre non du temps mais des images, la continuité réelle étant fractionnée par l'obturateur. D'où une double définition par une double nomination : le cinéma de prise de vue directe est un cinéma à convention dissimulée et le cinéma d'animation est un cinéma à convention dévoilée. Les conventions dévoilées et dissimulées sont celle du film, c'est-à-dire du film projeté, tel qu'il est perçu par le public. On pourrait aussi formuler l'opposition du cinéma d'animation et du cinéma de prise de vue réelle suivant le couple d'opposition proposé par Jay David Bolter et Richard Grusin dans *Remediation*¹⁸⁶ : si le cinéma de PVR se présente majoritairement sous le régime de l'immédiateté (« immediacy »), le cinéma d'animation relève au contraire d'un régime d'hypermédiation (« hypermediacy »), qui inclut dans sa représentation le dispositif de représentation.

Quelques fragments des *Animation Studies*

Les définitions de l'animation au sein des *Animation Studies* découlent directement des définitions proposées par la communauté francophone, on y retrouve aussi bien l'influence d'André Martin que celle d'Alexandre Alexeieff. Charles Salomon définit ainsi l'animation par deux critères : « (1) l'imagerie est enregistrée image-par-image (2) l'illusion du mouvement est créée plutôt qu'enregistrée » (« (1) the imagery is recorded frame-by-frame (2) the illusion of motion is created rather than recorded¹⁸⁷ »). Les *Animation Studies* anglophones ont ainsi repris à leur compte cette définition de l'animation image par image

¹⁸³ Sifianos Georges, *op. cit.*, p. 7.

¹⁸⁴ *Ibid.*

¹⁸⁵ Barthes Roland, *La Chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Seuil, 2013 (1980).

¹⁸⁶ Bolter Jay David. & Grusin Richard, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000.

¹⁸⁷ Salomon Charles, « Animation : Notes on a Definition », in Salomon Charles (dir.), *The Art of Animated Image, an Anthology*, Los Angeles, The American Film Institute, 1987, p. 10.

(« *frame by frame* »), aussi bien que la construction par opposition à la prise de vue réelle. Lilly Husbands et Caroline Ruddell dans *The Animation Studies Reader* définissent ainsi le cinéma d'animation selon trois critères : l'image par image, la génération informatique d'image, et la construction d'un monde qui n'a pas de réalité autre que filmique :

« Si la liste des techniques, des animateurs ou des studios n'apporte pas beaucoup de réponses, il peut être utile d'examiner ce qui différencie l'animation de la prise de vue réelle. Tout d'abord, l'animation est produite image par image ou par incréments animés par ordinateur, alors que le cinéma en prises de vues réelles est filmé en temps réel. Deuxièmement, l'animation est entièrement construite, alors que le cinéma en prises de vues réelles possède un "monde profilmique" qui existe devant la caméra. Ces deux différences essentielles entre le cinéma d'animation et le cinéma en prises de vues réelles sont au cœur des tentatives de définition de l'animation¹⁸⁸ »

Deux définitions s'entremêlent, qui mélangent une manière de produire le mouvement à une forme graphique. La première définition est en réalité duale, et cherche à maintenir l'identité de l'animation à travers le médium informatique. Elle mobilise donc en réalité deux définitions : la réalisation du mouvement image par image, définition traditionnelle de l'animation depuis André Martin, et la génération du mouvement par le calcul informatique. La seconde définition concerne en revanche la nature du monde représenté : un monde construit par le film qui ne lui préexiste pas. Cette deuxième définition ne « marche pas ». Elle ne retranscrit pas la réalité d'un film d'animation, qui peut éventuellement présenter un monde pro-filmique, dans le cas de la pixilation ou de l'animation en volume. Elle reconduit en vérité les mêmes problèmes que les définitions qui faisaient du réel la base matérielle du cinéma. La définition ainsi produite est cependant intéressante en cela qu'elle témoigne d'une confusion entre le mouvement et l'image, qui participe en partie de la définition contemporaine du cinéma d'animation. L'animation joue l'un contre l'autre le graphisme et le mouvement, et sa perception est conditionnée par ces deux aspects. Elle est rattachée au graphisme (et au rejet du photoréalisme) autant qu'au mouvement.

La compréhension de l'animation a évolué, parallèlement à une mutation généralisée du geste définitif. Maureen Furniss, dans *Art in motion : Animation Aesthetic*¹⁸⁹, propose de substituer à cette définition par nature, qui permette de délimiter le cinéma d'animation du cinéma de *live-action*, une définition par degré. Plutôt que d'opposer le cinéma d'animation au cinéma de *live-action*, il s'agit de répartir les films sur un *continuum* qui présente des traits proches de la tripartition graphique des bandes dessinées de Scott McCloud, polarisé par la *mimesis* d'un côté et par l'abstraction de l'autre¹⁹⁰. Ce *continuum* permet un changement de

¹⁸⁸ Lilly Husbands and Caroline Ruddell, « Approaching Animation and Animation Studies », in Dobson Nichola, Honess Roe Anabelle, Ratelle Amy, Ruddell Caroline, *The Animation Studies Reader*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2018, p. 14.

¹⁸⁹ Furniss Maureen. *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*. 2nd ed., Indiana University Press, 2014. [en ligne], JSTOR, <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005zgm>. Accessed 28 Oct. 2022.

¹⁹⁰ *Ibid.*, p. 5-7.

perspective, privilégiant les rapprochements de similarité plutôt que les délimitations fondées sur les différences (de degré élevé au rang de nature). La différence entre le cinéma d'animation et la PVR se trouve ainsi pensée comme une différence de degré, permettant une continuité entre le cinéma d'animation et le cinéma de prises de vues réelles.

La fantasmagorie / origine du cinéma

« Le temps est le tissu dont les fantasmagories du jeu sont les motifs¹⁹¹. »

Pour Hervé Joubert-Laurencin, l'animation est « à la fois une Forme et une Idée du cinéma¹⁹² ». Une forme, c'est-à-dire une forme esthétique, reposant sur la réalisation image par image, et qui consiste à dévoiler dans sa forme visuelle la « fantasmagorie », c'est-à-dire la machinerie à l'origine de l'illusion de mouvement. Une idée, c'est-à-dire une certaine définition du cinéma, une certaine pensée¹⁹³ du cinéma, une certaine manière de définir le cinéma, un certain rapport à l'artifice, au mouvement et à son origine.

Hervé Joubert-Laurencin dans sa thèse a défini le cinéma d'animation suivant deux critères : d'une part, comme une « répétition communautaire », et, d'autre part, comme la remise en jeu de ce qu'il nomme « la fantasmagorie ». Il accorde ainsi à la fantasmagorie une place de choix dans sa définition esthétique du cinéma d'animation (qui est aussi un jugement de valeur), qui lui permet d'affirmer la prédominance de la mort dans le cinéma d'animation (contre l'idée selon laquelle animer consisterait à donner la vie).

« Nous proposons d'appeler, en vertu de la fortune historique et théorique du terme, l'ensemble des éléments de la *Herkunft* cinématographique susceptibles d'être intégrés dans les composantes esthétiques du film d'animation, et ceux-là seulement : la fantasmagorie.

4- D'où cette définition : un film d'animation (c'est-à-dire qui importe esthétiquement en tant que tel) rappelle dans son travail et dans son résultat sensible, tout ou partie des éléments de la fantasmagorie, qui constitue la provenance multiple et non organisée de l'appareil de base cinématographique.

Autrement dit : tout film d'animation digne de ce nom produit une invention (une mise au jour) de la fantasmagorie, et donc, dans sa version la plus complète, rejoue l'invention du cinéma.

Ou encore : cela rejoint l'idée que l'animateur réinvente toujours son outil, et dérègle le fonctionnement traditionnel de la machine cinématographique. Cette idée, traditionnelle dans les discours spécialisés, peut se lire comme une vérité du cinéma d'animation.

¹⁹¹ Benjamin Walter, *Sur quelques thèmes baudelairiens*, in *Oeuvres*, t. III, trad. M. de Gandillac, R. Rochlitz, P. Rusch, Paris, Gallimard, 2000, p. 369.

¹⁹² Joubert-Laurencin Hervé, in Pascal Vimenet (dir.), *Emile Cohl*, Montreuil-Annecy, éditions de l'œil/Musée-château d'Annecy, 2008.

¹⁹³ « Le cinéma d'animation n'est rien d'autre qu'une pensée du cinéma et l'une des plus fondamentales », Joubert-Laurencin Hervé, « Animation », in De Baecque Antoine & Chevalier Philippe (dir). *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris, PUF, 2011.

Le cinéma, dans cette définition dont il est la base, n'est pas une réalité corporatiste définie par la seule technique, mais un lieu d'énonciation, d'où tenir une parole, valable pour tout autre technique¹⁹⁴. »

La *Herkunft* est un terme inspiré par la distinction entre la provenance (*Herkunft*) et l'émergence (*Entstehung*), entre l'origine et le commencement, distinction que Michel Foucault¹⁹⁵ emprunte lui-même à Nietzsche. La *Herkunft* cinématographique désigne la naissance, l'émergence du cinématographe, c'est-à-dire la réunion des parties le composant, qui existaient séparément avant son invention. La succession de phases calculées (étapes du mouvement), en expérimentation et en discours ; la lumière sécante, qui permet la projection du film et la succession des images ; la salle obscure dans laquelle a lieu le spectacle ; l'écran et le dispositif de projection existaient avant que Lumière et Reynaud ne les réunissent. Mais c'est avec la première projection des frères Lumière que le cinéma apparaît en tant que cinéma, tel qu'il va s'instituer. Hervé Joubert-Laurencin applique également ce modèle au cinéma d'animation, en nommant fantasmagorie l'origine du cinéma d'animation, c'est-à-dire l'ensemble des appareils permettant de produire l'illusion du mouvement, ainsi que l'ensemble des représentations qui y sont associées (en l'occurrence, le registre fantasmagorique, qui va de la danse macabre au monstrueux). La fantasmagorie désigne ainsi la généalogie technique et esthétique du cinéma d'animation.

La partie qui nous renseigne le plus sur le sens de la fantasmagorie se trouve dans « la fortune historique et théorique du terme ». Le terme « fantasmagorie », inventé à la fin du XVIII^e siècle pour désigner des spectacles dans lesquels ont fait revenir les morts renvoie à Edgar Allan Poe, Charles Baudelaire, Karl Marx, et Walter Benjamin¹⁹⁶. Dans l'histoire du cinéma d'animation, il renvoie au film d'Émile Cohl, *Fantasmagorie* (1908) que l'historiographie française a longtemps élevé au rang de « premier film d'animation ». La fantasmagorie désigne ainsi « Le fantôme du XIX^e siècle qui hante l'art du cinéma¹⁹⁷ », art reposant, comme le fantôme, sur un jeu d'apparition et de disparition. Le sens que la fantasmagorie prend chez Walter Benjamin, commentateur de Baudelaire et lecteur de Marx, semble prééminent, et déterminant dans le choix du terme par Hervé Joubert-Laurencin.

¹⁹⁴ Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, op. cit., p. 67.

¹⁹⁵ Foucault Michel, « Nietzsche, la généalogie, l'histoire », *Hommage à Jean Hyppolite, Dits et Ecrits II*, texte n°84, Paris, PUF., coll. « Épiméthée », 1971, pp. 145-172.

¹⁹⁶ Cf. *infra*.

¹⁹⁷ Joubert-Laurencin Hervé, *Différence singulière et répétition communautaire dans le cinéma d'animation contemporain*, Thèse de doctorat sous la direction de Jean-Louis Leutrat soutenue en 1992, à Paris 3, p. 387.

Définir le cinéma d'animation par la fantasmagorie, c'est l'ancrer à la fois dans l'histoire technique et esthétique du cinéma, mais également dans le contexte socio-culturel de l'émergence du médium, contemporaine du modèle hygiéniste et bourgeois de la négation des processus morbides, l'emphase romantique, la périphérisation des cimetières et le silence des hôpitaux¹⁹⁸. Le retour des morts, depuis Etienne-Gaspard Robertson (1763-1837), est ancré dans son contexte politique. Les fantasmagories de E.-G. Robertson convoquent en effet¹⁹⁹ des figures mortes pendant la révolution française. Toutefois, ces figures historiques sont mobilisées dans un spectacle mythifié. Elles apparaissent au milieu de personnages légendaires, « esthétisés dans une continuité stationnaire qui annule leur singularité, et un passé sans histoire vient abolir le passé récent²⁰⁰. » La fantasmagorie convertit ainsi immédiatement l'histoire en mythe. Les morts qu'on fait revenir expriment le pouvoir politique du présent, ils forment des « souvenir-couverture²⁰¹ » où la mémoire du traumatisme est à ce point fardée qu'elle en devient méconnaissable. Le retour des morts exhume ainsi une idéologie politique, et les revenants sont instrumentalisés dans une visée conservatrice de l'ordre social²⁰².

Comme le relève Marc Berdet²⁰³, la notion de fantasmagorie vient progressivement remplacer chez Walter Benjamin tout un ensemble de termes (tels que « inconscient du collectif », « utopie », « symbole des désirs réalisés », « image de rêve », « symboles des aspirations », « imagination plastique »), qui se trouvent dorénavant ancrés dans un contexte socio-historique²⁰⁴. Pour Marc Berdet, « la fantasmagorie renvoie à l'image (ou plutôt à l'imagerie) que la société bourgeoise se fait d'elle-même selon un processus d'abstraction qui résulte de son refus d'admettre ouvertement que son essence tient à la production des marchandises, et qu'elle appelle sa "culture²⁰⁵" ». La fantasmagorie consiste à masquer la réalité sous une illusion qui elle-même prend une forme matérielle, par exemple en structurant l'espace à la manière des vitrines des passages. Elle désigne ainsi la réification d'une illusion, sa matérialisation par laquelle une classe sociale (la bourgeoisie) occulte derrière un mythe l'histoire de la violence sur laquelle repose sa domination²⁰⁶. Car au cœur de la fantasmagorie

¹⁹⁸ Berdet Marc, *Fantasmagories du capital. L'invention de la ville marchandise*, Paris, Zones, 2013, version numérique.

¹⁹⁹ Fantasmagore, illusionniste, peintre, physicien, entre autres, Etienne-Gaspard Robertson s'attribue dans ses *Mémoires* (1831) la paternité des fantasmagories, spectacles d'animation des ombres projetées par le fantascope, amélioration de la lanterne de Kircher inventée par ses soins.

²⁰⁰ *Ibid.*

²⁰¹ *Ibid.*

²⁰² *Ibid.*

²⁰³ Berdet Marc, *Le Chiffonnier de Paris. Walter Benjamin et les fantasmagories*, Paris, Vrin, 2015, p. 14-15.

²⁰⁴ « La fantasmagorie élève donc, en 1939, toute la problématique onirique des années précédentes à un plan socio-historique », Berdet Marc, *Ibid.*, p. 15.

²⁰⁵ *Ibid.*

²⁰⁶ « Abstraction de la réalité d'un côté, réalisation de l'abstraction de l'autre, voilà les deux caractéristiques de la fantasmagorie, qui se manifestent simultanément. », *Ibid.*, p. 16.

se joue aussi une problématique temporelle, fusion de l'ancien et du nouveau²⁰⁷, à la manière des architectures de l'art nouveau intégrant des colonnes antiques. Les études que Walter Benjamin consacre à la mode, à l'urbanisme, à l'agencement des territoires, aux vitrines, visent ainsi à mettre en lumière les visions que la société se donne d'elle-même.

La fantasmagorie mêle la structure sociale à l'imaginaire, elle constitue une imagerie qui vient voiler ou escamoter la mauvaise conscience, la remplacer par une « fausse conscience²⁰⁸ » historique qui relève en réalité du mythe. Ce faisant, la fantasmagorie participe au maintien de l'ordre social. Pour reprendre la synthèse de Marc Berdet, « la fantasmagorie possède la fonction de l'idéologie, la structure du mythe et l'éclat de l'utopie²⁰⁹ ». Ainsi, chez Walter Benjamin, « la fantasmagorie réalise l'image que la société se fait d'elle-même pour nier ce qui fait son essence : la production marchande²¹⁰ ». La marchandise prend la forme du sacré pour mener les hommes, à travers son adoration, à accepter et aimer l'ordre social²¹¹. La fantasmagorie est ainsi un lieu « saturé de la négation de tout ce qui est lié aux souffrances engendrées par les conditions sociales²¹² ». À ce titre, elle fonctionne aussi comme une matrice de désir : « il s'agit de la forme d'un désir collectif, une forme qui l'exprime en même temps qu'elle empêche sa réalisation²¹³ ». La fantasmagorie, pour reprendre cette fois l'analyse de Theodor W. Adorno, consiste donc à « dissimuler la production sous l'apparence du produit²¹⁴ ». Il s'agit ainsi d'effacer les *traces* du processus de production, de les dissimuler dans l'image illusoire que produit le résultat final. Walter Benjamin désigne également la fantasmagorie comme « le caractère des produits culturels hésitant encore à devenir de simples marchandises²¹⁵ », c'est-à-dire des produits qui contiennent encore dans leur transformation en valeur d'échange, des restes de l'imaginaire et des rêves qui président à l'illusion que produit la marchandise.

La fantasmagorie du cinéma d'animation

*Fantasmagorie*²¹⁶ est le titre qu'Émile Cohl donne à son premier dessin animé, diffusé au Théâtre du Gymnase le 17 août 1908. Le film *Fantasmagorie* fonctionne chez André Martin comme la matrice du cinéma d'animation. À ce titre, la définition de la

²⁰⁷ « Un troisième trait s'y ajoute : la fantasmagorie apparaît toujours comme un mélange du plus ancien et du plus nouveau », *Ibid.*

²⁰⁸ « Toute fantasmagorie constitue une imagerie spécifique de la fausse conscience d'une classe », *Ibid.*, p. 14.

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 17.

²¹⁰ Berdet Marc, *Fantasmagories du capital. op. cit.*

²¹¹ « Par le détour du mythe et du sacré, les hommes doivent adorer la marchandise sans savoir qu'à travers elle c'est la société elle-même qu'ils sont sommés d'adorer. », *Ibid.*

²¹² *Ibid.*

²¹³ Berdet Marc, *Le Chiffonnier de Paris. op. cit.*, p. 24.

²¹⁴ Adorno Theodor, *Essai sur Wagner*, Paris, Gallimard, 1966, p. 114.

²¹⁵ Benjamin Walter, *Charles Baudelaire*, trad. Jean Lacoste, Paris, Payot & Rivages, 2002, p. 60 note 7.

²¹⁶ Émile Cohl, *Fantasmagorie*, 1908, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=qdNjraEF_Ts

fantasmagorie chez Hervé Joubert-Laurencin renvoie aussi aux discours d'André Martin, pour qui l'invention du cinéma d'animation est multiple (il en distingue au moins six différentes), toujours à venir, et passe par un retour à Émile Cohl. Les cinéastes d'animation contemporain d'André Martin le « font penser à Cohl », par leur « simplification du trait », leur « liberté de mouvement » et leur condition de production.

« Les manufactures ferment, mais elles laissent le champ libre aux artistes. Les solutions des problèmes de l'animation vont redevenir artisanales. Le cinéma d'animation attendait ça depuis longtemps, proposant, de temps en temps, après l'exemple de Cohl, créateur solitaire, celui de Berthold Bartosch réalisant tout seul *L'Idée* en 1933, au Vieux Colombier, celui d'Alexeïeff, inventant l'écran d'épingles en 1934 pour sa *Nuit sur le mont Chauve*²¹⁷. »

On comprend mieux à quoi renvoie la réinvention de l'outil, et la mise à jour de la fantasmagorie. L'idée vient sans doute de l'analyse des textes d'André Martin, pour qui la réinvention du cinéma passe par un retour à l'origine, à la pratique d'animation d'avant l'industrie du cartoon, la réalisation d'une œuvre cinématographique par un artiste isolé, inventant son propre outil. Pour André Martin en effet, « L'avenir du dessin animé, c'est son passé²¹⁸. »

Hervé Joubert-Laurencin s'appuie justement sur cette importance accordée à Émile Cohl dans les articles d'André Martin pour décrire par son origine et son émergence, le cinéma d'animation sous le signe de la « fantasmagorie ». Hervé Joubert-Laurencin reprend le nom, en l'associant à sa définition chez Walter Benjamin, pour lequel la fantasmagorie est le processus par lequel la marchandise nie son processus de production, le rêve reflété par la société qui efface les traces historiques et matérielles de sa production. La fantasmagorie selon Hervé Joubert-Laurencin désigne ainsi la généalogie du cinéma, c'est-à-dire l'ensemble des éléments du dispositif cinématographique qui le concernent, et qui permettent la génération du spectacle et l'illusion du mouvement. La mise à jour de la fantasmagorie rappelle ainsi que le cinéma est une projection d'images fixes, et que les conventions du spectacle à l'œuvre dans un film (d'animation) ne sont pas celle du vivant, mais que le film est une projection de lumière sur un écran, et que le seul réel qui s'y exprime est celui du fantasme. Le cinéma d'animation, en créant l'illusion du mouvement (et non de la vie), parce qu'il met à jour la machine de projection et de captation, en un mot le dispositif cinématographique, rejoue donc toujours l'invention, la découverte du cinéma.

²¹⁷ Martin André, « Cinquante après le dessin animé revient à ses origines », *Écrits complets*, Paris, Dreamland, 2000, p. 130.

²¹⁸ Martin André, « La Tribune de Genève », *op. cit.*, p. 131.

La distinction entre le cinéma d'animation et le cinéma de prise de vues réelles, comme ont pu le montrer Hervé Joubert-Laurecin ou Georges Sifianos, n'est pas sans poser quelques problèmes théoriques²¹⁹. En effet, l'expression « cinéma d'animation » est une invention lexicale dont la première occurrence connue apparaît en 1953 dans *Les cahiers du cinéma* sous la plume d'André Martin²²⁰. Cette création linguistique est qualifiée par Hervé Joubert-Laurecin de « formative²²¹ », au sens où elle a des impacts directs sur le réel. Elle a en effet permis de réunir une communauté²²² jusqu'alors disparate (dessin animé, écran d'épingle, film de marionnettes, expérimentations sur pellicule...) autour d'une pratique commune : la réalisation du film image par image, opposée à la prise de vues directes (ou prise de vues réelles). Ce phénomène peut être vu comme un élargissement du cercle du dessin animé, qui s'opposait déjà à la prise de vues réelles. Peut-être même cette construction théorique n'est-elle que le prolongement conceptuel de deux trajectoires institutionnelles différenciées : l'appellation *animated cartoon*, dont l'expression « dessin animé » est la traduction française, s'impose dans les années 1910 et 1920²²³ pour désigner une pratique qui s'est industrialisée aux États-Unis dans ces mêmes années, suivant des modalités différentes de celles du cinéma. Si le cinéma se développe principalement à Los Angeles, l'animation se développe plutôt à New York, et apparaît comme une ramification de la presse écrite. Ces différences de lieu, de secteur et de médium entraînent ainsi une différence de profil des acteurs de ces champs respectifs, qui s'ajoutent à la différence des pratiques.

Le cinéma d'animation a donc été traité comme un étranger à l'intérieur du cinéma. Le marginal est de fait étranger à la norme, qu'il permet, par son rejet, de définir. Mais la marge, précisément, est comme l'étranger, elle est un extérieur en visite qui se déploie à l'intérieur. Le pouvoir irradie jusque dans ses marges, qui en présentent au fond une structure homologue, comme une sorte de miroir renversé.

²¹⁹ Pour une définition du cinéma d'animation et sa distinction d'avec le cinéma « naturel », voir Joubert-Laurecin Hervé, « Le vol du mouvement », in *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997, p. 15-68 ; Joubert-Laurecin Hervé, « Dégel : un état d'immobilité dans le cinéma d'animation », *Revue Intermédialité* n°22, *Animer*, Automne 2013, consulté le 31/12/2020 ; URL : <https://id.erudit.org/iderudit/1024118ar> ; SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf-Corlet, 2012, p. 15-53 ; Joubert-Laurecin Hervé, « Le cinéma d'animation n'existe plus », in *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n°1, octobre 2008, consulté le 30/05/2020 ; URL : https://issuu.com/revueacme/docs/acme_01, 26/11/2008 [consulté le 30/05/2020]

²²⁰ Cf. Joubert-Laurecin Hervé, « Dégel : un état d'immobilité dans le cinéma d'animation », *op. cit.*

²²¹ *Ibid.*

²²² *Ibid.*

²²³ Cf. Massuet Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé rencontre la prise de vue réelle*, Thèse de doctorat en cinéma, sous la direction de Laurent Le Forestier, Rennes, Université Rennes 2, 2013, en particulier le chapitre 2 : « Une industrialisation complexe – Premiers doutes identitaires du dessin animé vis-à-vis du cinéma en prises de vues réelles », p. 82-131.

La marge n'est pas la frontière. La frontière se veut « une séparation nette, une ligne, une coupure²²⁴ », là où la marge fonctionne davantage comme un espace, une zone, « qui peut aussi recevoir des annotations, voir accueillir un débordement du contenu²²⁵ ». En tant qu'espace, elle est potentiellement habitable, et permet l'invention de nouvelles connexions, de nouveaux liens, de nouveaux rapports que ceux qui président à l'intérieur de la norme. La marge, cependant, procède de la norme, et présente vis-à-vis d'elle souvent une homologie de structure. La marge est à la fois liée au groupe, et extérieure. Mais le passage du centre à la marge n'est pas une coupure, c'est un *continuum*.

Le rapport entre la norme et la marge, la majorité et la minorité, est un rapport asymétrique, dans lequel la minorité se trouve définie comme être particulier, là où la majorité n'existe que comme relation à ces êtres qui ne sont pas elle. On sait ce qu'est la minorité, puisqu'elle se trouve définie par des caractéristiques spécifiques, là où la majorité prétend à l'universel, et ne se définit que de n'être pas une minorité²²⁶. Franz Fanon donne une très belle expression de cette asymétrie : « Le Noir veut être Blanc. Le Blanc s'acharne à réaliser une condition d'homme²²⁷. » Le cinéma, comme le blanc, se trouve de la sorte dans une position d'ex-nomination²²⁸. L'ex-nomination désigne la violence symbolique par omission par laquelle la norme se trouve exemptée d'un nom spécifique. Particularité réelle mais innommée, la norme se trouve dans une position universalisée. Puisqu'elle n'a pas de nom spécifique, elle peut prétendre à tous les noms, d'où la nécessité pour la marge de renommer la norme, de lui attribuer le nom que l'ex-nomination a occulté. Le « cinéma » devient ainsi « cinéma de prises de vues réelles », comme les individus « normaux » s'avèrent en réalité « cis » (par opposition à « trans »), ou les blancs possèdent un « privilège blanc ». D'où la re-nomination du « cinéma » en cinéma « de prise de vues réelles » (ou directes) : cette précision semble tellement évidente, tellement « normale » du point de vue de la norme qu'elle n'est jamais spécifiée, et il faut déplacer le regard, l'extraire de la norme pour le placer depuis la marge, pour que cette caractéristique apparaisse non plus comme naturelle et universelle, mais comme contingente et construite.

²²⁴ Lavigne Michel, *Jeux de marges* », *Sciences du jeu* [En ligne], 7 | 2017, mis en ligne le 19 février 2017, consulté le 06 mars 2017. URL : <http://sdj.revues.org/756>

²²⁵ *Ibid.*

²²⁶ « Être majoritaire (appartenir à la majorité) consiste d'abord à *n'être pas* (noir, femme, juif, homosexuel, colonisé, étranger, etc.). » Guillaumin Colette, « Sur la notion de minorité », *L'homme et la société*, n°77-78, *Racisme, antiracisme, étrangers, étrangers*, 1985, p. 106.

²²⁷ Fanon Franz, *Peau noire, masques blancs*, Paris, Seuil, 1952, p. 9.

²²⁸ « Rapporté au *rapport social de race*, l'ex-nomination est cette pratique symbolique et matérielle de production d'une identité blanche innommée, réclamant pour elle tous les noms et se rêvant, de là, universelle : une identité que le concept de « privilège blanc » nomme, tout à coup, c'est-à-dire définit, particularise et met *in fine* à nu. » Harchi Kaoutar, « Checker les privilèges blancs ou renverser l'ordre », *Revue Ballast*, 15 juin 2020 ; [en ligne], URL : https://www.revue-ballast.fr/checker-les-privileges-ou-renverser-lordre/?fbclid=IwAR2xnPBic-NX5nYUf6MPRTgZUzcPJ3IrcmBXtCEgCJJVn_W9lbJaAxLg3ng

« L'identité à soi-même est un mauvais système de vision. La fusion est une mauvaise stratégie de positionnement. Les garçons des sciences humaines ont appelé ce doute concernant la présence à soi-même la « mort du sujet », ce point d'ordonnement unique de volonté et de conscience. Ce jugement me semble étrange. Je préfère appeler ce doute générateur la percée des sujets, agents et territoires non isomorphes d'histoires restées inimaginables pour l'œil cyclopéen et auto-satisfait du sujet maître. »

Donna Haraway, *Manifeste Cyborg et autres essais*²²⁹

Les recherches d'Hervé Joubert-Laurencin font écho dans la recherche anglophone aux travaux d'Alan Cholodenko. Ce chercheur australien envisage, à peu près au même moment, le cinéma d'animation en s'appuyant sur les auteurs de la *French Theory*, en particulier Jacques Derrida. Cela conduit Alan Cholodenko à définir le cinéma d'animation comme art des marges, altérité qui borde le cinéma « normal ». Alan Cholodenko parle ainsi de « thanatographie », de « spectographie » ou de « cryptographie²³⁰ » du cinéma d'animation. Le cinéma d'animation, dans cette perspective, est écriture de la mort et des fantômes, qui appelle le retour de l'altérité²³¹. Alan Cholodenko s'inspire des concepts de Jacques Derrida pour expliquer la marginalisation de l'animation dans les discours et les institutions du cinéma. L'animation fonctionne vis-à-vis du cinéma suivant la logique du *parergon*, c'est-à-dire comme les bordures que se crée le cinéma pour se construire une identité stable, « naturelle », en refoulant dans les marges les processus de construction de cette identité, qui en dévoilent tout l'artificialité. Ainsi, pour Alan Cholodenko :

²²⁹ Haraway Donna, *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils éditeur, 2007, p. 121.

²³⁰ « Insofar as animation is never not informing film in all its registers, animation recasts not just the classic realist text but also the cinematic text "as such" as what I call the animated text, indeed the animatic text, text animated by the Cryptic Complex, by lifedeath. Thus, it becomes necessary to conceive of cinema, of film, as spectography (the writing of the specter – ghost writing), as cryptography (the writing of the crypt), as thanatography (the writing of death). But crucially, after Baudrillard, the return of death and the dead, and as specters, means yet more, for it is the return of the "ur" radical, irreconcilable, irreducible, excluded Other – the model of all radical, excluded Others. While animation privileges the simple other of what live action privileges, the animatic privileges the Other, the radical Other, the Other irreducible to simple other, simple other to the same, of both animation and film. This is the animatic – radical Other of animation, animation as radical Other – as what I call "death the animator". » (« Dans la mesure où l'animation n'est jamais sans informer le film dans tous ses registres, l'animation refonde non seulement le texte réaliste classique mais aussi le texte cinématographique "en tant que tel" comme ce que j'appelle le texte animé, voire le texte animatique, texte animé par le complexe cryptique, par la mort-vie. Ainsi, il devient nécessaire de concevoir le cinéma, le film, comme spectographie (l'écriture du spectre – *ghost writing*), comme cryptographie (l'écriture de la crypte), comme thanatographie (l'écriture de la mort). Mais surtout, après Baudrillard, le retour de la mort et des morts, et en tant que spectres, signifie encore plus, car c'est le retour de n'"otre" radical, irréconcilable, irréductible, exclu, Autre – le modèle de tous les Autres radicaux, exclus. Alors que l'animation privilégie l'autre simple de ce que la prise de vue directe privilégie, l'animatique privilégie l'Autre, l'Autre radical, l'Autre irréductible à l'autre simple, l'autre simple au même, à la fois de l'animation et du film. C'est l'animatique - l'Autre radical de l'animation, l'animation en tant qu'Autre radical – comme ce que j'appelle "la mort de l'animateur". », traduction personnelle) Cholodenko Alan, « *First Principles of Animation* », in Beckman Karen, *Animating Film Theory*, Londres, Duke University Press, 2014, p. 106.

²³¹ *Ibid.*.

« L'animation est ce qui est tracé dans le film, incluant les institutions et les discours du film, ce que le film a effacé et dont il a cherché à effacer l'effacement, mais ce qui permet au film d'être²³². »

La philosophie de Jacques Derrida fonctionne efficacement pour rendre compte de la posture du cinéma d'animation à l'intérieur du cinéma, car le cinéma d'animation constitue précisément une marge du cinéma. À cet égard, les processus que met en lumière Jacques Derrida permettent efficacement de rendre compte de cette marge et des gestes de marginalisation, de création de différence à l'œuvre.

Envisager le cinéma d'animation depuis la philosophie de Jacques Derrida permet en outre à Alan Cholodenko de renverser le rapport du cinéma à la trace. En effet, la « trace » est centrale dans les discours sur le cinéma (de prises de vues réelles) au sens où c'est par la trace que le cinéma s'est trouvé défini comme art du réel. L'empreinte lumineuse des modèles, enregistrée automatiquement par la machine cinématographique, assure au cinéma une fonction « d'embaumement du réel » qui en fait un art de « projection du monde ». Les discours ne manquent pas qui alimentent ce présupposé²³³. La « trace », l'indexicalité, a ainsi servi de modèle théorique à la pensée du cinéma comme art du réel. Or, précisément, la trace est un concept central chez Jacques Derrida, qui permet de renverser la « métaphysique de la présence », à la base de ces discours sur le cinéma comme « enregistrement du réel ».

Pour Jacques Derrida²³⁴, l'histoire de la philosophie a toujours eu pour point de départ une erreur fondamentale : penser que l'oral était supérieur à l'écrit car les deux interlocuteurs sont *présents*. Depuis Platon, les philosophes ont envisagé que quand deux personnes discutent, la pensée est pure, au sens où elle serait immédiate, là où l'écrit introduit une

²³² Hervé Joubert-Laurencin traduit différemment ce passage, condensant dans le mot « cinéma » l'expression d'Alan Cholodenko « le film, incluant les institutions et les discours du film », « *Yet, while animation has been marginalized by the discourses and institutions of film, according to the logic of the parergon, it is only through animation that film can define itself as film. Animation is what is traced in film, including film's institutions and discourses, what film has effaced and sought to efface the effacement of, but what allows film to be.* », « Pourtant, alors que l'animation a été marginalisée par les discours et les institutions du cinéma, selon la logique du parergon, ce n'est qu'à travers l'animation que le film peut se définir en tant que film. L'animation est ce qui est tracé dans le film, y compris les institutions et les discours du film, ce que le film a effacé et cherché à effacer, mais ce qui permet au film d'être. », traduction personnelle), Cholodenko Alan, « *Who Framed Roger Rabbit or the Framing of Animation* », in Cholodenko Alan (dir.), *The Illusion of Life*, Sydney, Power Publications, 1991, p. 213.

²³³ Cette idée persiste encore à certains égards aujourd'hui, en témoigne cet extrait d'un appel à communication paru en 2018 : « La prise de vues, avant d'être affiliée au dispositif cinématographique, est un mécanisme d'enregistrement du mouvement des animaux, des hommes, de l'eau et d'autres événements fugitifs, un instrument scientifique en somme. Selon André Gaudreault, le Cinématographe est d'abord "le plus performant des procédés de captation-restitution d'images photographiques en mouvement". Pour le théoricien, les appareils de prise de vues inventés ("le Cinématographe Lumière, le Kinetograph Edison, et autres Bioskop, etc.") sont un "préalable" à ce que l'on appellera plus tard le cinéma. La prise serait ainsi la matière première, la "base" du sommet qui serait le cinéma. », La prise : Archéologie et poétique d'un geste de cinéma, colloque organisé par Nathalie Mauffrey et Sarah Ohana, Université Paris 7 Diderot, 16-17 avril 2019, URL : <https://www.fabula.org/actualites/86775/la-prise-archeologie-et-poetique-d-un-geste-de-cinema.html>

²³⁴ Nous nous appuyons ici sur la traduction de sa pensée par Dekens Olivier, *Derrida pas à pas*, Ellipse, 2008, p. 69.

distance, une médiation, une différence. À l'oral, « je m'adresse à toi, tu me réponds », le dialogue serait une forme de communication permettant d'accéder à une pureté originelle de la pensée, reposant sur une double présence : présence à soi, présence à l'autre. À l'écrit en revanche, avec la distance imposée par la lettre : « j'écris le texte, on le lira *plus tard* et le comprendras qui pourra, répondra qui voudra ». La distance temporelle et physique de la lettre rend le message très incertain. Avec le temps, la pensée a pu changer, avec la distance, le message peut ne pas être perçu. Ainsi, à l'oral, la pensée serait identique à elle-même, à l'écrit, elle laisserait la place à une différence. Or pour Jacques Derrida, cette présence et cette immédiateté de la parole (et donc sa supériorité sur l'écrit) sont une fiction. Il n'y a jamais ni présence à soi (à cause de l'inconscience et du devenir), ni présence à l'autre (à cause de l'inconscience et de l'altérité radicale). C'est l'écrit qui est premier, au sens où il y a toujours une distance, toujours un vide. La pensée n'est jamais pure, parce que « je est un autre » et que la pensée est toujours en devenir, toujours en train de s'altérer.

On peut désigner le discours sur le cinéma comme « enregistrement du réel » comme relevant de la métaphysique de la présence. Suivant ces discours, le cinéma « enregistre » un réel présent. Le mouvement enregistré, même s'il est joué, a réellement eu lieu. Cet enregistrement est en outre automatique, ce qui atteste de l'absence de subjectivité dans le processus, ce qui crée une différence de nature avec le dessin animé, dont le monde n'existe pas et est construit de toute pièce. C'est cette attitude qui conduit par exemple Stanley Cavell à rejeter carrément le cartoon hors du cinéma.

Or, précisément, la posture derridéenne amène Alan Cholodenko à envisager au contraire que ces discours reposent sur le rejet et la marginalisation de leur condition de possibilité : la machinerie cinématographique qui produit réellement le mouvement. Cela conduit donc au rejet et à la marginalisation du cinéma d'animation, puisqu'il met justement à jour l'artificialité de la production du mouvement, et l'absence de présence. Dans le cinéma, comme dans le cinéma d'animation, le mouvement n'est pas innocemment enregistré puis retransmis : il est produit par la projection. La machine n'est pas neutre, elle ne rend pas présent ce qui a eu lieu : elle fabrique une illusion. Le film ne contient aucun réel, n'enregistre aucun mouvement, il génère des illusions. Le rejet du cinéma d'animation dans une philosophie comme celle de Stanley Cavell procède justement du fait que le cinéma d'animation dévoile l'artificialité de l'image et du mouvement au cœur du dispositif cinématographique.

Il convient donc de passer d'un cinéma comme art de la trace au sens d'une continuité entre l'image (du film) et le modèle (le réel), à la trace au sens où l'entend Jacques Derrida, comme jeu de discontinuité et de différence, signe de l'absence de ce qui n'a en réalité jamais

été présent²³⁵. La trace, chez Jacques Derrida, est synonyme de l'écriture, elle est donc première²³⁶. C'est un système de différences et de différance²³⁷, par lequel se déploie le devenir. Les traces se substituent aux traces, dans un processus d'effacement systématique, qui annule le fantasme d'une présence pleine²³⁸. La trace est l'outil théorique par lequel le philosophe affirme la différence comme principe du langage et de la pensée²³⁹ :

« La trace ne s'imprimant qu'en renvoyant à l'autre, à une autre trace déjà (« reflet de trace »), en se laissant outrepasser, oublier, sa force de production est en rapport nécessaire avec l'énergie de son effacement²⁴⁰. »

La trace ainsi entendue renseigne différemment le cinéma. Il n'est plus question d'un réel et d'un temps embaumés, mais d'un jeu de substitution, de remplacement d'une image par une autre image. Par sa définition de la réalisation « image par image », le cinéma d'animation rend « visible le caractère immobile de toute image mobile au cinéma » et se donne partant « comme le médium même de l'action non seulement technologique, mais artistique sur le figé²⁴¹ ». Se faisant, il exhume la machinerie qu'oblitére le cinéma de prises de vues réelles. Pour le dire dans les mots d'Hervé Joubert-Laurencin, « l'animation va dans le sens de la construction technologique du cinématographe, de sa "machine" : "à la base de cet art particulier (l'animation), nous retrouvons le système de construction unique du cinématographe : la succession image par image²⁴²" ». Ou, pour citer Jean-Baptiste Massuet, le cinéma d'animation et le cinéma reposent sur deux approches d'une même machine et d'un

²³⁵ « [...] l'archi-écriture tient fonction transcendante tout en raturant son propre magistère, tout en s'effaçant de ce qu'elle rend possible. L'archi-écriture est la *trace* d'une opération transcendante qui est toujours déjà passée. La trace originaire comme marque d'une absence de ce qui n'aura jamais été présent (dit simplement). », *Ibid.*, p. 61.

²³⁶ « la trace, c'est l'expérience même, partout où rien ne se résume au présent vivant et où chaque présent vivant est structuré comme présent par le renvoi à l'autre ou à autre chose, comme trace de quelque chose d'autre, comme renvoi à. De ce point de vue-là, il n'y a pas de limite, tout est trace. Ce sont des propositions que certains ont jugées un peu provocantes. J'ai dit que tout est trace, que le monde était trace, que l'expérience était trace, que ce geste est trace, que la voix est une écriture, que la voix est un système de traces, qu'il n'y a pas de hors-texte, et qu'il n'y a rien qui borde en quelque sorte, de l'extérieur, cette expérience de la trace », Derrida Jacques, *Penser à ne pas voir - Écrits sur les arts du visible (1970-2004)*, Paris, La Différence, 2013, p. 69.

²³⁷ « Les traces ne produisent donc l'espace de leur inscription qu'en se donnant la période de leur effacement. Dès l'origine, dans le « présent » de leur première impression, elles sont constituées par la double force de répétition et d'effacement, de lisibilité et d'illisibilité. », Derrida Jacques, *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967, p. 334.

²³⁸ « La trace est l'effacement de soi, de sa propre présence, elle est constituée par la menace ou l'angoisse de sa disparition irrémédiable, de la disparition de sa disparition. », *Ibid.*, p. 339.

²³⁹ « La dissémination ouvre, sans fin, cet *accroc* de l'écriture qui ne se laisse plus recoudre, le lieu où ni le sens, fût-il pluriel, ni *aucune forme de présence* n'agraphe plus la trace. La dissémination traite – sur lit – le *point* où le mouvement de la signification viendrait régulièrement *lier* le jeu de la trace en produisant ainsi l'histoire », Derrida Jacques, *La Dissémination*, Paris, Seuil, 1972, p. 33.

²⁴⁰ *Ibid.*, p. 368.

²⁴¹ Joubert-Laurencin Hervé, « Dégel, Un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation », in Denis Sébastien, Stolorow Jérémie, *Intermédialités / Intermediality n°22, Animer*, automne 2013 ; [en ligne], URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024118ar/>

²⁴² Joubert-Laurencin Hervé, *Différence singulière et répétition communautaire dans le cinéma d'animation contemporain*, op. cit., p. 97.

même dispositif, et le cinéma d'animation « *imite* [...] le fonctionnement de la machine cinématographique²⁴³ ».

Cette imitation n'a néanmoins pas d'original, comme le genre imité dans la pratique du *drag queen* telle que l'analyse Judith Butler. Le *drag* est une pratique subversive qui consiste à imiter les attributs du genre qui n'est pas le sien. Les *drag queens* sont des hommes qui se déguisent en femmes, et les *drag kings*, des femmes déguisées en hommes. Judith Butler, contre les critiques qui reprochent au *drag* de contribuer à la reproduction des stéréotypes, défend l'idée que justement, la parodie remet en cause l'idée même d'original :

« Si le drag produit une image unifiée de la « femme » (ce qu'on critique souvent), il révèle aussi tous les différents aspects de l'expérience genrée qui sont artificiellement naturalisés en une unité à travers la fiction régulatrice de la cohérence hétérosexuelle. En imitant le genre, le drag révèle implicitement la structure imitative du genre lui-même – ainsi que sa contingence. En fait, une partie du plaisir, de l'étourdissement dans la performance, vient de la reconnaissance que le rapport entre le sexe et le genre est entièrement contingent vis-à-vis des configurations culturelles que peuvent prendre les unités causales censées naturelles et nécessaires²⁴⁴. »

Le plaisir ressenti dans la performance du *drag* est donc la prise de conscience de l'artificialité de notre rapport « naturel » au genre. Par l'imitation, le *drag* force à reconnaître que les catégories sont en réalité le fait d'une construction et d'une performance. Pour paraphraser Judith Butler, on pourrait dire, de la même manière, que l'imitation de la prise de vue réelle par l'animation révèle que l'identité originale à partir de laquelle le cinéma se construit est une imitation sans original²⁴⁵. Le cinéma d'animation est ainsi un simulacre, mais le simulacre d'un simulacre, qui en dévoile par conséquent la nature (de simulacre).

L'imitation montre tout ce que le mouvement des images cinématographiques contient d'artifice, et le plaisir pris au film d'animation procède en partie, comme dans le *drag*, de la reconnaissance vertigineuse de l'artifice sur lequel repose le défilement des images du cinéma en général.

Dans les mots d'Alan Cholodenko, « [...] l'absence comme la présence n'est jamais pure mais toujours marquée par la trace du radicalement autre, où le composite et l'hybride

²⁴³ « De la machine cinématographique unique découle deux appréhensions possibles du film. Ainsi, si le film-pellicule est tout autant partagé par le dessin animé que par le cinéma en prises de vues réelles, le film-pellicule du dessin animé peut être perçu comme une forme de révélateur de ce qui conditionne le film-pellicule constitué de photogrammes pris sur le vif. L'animation de dessins image par image dans le cadre du cinématographe *imite*, pour le dire simplement, le fonctionnement de la machine cinématographique, tout en permettant d'en déployer les potentialités. », Massuet Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prise de vues réelles*, Rennes, PUR, 2017, p. 326.

²⁴⁴ Butler Judith, *Trouble dans le genre. Le Féminisme et la subversion de l'identité*, trad. Cynthia Kraus, Paris, La Découverte, 2006 (1990), p. 261.

²⁴⁵ « Au fond, la parodie porte *sur* l'idée même d'original ; tout comme la notion psychanalytique d'identification de genre renvoie au fantasme d'un fantasme – la transfiguration d'un Autre qui est toujours déjà une « figure » au double sens du terme –, la parodie du genre révèle que l'identité originale à partir de laquelle le genre se construit est une imitation sans original. » *Ibid.*, p. 261.

sont des formes de ce toujours déjà doublé²⁴⁶. » Cependant, le régime de la trace opère également à l'intérieur des discours, dans le rejet du cinéma d'animation à la marge du cinéma. Ce rejet présente tous les traits du refoulement, par lequel les discours sur le cinéma occultent l'origine mécanique et artificielle des images pour affirmer un lien avec le réel.

Le cinéma d'animation à l'épreuve des technologies numériques

Avec la numérisation des images, un changement majeur a affecté l'ensemble du cinéma : l'animation, de pratique marginale, est devenue la norme²⁴⁷. Le constat est unanime, aussi bien dans le champ des recherches cinématographiques²⁴⁸ que dans celles sur l'animation²⁴⁹. Pour le dire dans les mots d'André Gaudreault²⁵⁰, si on pensait jadis l'animation comme une série culturelle du cinéma, celle-ci a pris au début du XXI^e siècle le statut de « mégasérie culturelle », dont le cinéma n'apparaît rétrospectivement que comme une série culturelle parmi d'autres. Le cinéma d'animation ne nous confronte plus à « un étrange théâtre retourné, qui n'accepterait plus le vivant pour convention²⁵¹ » : ce sont les conventions du vivant elles-mêmes qui ont changé. Sous l'impulsion des NBIC²⁵², le corps n'est plus perçu que comme la continuation de la machine par d'autres moyens²⁵³.

Le renversement du rapport de force entre la forme mineure (l'animation) et la forme majeure (le cinéma) semble ainsi relié aux corps représentés autant qu'au médium informatique. Tout un ensemble de discours dénonce en effet l'absence du corps dans l'image numérique²⁵⁴, absence ou présence problématique du corps qui caractérise comme on l'a vu également le cinéma d'animation. Quand le rapport entre l'homme et le monde est conditionné par la machine informatique à la fois au niveau macroscopique et au niveau intime, émergent alors de nouvelles manières d'être et représentations des corps. Le corps n'est plus une matière charnelle, il devient une machine programmée par des codes (génétiques, sociaux...)

²⁴⁶ « [...] *absence as much presence is never pure but is always marked by the trace of the radically other, where the composite and the hybrid are forms of this always already doubled* » Cholodenko Allan, « *Who Framed Roger Rabbit or the Framing of Animation* », traduction personnelle, in Cholodenko Alan, *The Illusion of Life*, op. cit., p. 215.

²⁴⁷ « L'animation a pris, dans le cinéma comme ailleurs, une place non plus marginale mais incontestablement hégémonique, dans les discours comme dans les pratiques », Joubert-Laurencin Hervé, « Préface », in Roffat Sébastien, *Histoire du dessin animé français entre 1936 et 1940 : une politique culturelle d'état*, Paris, L'Harmattan, 2014.

²⁴⁸ Manovich Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, trad. Richard Crevier, Paris, Les Presses du Réel, 2010, p. 510-520.

²⁴⁹ Joubert-Laurencin Hervé, « Le cinéma d'animation n'existe plus », in *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n°1, octobre 2008.

²⁵⁰ Gaudreault André et Marion Jean-Luc, *La fin du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 241.

²⁵¹ Joubert-Laurencin Hervé, *La lettre volante*, op. cit., p. 34.

²⁵² Nano-bio-info-cognitive : désigne les principaux secteurs d'innovation technologique qui entraînent une redéfinition de l'humain.

²⁵³ Voir Haraway Donna, *Le Manifeste cyborg et autres essais*, op. cit.

²⁵⁴ Ainsi : « Sur nos écrans, les corps s'éloignent, et la chair qui palpitait encore dans la matière de la lumière, disparaît de nos représentations électroniques. La surface, peu à peu, remplace la texture. », AMIEL Vincent, *Le corps au cinéma, Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, P.U.F., 1998, p. 1.

compatible avec des prothèses électroniques. Le corps du cinéma numérique est ainsi une matière fluide, mécanique, c'est-à-dire qu'il a rejoint le corps du *toon*²⁵⁵ dans sa désincarnation d'automate. Les corps du cinéma contemporain semblent ainsi pris dans un « devenir-*toon*²⁵⁶ ». Cette hégémonie nouvelle de l'animation, répondant à l'émergence informatique, nous semble le fait des mêmes désirs et inquiétudes à l'origine de l'importance acquise par le zombie dans le champ de la culture populaire²⁵⁷. L'importance prise par l'animation retranscrit et interroge l'idéal d'un corps-véhicule et nous semble découler du refoulement de la mort dans les sociétés contemporaines (mort à l'hôpital, mise à l'écart des cimetières, projets transhumanistes...). Alan Cholodenko caractérise d'ailleurs, à la suite de Jacques Derrida, le cinéma d'animation comme le lieu d'une « viemort » (« *lifedeath*²⁵⁸ »), ni morte, ni vivante.

Le cinéma d'animation désigne une marge du cinéma qui s'est distinguée, à partir des années 1950, du reste du cinéma suivant un critère technique : la réalisation d'un film image par image. Le cinéma d'animation s'est ainsi constitué en communauté, au sens où c'est un ensemble de réalisateurs et réalisatrices usant de matériaux divers (dessin, photographie, pellicule, marionnette...) qui se sont réunis sous la bannière commune de la technique de réalisation « image par image ». En se réunissant, ils se pensent comme une communauté, et interrogent leur pratique, pratique qui elle-même interroge la nature du cinéma et du mouvement de ses images, pour affirmer en somme l'artificialité du mouvement et la déconnexion de l'image projetée et du réel. Ce rapport à l'image et à son mouvement fonde, historiquement, dans les discours, la distinction entre le cinéma d'animation et le cinéma « normal ».

Pourtant, d'un point de vue théorique, l'usage des technologies numériques rend caduque cette distinction fondée sur le défilement de la pellicule. Le cinéma d'animation, pratique marginale du cinéma semble devenir la norme, au niveau visuel comme au niveau technique. Toutes les images sont désormais calculées, artificielles, simulées, et aucune ne peut s'élever en revendiquant un statut de trace du réel. Les discours sur le cinéma d'animation sont ancrés historiquement dans le film de pellicule, et par conséquent rendus en grande partie caducs par les technologies numériques. Le cinéma d'animation est donc un concept apparu dans les années 1950 et qui perd sa pertinence (en tant que principe du cinéma) dans les 1980, à partir du moment où les effets spéciaux commencent à occuper une place toujours plus grande dans l'image, et où les technologies sur lesquelles reposent les images changent.

²⁵⁵ Sur le concept de *toon*, voir Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, op. cit., p. 111 et suivantes.

²⁵⁶ Cf. Aubron Hervé, *Le Génie de Pixar*, Paris, Capricci, 2017.

²⁵⁷ Coulombes Maxime, *Petite philosophie du zombie*, Paris, P.U.F., 2012, p. 14.

²⁵⁸ Cholodenko Alan, « (The) Death (of) the Animator; or : The Felicity of Felix. Part II: A Difficulty in the Path of Animation Studies », *Animation Studies*, Vol. 2, 2007, [en ligne], URL: <https://journal.animationstudies.org/the-death-of-the-animator-or-the-felicity-of-felix/>, consulté le 16 août 2023.

Mise à mal avec les images numériques, la distinction entre cinéma d'animation et cinéma de prise de vues réelles est d'autant plus remise en question avec la *Motion Capture*. Comme l'écrit Jean-Baptiste Massuet, « la performance capture nous invite à repenser la division cinéma/cinéma d'animation sous l'angle d'une remise en question profonde de ce que représente techniquement le cinéma hybride²⁵⁹ ». Ce faisant, le cinéma hybride invite à interroger les « fondements historiques et théoriques de l'image animée²⁶⁰ ». La *Motion Capture*, en effet, est une hybridation des deux manières de faire du cinéma. D'une part, elle consiste à enregistrer le mouvement d'un acteur tout en se débarrassant de sa forme corporelle (le lien visuel avec le modèle est perdu). Il y a donc enregistrement du mouvement. D'autre part, elle fait appel à des animateurs pour mettre en forme ce mouvement. La performance capture reconduit au fond la « question originelle de la captation et de la restitution du mouvement²⁶¹ », en s'installant sur la frontière poreuse entre cinéma d'animation et cinéma de prises de vues directes.

Le cinéma d'animation : un monde de l'art dans un monde de l'art

« Quel jeu plus vital, plus total, que la lutte symbolique de tous contre tous qui a pour enjeu le pouvoir de *nomination* ou, si l'on préfère, de catégorisation, où chacun met en jeu son être, sa valeur, l'idée qu'il a de lui-même? »

Pierre Bourdieu, *Méditations pascaliennes*²⁶²

Le cinéma d'animation, comme le cinéma, n'a pas été inventé, il n'a pas été créé, il n'est pas apparu d'un bloc. Il a fait l'objet de constructions multiples et progressives, techniques et discursives. Il faut envisager non pas l'invention ou la naissance du cinéma d'animation, mais *des* naissances du cinéma d'animation, à la manière de Thierry Smolderen qui retrace les *Naissances de la bande dessinée*²⁶³, ou à la manière des inventions multiples du cinéma d'animation chez André Martin. Nous proposons de formuler le rapport entre le cinéma d'animation et le cinéma en recourant au concept de mondes de l'art de Howard Becker, et d'envisager le cinéma d'animation comme un monde de l'art du mouvement (sa création image par image), qui s'est inscrit à l'intérieur d'un monde de l'art le préexistant, le cinéma.

²⁵⁹ Massuet Jean-Baptiste, L'impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d'animation, *Ecranosphère* n°1 (hiver 2014)

²⁶⁰ *Ibid.*

²⁶¹ *Ibid.*

²⁶² Bourdieu Pierre, *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil, 1997, p. 341.

²⁶³ Smolderen Thierry, *Naissances de la bande dessinée*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2009.



Fleischer,
Out of the Inkwell,
The Clown's pup,
1919

Howard Becker définit un monde de l'art comme un réseau de coopérations qui se reconnaît comme appartenant au même monde de l'art et aboutit à la création d'œuvres :

« Tout travail artistique, de même que toute activité humaine, fait intervenir les activités conjuguées d'un certain nombre, et souvent d'un grand nombre, de personnes. L'œuvre d'art que nous voyons ou que nous entendons au bout du compte commence et continue à exister grâce à leur coopération. L'œuvre porte toujours des traces de cette coopération. Celle-ci peut revêtir une forme éphémère, mais devient souvent plus ou moins systématique, engendrant des structures d'activité collective que l'on peut appeler mondes de l'art²⁶⁴. »

Le cinéma d'animation, fonctionne ainsi à bien des égards suivant les mécanismes des mondes de l'art que décrit Howard Becker. Pour le sociologue, l'histoire de l'art enregistre « les innovations qui remportent des victoires institutionnelles²⁶⁵ », c'est-à-dire celles qui parviennent à « s'entourer de tout l'appareil d'un monde de l'art²⁶⁶ », à se construire, dans le monde l'art existant, un réseau de coopération qui permette leur promotion, qui enregistre, commente, répète, reproduit leur pratique de telle sorte que l'innovation se trouve stabilisée dans l'histoire de l'art. À l'inverse les innovations « qui ne parviennent pas à conquérir un réseau de coopération existant, ou à en créer un autre, restent sans lendemain²⁶⁷. » Pour Howard Becker, « l'art n'est que ce qu'un monde de l'art reconnaît comme tel », et une pratique, une innovation technique ou esthétique ne survit socialement qu'à condition de faire l'objet de cette reconnaissance. Toutefois, dans le cas où cette pratique ne trouve pas la

²⁶⁴ Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, trad. Jeanne Bouniort, Paris, Flammarion, 2010 (1982), p. 27.

²⁶⁵ *Ibid.*, p. 302.

²⁶⁶ *Ibid.*

²⁶⁷ *Ibid.*

reconnaissance suffisante dans un monde de l'art préexistant, elle peut créer à son tour un monde de l'art, « organiser sur des bases nouvelles un monde de l'art qui confirmera la nature artistique de ce que l'on produit²⁶⁸. » La construction d'un monde de l'art est un processus lent, et qui procède éventuellement du fait que la forme, la technique, la pratique autour de laquelle il s'élabore n'a pas été reconnue dans un monde de l'art préexistant.

Si les mondes de l'art se constituent éventuellement à la faveur d'innovations, on peut se demander laquelle (technique, formelle, conceptuelle) est à l'origine du monde de l'art de l'animation. L'innovation présidant au monde de l'art du cinéma d'animation est une innovation théorique et sociale : l'invention de l'expression « cinéma d'animation » et sa définition comme art de la réalisation « image par image », qui a permis la réunion d'une communauté. Pour Hervé Joubert-Laurencin, il s'agit là de la part d'un certain nombre de cinéaste, d'une innovation artistique de la part des artistes de "l'image par image" qui se sont « rassemblé[s] par une décision arbitraire – c'est-à-dire, précisément, artistique²⁶⁹ - ».

Le monde de l'art du cinéma d'animation procède ainsi de la réunion d'un certain nombre d'artistes au nom d'un principe commun, l'image par image. Mais l'origine de ce monde de l'art – comme toutes les origines – n'est pas pure. Ce monde s'inscrit à l'intérieur d'un autre monde de l'art, celui du cinéma, dont il est une partie, un segment. Cette partie du cinéma s'est autonomisée, dans les années 1950, sous l'impulsion notable d'André Martin, au point de se constituer en monde de l'art à part entière, et de former le cinéma d'animation. Les inventions conceptuelles procèdent souvent de la reformulation d'une tradition de pensée²⁷⁰. Le monde de l'art du cinéma d'animation ne surgit pas *ex nihilo* : il vient « recadrer » un monde de l'art préexistant (dont il est une reformulation visant à en étendre les frontières), et auquel il a donné une assise théorique : celui du dessin animé, monde de l'art marginal au sein du monde de l'art du cinéma. À travers l'invention et la dissémination de l'expression « cinéma d'animation », ainsi qu'à travers l'organisation d'événements publics, se construit, depuis la marge du cinéma, un monde de l'art qui se reconnaît comme tel, et tend à se faire reconnaître comme tel : celui du cinéma d'animation.

Tout au long des étapes de constitution du monde de l'art, les discours, quoiqu'ils soient souvent émis dans un autre champ que celui dans lequel opèrent les artistes, jouent un rôle important. Howard Becker note l'élaboration d'une histoire visant à montrer la dimension

²⁶⁸ *Ibid.*, p. 170.

²⁶⁹ Joubert-Laurencin Hervé, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *op. cit.*

²⁷⁰ À la manière de l'invention de l'écologie, telle que l'analysent Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz, comme la reformulation des *circumfusa* : « On voit donc que le mot écologie (*oekologie*), proposé par Ernst Haeckel en 1867, ne pointait pas vers une *terra incognita* mais renommait et réorganisait des traditions de pensées anciennes. » Bonneuil Christophe & Fressoz Jean-Baptiste, *L'événement Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Paris, Seuil, 2013, p. 209.

artistique intrinsèque au monde de l'art²⁷¹. Cette histoire peut éventuellement être remontée jusqu'à des traditions artistiques anciennes (peinture rupestre, tapisserie médiévale...) en vue de trouver une filiation légitime au monde de l'art qu'elle décrit ; à cette histoire s'ajoute en outre un travail esthétique, produisant une théorie de cet art, visant à « apporter une caution logique à ce que le public perçoit comme des œuvres d'art importantes, et maintenir une relation cohérente entre ce qui est déjà avalisé de longue date et ce qui est proposé maintenant²⁷² ». Ces théories sont elles-mêmes vouées à bouger, à se modifier, en suivant les modifications qui se jouent à l'intérieur du monde de l'art.

« [...] de nouvelles théories destinées à remplacer, prolonger ou modifier celles qui existaient déjà, voient le jour quand les théories anciennes ne parviennent pas à rendre bien compte des qualités d'une œuvre favorablement accueillie par les membres qualifiés du monde de l'art. Lorsqu'une esthétique ne peut établir la légitimité de ce qui est déjà légitimé de quelque autre façon, quelqu'un échafaude une autre théorie plus adéquate²⁷³. »

Les théories telles que les envisage Howard Becker sont émises depuis un cadre extérieur au champ artistique à proprement parler ; elles proviennent en particulier de la philosophie. Dans cette perspective, le « cinéma d'animation » apparaît comme la nouvelle théorie du monde de l'art du dessin animé, émis non pas depuis un cadre extérieur, mais depuis l'intérieur du cinéma d'animation.

Le cinéma d'animation est du dessin animé

André Martin face à l'effondrement du cartoon classique

En tant que phénomène historique et social, le travail de communautarisation qu'opère André Martin est à resituer dans son contexte, afin d'envisager l'état du champ dans lequel le cinéaste-critique-théoricien pouvait se positionner, ainsi que les possibles qui s'ouvraient devant lui, les présupposés théoriques qui dominaient le champ, les forces en présence, celles avec lesquelles il a dû coopérer, celles contre lesquelles il a œuvré, etc. Peut-être la création du vocable « cinéma d'animation » est-elle une réponse du jeu des forces en présence face à l'effondrement du cartoon ? L'invention du cinéma d'animation est parallèle à celle du cinéma moderne, et forme en cela le reflet d'un certain état de l'art du cinéma et de sa théorie.

²⁷¹ « Pour finir, un monde de l'art se dote d'une histoire tendant à démontrer que, depuis le début, il produit des œuvres de valeur et qu'une évolution logique a conduit à sa physionomie actuelle, qui le place sans conteste au rang d'art. » Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, op. cit., p. 343.

²⁷² *Ibid.*, p. 153.

²⁷³ *Ibid.*, p. 160.

La transition du cinéma classique au cinéma moderne engendre un certain nombre de changement dans le champ spécifique du dessin animé.

Des années 1950 à la fin des années 1960, les dessins animés sont passés du cartoon hollywoodien (*theatrical cartoon* disent les anglophones) au dessin animé télévisuel, entraînant un nombre important de mutations, et en particulier une baisse considérable de la qualité de l'animation, (due à une diminution du budget), ainsi qu'une réduction du public cible, qui se trouve désormais limité aux enfants. Schématiquement, le secteur de l'animation américaine est passé du cartoon de cinéma au dessin animé de télévision, d'un format familial à un format enfantin²⁷⁴ – l'animation ne ressurgit en *prime time* que dans les années 1990, grâce notamment au succès des *Simpson* (Matt Groening, 1989²⁷⁵). Ce changement de distribution est redoublé par des mutations esthétiques, notamment le rejet de la forme classique du cartoon, à travers la naissance de l'UPA (*United Production of America*), la découverte du cinéma de marionnettes d'Europe de l'Est et des expérimentations de Norman McLaren. L'UPA est un studio crée à la suite des grandes grèves qui frappent les studios Disney en 1941. Dans sa forme visuelle, l'UPA rompt avec l'esthétique du cartoon en rejetant point par point le modèle disneyen : aux courbes, elle oppose les lignes droites, à l'animation fluide, une animation saccadée, aux décors détaillés, des aplats de couleurs. En d'autres termes, le monde de l'art du dessin animé, au moment de la transition du cinéma classique au cinéma moderne, traverse lui-même un certain nombre de bouleversements. Ces bouleversements sont traités chez André Martin sur le double mode de la décadence et de la renaissance. La décadence (arrivée à épuisement du modèle industriel du cartoon) est en même temps l'ouverture d'un champ de possible. Dans cette configuration en crise, André Martin, « impétrant [sacré] de son propre chef, défenseur et illustrateur du cinéma

²⁷⁴ « *Cartoons shifted from a mass audience theatrical label to a "lowest common denominator" category, implying shoddy production values, formulaic stories and gags, hyper-commercialization, and limited appeals to anyone except children. The effects of this shift helped to define the debates concerning children's television that took hold in the late-1960s and 1970s, with groups condemning the genre's violent content and commercialization.* », (« Les dessins animés sont passés d'un label de théâtre de grand public à une catégorie de "plus petit dénominateur commun", impliquant des valeurs de production médiocres, des histoires et des gags calibrés, une hyper-commercialisation et un attrait limité pour tout le monde sauf pour les enfants. Les effets de ce changement ont contribué à définir les débats concernant la télévision pour enfants qui ont eu lieu à la fin des années 1960 et dans les années 1970, avec des groupes condamnant le contenu violent et la commercialisation du genre. », traduction personnelle), Mittel Jason, « *The Great Saturday Morning Exile Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s* », in Harrison Mark & Stabile Carol A. (dir.), *Prime Time Animation, Television Animation and American Culture*, New York, Routledge, 2003, p. 51.

²⁷⁵ « *The resurgence of prime time animation in the 1990s can best be approached by looking at the changing face of animation in general. Saturday morning animation had hit an all-time low by the 1980s, and both CBS and NBC eventually dropped their Saturday morning cartoons in favor of news programs and liveaction programs geared toward teenagers.* » (« La résurgence de l'animation en *prime-time* dans les années 1990 peut être mieux appréhendée en examinant l'évolution de l'animation en général. L'animation du samedi matin avait atteint un niveau historiquement bas dans les années 1980, et aussi bien CBS que NBC ont fini par abandonner leurs dessins animés du samedi matin au profit d'émissions d'information et de programmes en direct destinés aux adolescents. », traduction personnelle), Larson Allen, « *Re-drawing the Bottom Line* », in Harrison Mark & Stabile Carol A. (dir.), *Prime Time Animation, Television Animation and American Culture*, New York, Routledge, 2003, p. 80.

d'animation²⁷⁶ », à la fois cinéaste, critique, et cinéphile investi dans la diffusion du cinéma, se trouve au croisement de plusieurs secteurs, à la fois réalisateur, théoricien-critique et organisateur d'événement. Cette position lui ouvre l'opportunité de penser la re-nomination du « dessin animé » en « cinéma d'animation » tendant à rompre avec le modèle, trop étroit et trop disneyen, du dessin animé industriel hollywoodien.

Le cinéma d'animation peut donc être envisagé comme la re-nomination d'un monde de l'art préexistant (le dessin animé) visant une ouverture et une légitimation. La question de la légitimation travaille déjà le dessin animé, comme le montrent les démarches de Disney²⁷⁷, dont la quête du réalisme vise justement à la légitimation du médium, et qui n'a eu de cesse de rapprocher le cinéma d'animation de la prise de vue réelle. La conceptualisation du cinéma d'animation est peut-être en gestation dans les archives de l'AFDC (Association française de diffusion du cinéma), et dans l'organisation des « Journées du cinéma », présidées par Roger Leenhardt, collaborateur de Paul Grimault sur le *Petit Soldat* en 1947, et auxquelles collaborent André Martin, Michel Boschet et Pierre Barbin. Les « Journées du cinéma » organisent en effet des matinées à destination des enfants autour de dessins animés, mais aussi – et surtout – un Festival International du Dessin Animé pour les adultes²⁷⁸. Il semble que ce soit notamment dans une volonté de rupture et de dépassement du stigmatisme enfantin que réside l'invention de l'expression *cinéma d'animation*.

Comme le remarque Cécile Noesser, l'une des problématiques auxquelles se confronte le monde de l'art de l'animation est celle de l'élaboration d'une définition commune, et le « cinéma d'animation » vient dans ce cadre « supplanter le trop parcellaire "dessin animé" qui était de mise jusqu'ici²⁷⁹ ». Le passage du vocable « dessin animé » à l'expression « cinéma d'animation » permet de grouper des pratiques mitoyennes, reposant sur des techniques

²⁷⁶ « Une des plus curieuses vocations est bien celle qui conduit l'impétrant à se sacrer, de son propre chef, défenseur et illustrateur du cinéma d'animation sans que personne ne dise le contraire, et à profiter de toutes les occasions pour insérer un inmanquable éloge de l'image par image et des œuvres participant de ses généreux principes » Martin André, « Pourquoi votre critique est muette ! », Cinéma 57, n°14, 1957, in Martin André, *Écrits sur l'animation*, textes réunis par Bernard Clarens, Paris, Dreamland, 2000, p. 138-139.

²⁷⁷ « While Disney – the man and the company – can be considered problematic in many respects (see Schickel 1968; Giroux 1999; Eliot 1994; Davis 2006), he was among the first to prioritize animation as a prestige medium, focusing on 'believable characters who behaved in believable ways in believable manners in believable environments' (Stabile and Harrison 2003: 5). He also prioritized animation as a medium primarily for children. In contrast, animation by other studios during the Golden Age, such as Warner Brothers, was targeted more at adults », (« Si Disney - l'homme et l'entreprise - peut être considéré comme problématique à bien des égards (voir Schickel 1968 ; Giroux 1999 ; Eliot 1994 ; Davis 2006), il a été l'un des premiers à faire de l'animation un *medium* de prestige, en se concentrant sur "des personnages crédibles qui se comportent de manière crédible dans des environnements crédibles" (Stabile et Harrison 2003 : 5). Il a également fait de l'animation un *medium* principalement destiné aux enfants. En revanche, les films d'animation produits par d'autres studios de l'âge d'or, tels que Warner Brothers, s'adressaient davantage aux adultes. », traduction personnelle), Ratelle Amy, « *Animation and/as Children Entertainment* », Dobson Nichola, Honess Roe Anabelle, Ratelle Amy, Ruddell Caroline, *The Animation Studies Reader*, op. cit., p. 115.

²⁷⁸ Noesser Cécile, *La résistible ascension du cinéma d'animation. Socio-genèse d'un cinéma-bis en France (1950-2010)*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 38.

²⁷⁹ *Ibid.*, p. 40.

similaires qui ne répondaient *stricto sensu* pas toutes à l'appellation « dessin animé ». Cependant, le passage du « dessin animé » au cinéma d'animation permet surtout d'élever une catégorie rattachée au film pour enfant au rang du *cinéma*. La subversion est une stratégie récurrente dans les rapports entre la marge et la norme, par laquelle un groupe marginalisé acquiert voix et place²⁸⁰. L'expression « cinéma d'animation » est l'opérateur lexical et théorique de cette subversion. Sous la plume d'André Martin, le cinéma d'animation devient « une possibilité de construction spécifiquement cinématographique, objet d'une connaissance et d'une pratique distincte²⁸¹ » [de la prise de vue directe]. Il permet à la fois de fédérer une communauté et de renverser le rapport entre la marge et la norme, entre le dessin animé et le cinéma. Le dessin animé était un genre pour enfant, le cinéma d'animation devient le principe fondamental du cinéma : la conscience de l'artificialité du mouvement et des moyens de sa fabrication. L'idée, émise vraisemblablement par André Martin, va se disséminer, prendre différentes formes, s'éparpiller et finir par définir le cinéma d'animation comme structure profonde du cinéma.

Le passage du dessin animé au cinéma d'animation, l'homologie entre les deux, et la revendication acharnée de légitimité est particulièrement sensible dans la prose d'André Martin. Dans son article « Pourquoi votre critique est muette », il présente les raisons qui rendent difficile l'analyse des films d'animation. Il écrit :

« Depuis vingt ans que se prolonge le charivari du dessin animé tel que l'ont défini les réalisateurs américains de Stuart Blackton à Walt Disney, Tex Avery ou Walter Lantz, le maquis du cinéma dessiné, peuplé de chats, de chiens, ou de souris poursuivies, a pris les proportions d'un continent touffu et embouteillé dont personne n'a encore tracé de cartes précises. Le jeune américain qui entreprendra un jour de démêler les fils conducteurs de l'animated cartoon embrouillés par trente ans de luttes, de faillites et d'éphémères inventions devra être fort débrouillard.

Il faut par ailleurs accorder aux commentateurs défaillants que parler des films d'animation n'est pas facile²⁸². »

André Martin passe du « dessin animé », au « cinéma dessiné », pour aboutir au « film d'animation ». Les termes renvoient cependant tous au même objet, et leur différence semble répondre à un enjeu stylistique : éviter la répétition. On retrouve le même passage du dessin animé au cinéma d'animation plus loin dans l'article :

²⁸⁰ Flanagan Mary, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 11.

²⁸¹ Martin André, « Pour lire entre les images », *op. cit.*, p. 79-80.

²⁸² « Depuis vingt ans que se prolonge le charivari du dessin animé tel que l'ont défini les réalisateurs américains de Stuart Blackton à Walt Disney, Tex Avery ou Walter Lantz, le maquis du cinéma dessiné, peuplé de chats, de chiens, ou de souris poursuivies, a pris les proportions d'un continent touffu et embouteillé qui entreprendra un jour de démêler les fils conducteurs de l'animated cartoon embrouillés par trente ans de luttes, de faillites et d'éphémères inventions devra être fort débrouillard. » Martin André, « Pourquoi votre critique est muette », *Cinéma 57* n°14, 1957, in Martin André, *op. cit.*, p. 139.

« Le génie des créateurs, l'abondance des styles a fait du dessin animé humoristique et caricatural un tout très apprécié pour lequel on déplace volontiers les enfants, mais qui est réellement trop riche pour qu'on n'en tente jamais l'analyse.

Pourtant, les qualités du cinéma d'animation ne cessent d'être exemplaires. Il n'est pas rare que le meilleur moment d'une soirée nous soit proposé par l'entrain bariolé du cartoon. Pourquoi les critiques s'imposent-ils de critiquer sévèrement le film décevant et commercial qui n'en peut mais, au lieu de vanter les sept minutes d'animation des premières parties qui les ont beaucoup plus étonnés²⁸³ ? »

Encore une fois, on passe du dessin animé au cinéma d'animation. Le premier est dit « apprécié » mais au fond déconsidéré, puisqu'on y mène les enfants et que personne n'en tente l'analyse. André Martin retourne ce qui est un déclassement, suivant un procédé de subversion rhétorique : l'absence d'analyse n'est pas due à la déconsidération, mais à la qualité « trop riche » des films. Le motif réel reste cependant suggéré dans l'ouverture du paragraphe suivant, par l'adverbe « pourtant », à l'articulation de deux phrases qui ne s'opposent pas vraiment, et semblent aller au contraire dans le même sens : l'affirmation redoublée de la qualité du cinéma d'animation, sur laquelle André Martin ne tarit pas à travers ses articles et les éloges de cinéastes ou de films. André Martin est coutumier de ce jeu de renversement, comme l'atteste l'exemple du cartoon, qui rejoue, à son échelle, le rapport du cinéma d'animation au cinéma : le cartoon est la meilleure partie du spectacle, mais on ne pense même pas à en parler. L'animation est ainsi laissée, à tort, aux enfants et au silence :

« Le cinéma d'animation image par image n'est pas un divertissement, pas seulement un divertissement enfantin, une pétition théorique, une chaleureuse évidence, un cinéma dans le Cinéma dont il vaut mieux aider et suivre la passionnante évolution²⁸⁴. »

Le cinéma d'animation et le dessin animé renvoient ainsi chez André Martin au même objet, qu'il s'agit de légitimer, d'abstraire d'une réception purement enfantine pour en faire un objet de plaisir et d'étude légitime. L'invention du vocable « cinéma d'animation » permet d'arracher le dessin animé à ses idées préconçues, en particulier de la dimension enfantine, de l'affranchir du spectre de Disney, pour l'orienter vers les œuvres de Norman McLaren et Jiří Trnka, et former un « art inédit²⁸⁵ ». Le fait de renommer le « dessin animé » en « cinéma d'animation » permet en outre de renverser déjà le rapport entre la partie et le tout. « Exemplaire », le cinéma d'animation devient l'art du cinéma, « l'Art de toutes les images possibles²⁸⁶ ». La force du concept de cinéma d'animation est précisément de passer du dessin animé, genre particulier du cinéma (le cartoon), au cinéma, et éventuellement même de le déborder. Le dessin animé mobilise un protocole précis, mais le cinéma d'animation au

²⁸³ *Ibid.* p. 139.

²⁸⁴ Martin André, « Bonjour Cinéma d'animation », *op. cit.*, p. 61

²⁸⁵ Martin André, « 80 films au premier festival d'Annecy », *op. cit.*, p. 133.

²⁸⁶ Martin André, « Pour lire entre les images », *op. cit.*, p. 81.

contraire est à même d'englober toutes les pratiques puisqu'il est l'« Art *général* de la composition du mouvement cinématographique²⁸⁷ ». « L'Art » revient souvent sous la plume de André Martin, et le détour par des comparaisons avec les arts légitimes (musique et peinture notamment) lui permettent de réaffirmer symboliquement la valeur du cinéma d'animation par rapport au cinéma. Ainsi, écrit-il dans le texte intitulé « Pour lire les images » :

« Il appartient au sens de l'Image par Image et au génie de l'Animation de nous donner des œuvres aussi distantes du Cinéma courant que peuvent l'être une sonatine de Ravel d'une fête de gymnastique²⁸⁸ »

« L'Image par Image » est du côté du grand art (Ravel) avec toutes les valeurs qui s'y rattachent, le « Cinéma » est comparé à la version populaire, pauvre et grossière de ce même art, manière de renverser, par le détour de l'Art et de son échelle de valeur, la hiérarchie qui se joue concrètement à l'intérieur du cinéma. L'exemple de la musique ou de la peinture n'est pas choisi au hasard : la fête de gymnastique offre le même appauvrissement de la musique de Ravel que le cinéma du mouvement et du rythme (de la musicalité de l'image) par rapport au cinéma d'animation, qui en est justement l'Art. On retrouve la même logique au regard de l'image²⁸⁹. Le détour à l'art s'explique par la volonté de trouver, par-delà la dévalorisation dont il fait l'objet à l'intérieur du cinéma, des références et des *alter ego* nobles au cinéma d'animation. Tant dans son mouvement que dans son image, André Martin présente ainsi le cinéma d'animation comme supérieur au cinéma. Se joue ainsi dans ses textes un renversement du tout par la partie, qui va essaimer et se disséminer dans les discours sur l'animation. La conscience du mouvement, la substitution du travail mécanique de la caméra par la main de l'artiste donne aux animateurs et animatrices le sentiment de posséder, par leur art, « l'essence » du cinéma, ainsi qu'en attestent les notes anonymes des archives du château d'Annecy qui déclarent que « L'ANIMATION EST LE SEUL ART INTÉGRAL DU CINÉMA²⁹⁰ ». La nomination, corollaire de la communautarisation et suivie d'une institutionnalisation, fait passer le « cinéma d'animation » d'un genre qui est une partie du cinéma, le dessin animé, à un *Art*, monde de l'art dans un monde de l'art, mais qui en revendique, par renversement du stigmat, le cœur. Dans l'expression « cinéma d'animation », qui redouble en la transformant du tout au tout (en la faisant passer de la *partie* au *tout*) l'expression « dessin animé », la partie réellement déterminante est le mot

²⁸⁷ *Ibid.*, p. 84. [Nous soulignons.]

²⁸⁸ *Ibid.*, p. 77.

²⁸⁹ « Tous ceux qui savent ce que création veut dire qui ne réduisent pas la peinture aux reproductions de magazine et la musique à l'audition d'un microsillon, doivent découvrir comment le cinéma peut devenir INSTRUMENT entre les mains d'artistes courageux et exercés. » Martin André, « 80 Films au premier festival du cinéma d'animation », *op. cit.*, p. 134-135.

²⁹⁰ « La rencontre internationale du film d'animation », préambule, non daté, Boîte ACA, Archives AFCA. Cité in Noesser Cécile, *La résistible ascension du cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 40-41.

« cinéma ». En effet, en intégrant le cinéma dans son nom, les membres du monde de l'art de l'animation peuvent renverser le rapport hiérarchique qui officie la marginalisation reconduite du dessin animé et de la réalisation image par image, pour faire du cinéma d'animation le principe même du cinéma. Pour André Martin, le cinéma d'animation est une réinvention et une renaissance du dessin animé. Dans son article, « Cinquante ans après, le dessin animé revient à ses origines²⁹¹ », André Martin envisage l'invention du dessin animé comme un processus sériel. Il isole six inventions : les trois premières sont celles d'Émile Reynaud, Émile Cohl, Émile Cohl (et Winsor McCay) aux États-Unis. Les quatrième, cinquième et sixième correspondent à la conjoncture dans laquelle écrit André Martin, dans l'effondrement du cartoon, la fin d'une industrie laissant la place libre aux artistes. La multiplication des inventions chez Émile Cohl appelle aussi à une multiplication des naissances et des inventions.

L'expression « cinéma d'animation », inventée dans les années 1950, peut être par conséquent interprétée comme un instrument rhétorique qui viendrait substituer à l'enfantin « dessin animé » la maturité du « cinéma », et dont l'argument fondant la communauté des animateurs serait le suivant : l'animation, bien qu'elle semble n'être qu'une partie marginale du cinéma, détient (*a contrario* du cinéma « normal ») en réalité sa structure profonde. Là où le cinéma de prises de vues directes s'illusionne et fantasme l'ancrage réel de l'image enregistrée, le cinéma d'animation, loin de cette naïveté, démontre à chaque instant sa conscience de l'artificialité de l'image projetée et de l'origine factice de son mouvement, grâce à la lucidité qu'ont ses créateurs quant au défilement mécanique de la pellicule donnant « naissance » au film.

L'animation est morte. Vive l'animation.

Avec ce qu'André Martin nomme les « nouvelles images », images produites par l'informatique, le cinéma d'animation, tel qu'il a été pensé à partir des années 1950 dans son écart par rapport au cinéma de prise de vues directes, disparaît. Comme l'écrit André en 1981 dans le n°16 de la revue *Banc-Titre* : « L'animation est morte. Vive l'animation²⁹² ».

Avec le triomphe de la technologie numérique, l'opposition historiquement datée entre le cinéma d'animation et cinéma de *live-action* perd donc, d'un point de vue théorique, sa pertinence car c'est alors « la frontière entre les deux cinémas opposés qui disparaît ou s'efface progressivement et les fait donc mourir non par la disparition de leurs films, mais en tant qu'ils n'existent que par opposition l'un à l'autre²⁹³ ».

²⁹¹ Martin André, « Cinquante ans après le dessin animé revient à ses origines », *op. cit.*, p. 129.

²⁹² Martin André, « L'animation est morte. Vive l'animation », *Banc-Titre*, n°16, 1981, *op. cit.*.

²⁹³ Joubert-Laurecin Hervé, « Dégel : un état d'immobilité dans le cinéma d'animation », *op. cit.*

Néanmoins, si la distinction théorique n'est plus opérante pour caractériser un film d'animation, le cinéma d'animation n'a pas disparu pour autant. Penser le cinéma d'animation comme un monde de l'art nous semble permettre de continuer à envisager pourquoi le cinéma d'animation continue à exister après sa mort. Cette approche permet également d'envisager les éloges funèbres d'André Martin comme autant de célébrations et de légitimations du monde de l'art de l'animation. Édouard Pommier, quand il analyse les transformations par lesquelles l'art s'abstrait de l'artisanat dans l'Italie de la Renaissance (on pourrait aussi dire la manière dont l'art se construit en tant que monde de l'art), signale, comme phase ultime de l'institution de l'art, le thème d'une mort de l'art, qui apparaît dès Vasari puis sera repris ensuite dans les *Veri precetti della pittura* d'Armenini en 1586²⁹⁴. « Angoisse ou tentation : la prise en compte d'une possible mort de l'art est donc, vers 1570, la dernière étape de la reconnaissance de l'existence de l'art²⁹⁵ ». On peut se demander si, précisément, l'article d'André Martin ne joue pas ce rôle-là, et si on ne peut pas le relire comme la dernière pierre mise à l'édifice du monde de l'art de l'animation. La mort de l'animation proclamée par André Martin est un thème en vérité récurrent sous sa plume : l'animation est prise dans des cycles de morts et de renaissances perpétuelles. Cette mort de l'animation vient s'ajouter aux autres morts de l'animation qui traversent ses écrits²⁹⁶. Cette lecture permet d'expliquer pourquoi, en dépit de l'essoufflement des débats terminologiques et du brouillage des frontières entre cinéma d'animation et cinéma de prises de vues réelles, le cinéma d'animation persiste. Il perdure non en tant que genre, non plus en tant que forme technique spécifique, mais en tant que monde de l'art, élaboré autour d'un art de la fabrication de l'illusion du mouvement, qui fait jouer l'une contre l'autre l'image et le mouvement, et dont la création image par image reste la forme dominante.

Le terme cinéma d'animation demeure, parce qu'au-delà des mutations qui l'ont traversé, le monde de l'art de la création de mouvement image par image, préexiste à sa reconfiguration sous le nom de « cinéma d'animation » et lui survit sous ce nouveau nom. Rétrospectivement, on peut même se demander si la force de l'invention du « cinéma d'animation » n'a pas été précisément de proposer un nom assez étendu et assez labile pour s'adapter aux nouvelles images, intégrer des formes connexes et la production d'images numériques.

²⁹⁴ Pommier Édouard, *Comment l'art devient l'art dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 2007, p. 464.

²⁹⁵ *Ibid.*

²⁹⁶ « Feu l'animated cartoon », *Cahiers du cinéma* n°86, août 1958 ; « Mort du cinéma » dans « Pour lire entre les images » ; « Sur les fins dernières d'un cinéma fini », *Cinéma 56*, n°9, été 1956 ; « Le dessin animé américain est-il mort ? », *Radio-Cinéma-Télé*, n°451, 7 septembre 1958. Éloges funèbres auxquels font écho autant de renouveaux : « Bonjour Exception ! », *Cinéma 56*, n°11, 1956 ; « Bonjour cinéma d'animation », *Radio-Cinéma-Télé*, n°333, 3 juin 1956 ; « *i x i* = Le cinéma de deux mains », in Martin André, *op. cit.*

Le cinéma d'animation est « Art général de la composition du mouvement cinématographique²⁹⁷ », et « Art de toutes les Images possibles²⁹⁸ », qui chez André Martin, ne cesse de mourir pour renaître. Le nom continue donc à exister pour désigner un monde de l'art établi sur l'art de la création de mouvement image par image, dont la communauté, plus mondialisée, plus diffuse, si elle n'est plus la réunion d'artistes des années 1950, subsiste sous la forme d'un champ établi autour d'une loi commune (la création de mouvement). Elle n'est plus cantonnée à l'intérieur du monde de l'art du cinéma. Le monde de l'art du cinéma d'animation est devenu un monde de l'art de l'animation, dont le « cinéma d'animation » (les films réalisés image par image pour le cinéma), forme le cœur prestigieux, le prototype, mais auquel il faut également intégrer les animateurs qui travaillent dans des secteurs voisins formant, dans le monde de l'animation, des marges : animateurs de jeux vidéo, *motion designers*, animateurs web, etc. Ceux-ci partagent une formation, une pratique et des outils techniques, comme un corpus de références.

²⁹⁷ Martin André, « Pour lire entre les images », *op. cit.*, p. 83.

²⁹⁸ *Ibid.*

CHAPITRE 2 – LES JEUX VIDÉO, ENTRE REPRÉSENTATION ET SIMULATION

Comme pour le cinéma d'animation, nous proposons ici une brève définition du jeu vidéo. Les jeux vidéo constituant une forme spécifique de jeux, nous proposons en premier lieu une définition du jeu, fondée sur un critère qui nous a paru minimal, celui de la liberté conditionnelle, avant d'envisager des éléments de définition des jeux vidéo.

Nous ne pouvons que souscrire à l'affirmation de Tom Cuisinier--Rosset lorsqu'il écrit que « Toute définition du jeu en général a pour modèle une forme de jeu en particulier²⁹⁹ ». Tom Cuisinier--Rosset propose, plutôt que d'envisager le jeu comme une notion unifiée, de partir de la diversité des pratiques, et de s'intéresser à ce qui les différencie les unes des autres. On peut aussi envisager le jeu non comme une chose ou un type d'activité existant en soi, mais comme un mot, une pratique construite par les discours. C'est la démarche qu'adoptent Katie Salen et Eric Zimmerman, en rangeant dans un tableau les critères que mobilisent les différentes définitions du mot jeu³⁰⁰.

La définition des jeux et des jeux vidéo que nous proposons ici est une définition fonctionnelle, qui nous permet de penser la place de l'animation dans les jeux vidéo, entre mécanique de jeu et spectacle.

Le jeu : une liberté conditionnelle

« Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante³⁰¹. »

Brian Upton, dans son ouvrage *Aesthetic of Play*, propose une simplification de la définition d'Huizinga, en définissant le jeu comme « un mouvement libre à l'intérieur d'un système de contraintes » formant un « un processus », composé d'une « série de mouvements, mentaux ou physiques, effectués par le joueur³⁰² ». Cette définition, note l'auteur, contient

²⁹⁹ Cuisinier--Rosset Tom, *Tâches mécaniques et tâches humaines : esquisse d'une définition philosophique du jeu vidéo*, Mémoire de M2 sous la direction d'Audrey Rieber, Ens Lyon, 2020, p.37.

³⁰⁰ Salen Katie, Zimmerman Eric (dir.), *Rules of Play*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 9.

³⁰¹ Huizinga Johan, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951, p. 29-30.

³⁰² « The definition of play that we will be using in this book is both a simplification and an amplification of Huizinga's definition: Play is free movement within a system of constraints. Play is a process, not a thing. It is a series of moves, either mental or physical, carried out by the player. These moves are free in the sense that the player has control over what he will do next, but this freedom is bound by a set of constraints »

quatre des éléments fondamentaux de la définition d'Huizinga : « le mouvement, la liberté, les règles et les limites³⁰³ ».

Pour Jacques Henriot, le jeu, au sens du « jouer », fondamentalement, est un « faire³⁰⁴ » déterminant un espace³⁰⁵ : un « espace limité³⁰⁶ » ou un « système qui offre le choix³⁰⁷ ». Le fait d'être un faire, une action, implique que le jeu soit aussi un mouvement, un processus, une « structure opératoire de forme diachronique³⁰⁸ », écrit Jacques Henriot. Ce processus répond à un thème³⁰⁹, impliquant deux niveaux de choix : des décisions sur le thème fondamental ou sur le thème des schèmes opératoires³¹⁰. Stéphane Chauvier pour sa part, envisage le jeu comme une « structure d'action³¹¹ ». On pourrait ajouter : le jeu est structure d'action qui est aussi une structure de désir. Cette structure d'action n'est pas à penser comme une structure forcément objective : elle peut être subjective, et s'élaborer au fur et à mesure du jeu. Plus précisément, le jeu met précisément en tension le sujet qui joue et l'objet – matériel ou non – avec lequel il joue^{312 313}.

Ce faire implique nécessairement une *marge d'action*. Pour le dire dans les mots de Jacques Henriot, « il n'y a de jeu que s'il y a *du* jeu³¹⁴. » C'est le « fonctionnement du

Upton Brian, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MIT Press, 2015, p. 15.

³⁰³ « Contained within this definition are four elements that Huizinga believes are fundamental to play: movement, freedom, rules, and boundaries. Play is a process, not a static state of affairs. » *Ibid.*, p. 14.

³⁰⁴ « Jouer, c'est faire. Faire, c'est procéder. Tout jeu a forme de procès. Marx parle du « procès de travail ». De la même manière, on peut parler d'un « procès de jeu ». Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989, p. 219.

³⁰⁵ Comme le rappelle Boris Beade, définir l'espace implique d'apporter deux précisions : d'une part « l'espace n'existe pas en soi, il n'est qu'une condition de l'entendement, qui permet d'appréhender l'agencement de la réalité sensible, il n'est autre que le mode d'appréhension de la coexistence. D'autre part, l'espace n'est pas le territoire. Ce dernier est un espace particulier caractérisé par la continuité et la matérialité des réalités qui le constituent. Il existe en effet de nombreux espaces, dont l'ordre de coexistence n'est pas fondé sur la continuité, mais sur la connexité. Ces espaces sont qualifiés de réseaux. Ils peuvent de surcroît être immatériels lorsqu'ils ne sont que l'agencement de réalités non matérielles (information) et hybrides lorsqu'ils articulent intimement réseaux et territoires, à l'image de la ville, espace parmi les plus complexes. Enfin, hormis le concept (l'espace), un espace n'existe pas en soi, il est toujours l'espace de quelque chose. Son appréhension dépend de sa substance, à savoir sa dimension non spatiale. » Beade Boris, « Les Jeux vidéo comme espace de médiation ludique », in Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel, Coavoux Samuel (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, coll. Lecture>Play, 2012, p. 33.

³⁰⁶ « Winnicott sait que tout jeu se joue *quelque part* et qu'il prend forme seulement à l'intérieur d'un espace limité – ne serait-ce que celui de la feuille de papier où s'inscrivent les gribouillis du *squiggle*. » Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*, p. 92.

³⁰⁷ *Ibid.*, p. 97.

³⁰⁸ *Ibid.*, p. 221.

³⁰⁹ « Le but que l'on se propose constitue le *thème* de l'action que l'on entreprend. Il en est du jouer comme de toutes les actions. Jouer, c'est se fixer un but, se proposer une tâche, prendre pour thème une fin à atteindre. » *Ibid.*, p. 219.

³¹⁰ *Ibid.*, p. 287.

³¹¹ « Au cœur de tout jeu, il y a donc, et c'est l'idée que nous allons développer maintenant, une *structure d'action*. » Chauvier Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007, p. 49.

³¹² Henriot Jacques, *Le jeu*, Paris, PUF, 1976 (1969), version électronique : I. De la structure au sens, 3/31.

³¹³ « Telle est donc l'amphibologie qui menace toute philosophie du jeu : penser le jeu, en tant que dispositif ou structure d'action, à l'image du jeu, en tant que comportement ludique ; penser les jeux comme de certaines façons de jouer, mêler *jocus* à *ludus*. » Chauvier Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, *op. cit.*, p. 18.

³¹⁴ « Donnant l'un des premiers l'exemple que reprendront ensuite Littré, Caillois et bien d'autres, Furetière écrit : « En termes de Marine, on dit qu'un vaisseau *joue* sur son ancre, quand il est agité par des vents, et néanmoins qu'il est arrêté sur son ancre » (FURETIERE, art. Jouer). C'est essayer de dire que le mouvement relativement imprévisible, capricieux, de ce qui « joue » se produit dans des limites relativement

mécanisme³¹⁵ », qui ne peut se mouvoir que d'être en partie limité. Jacques Henriot remarque « le modèle mécanique est sans doute premier et déterminant³¹⁶ » dans cette définition du jeu comme entre-deux, espace de liberté ou marge de manœuvre³¹⁷.

Thomas Morisset³¹⁸, dans sa thèse, établit un découpage du mot jeu en trois mots distincts, renvoyant à trois sens du mot : « le jeu » ou « un jeu », renvoie au jeu en tant qu'objet ou structure, équivalent de l'anglais « *game* ». Le « jouer » rend pour sa part compte du jeu comme activité, le « *play* ». Enfin, il écrit le « *jeu* » en italique pour désigner le jeu lorsqu'il renvoie à « un accord dynamique vivifiant qui ne demande pas nécessairement de jouer et de s'identifier comme joueur ». C'est le sens auquel Kant ou Gadamer emploient le mot jeu, ou comme on parlerait du « jeu de la lumière sur l'écran ». C'est peut-être le critère minimal auquel souscrit l'ensemble des jeux : expériences instrumentées³¹⁹ de désirs et de plaisirs, placées sous le double patronage d'Hermès et Palamède, du gouvernail (du mouvement libre) et du labyrinthe³²⁰ (de la structure coercitive). Tension entre la liberté et la contrainte que l'on retrouve effectivement dans le sens mécanique du langage courant, lorsqu'on parle d'une pièce mécanique qui « a du jeu ».

La définition du jeu comme « espace de liberté conditionnelle » (ou « espace conditionnel de liberté »?) permet de réconcilier le *game* et le *play*, de maintenir les critères d'incertitude (dans les jeux d'adresses) et d'imprévisibilité (dans les jeux de hasard).

La marge est définie par le Trésor de la Langue Française comme un « espace dont on peut disposer entre des limites qui sont imposées », comme le remarque Michel Lavigne³²¹, cette définition laisse de côté la dimension périphérique de la marge, sa définition par rapport

déterminées, à l'intérieur d'un espace calculable : le vaisseau retenu par son ancre ne peut aller au-delà d'un certain périmètre. Mais cet espace est un espace de jeu. La symbolique sexuelle des assemblages et des jeux d'encastrement, sur laquelle on se plaît parfois à insister, fait voir qu'il n'y a de jeu que s'il y a *du* jeu. » Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 90.

³¹⁵ *Ibid.*, p. 88.

³¹⁶ « Le modèle mécanique est sans doute premier et déterminant : il énonce la chose telle qu'on la pense. Pour qu'une articulation « joue », il faut qu'il y ait du « jeu » entre les parties fixes qui la composent. C'est dans l'entre-deux que se passe et que passe le jeu. Mais un entre-deux qu'il ne suffit pas de situer et de définir d'une manière purement abstraite, car il s'agit paradoxalement d'un vide qui établit un contact : par lui les choses se mettent en rapport, se touchent, s'épousent. L'articulation, l'engrenage comportent à la fois des éléments de séparation et des éléments de jonction – et le jeu que rendent possible ces éléments tient son être à la fois de cette distance et de cette proximité, de cet éloignement et de ce contact. S'il y a jeu, le jeu s'inscrit à l'intérieur des limites qu'impose le système » Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 88.

³¹⁷ « Il semble donc permis de partir de cette image qui représente le jeu comme espace et comme mouvement contenu par cet espace. Ici joue à plein le principe de la réversibilité de la métaphore. Ou bien l'on compare l'espace et le mouvement qu'il rend possible à une forme de situation, à une activité dont on se sent soi-même capable et dont on pense qu'elles peuvent composer la matrice de tout jeu ; ou bien, à l'inverse, on croit découvrir dans les objets dont la Mécanique étudie le fonctionnement quelque chose qui semble être de l'ordre du jeu et dont on fait alors le modèle de tout jouer. » *Ibid.*, p. 92.

³¹⁸ Morisset Thomas, *Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo*, thèse de doctorat sous la direction de Marianne Massin et François-David Sebbah, Paris, Sorbonne, soutenue le 24 janvier 2020, p. 6.

³¹⁹ cf. Triclot Mathieu, *La philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zone, 2011.

³²⁰ Lhote Jean-Marie, *Histoire des jeux de sociétés, Géométrie du désir*, Paris, Flammarion, 1993, p. 35.

³²¹ Lavigne Michel, « *Jeux de marges* », *Sciences du jeu* [En ligne], 7 | 2017, mis en ligne le 19 février 2017, consulté le 06 mars 2017. URL : <http://sdj.revues.org/756>

à un centre, et recoupe, dans ce cas celle du jeu, au sens mécanique du terme. D'où l'idée que le jeu lui-même peut « être appréhendé comme une marge³²² ».

Pour Michel Lavigne, les définitions traditionnelles du jeu, celles d'Huizinga ou Caillois, « ne laissent pas de place pour penser une marge du jeu, mais seulement une frontière³²³. » Il y a jeu ou non, mais pas de zone intermédiaire, de zone grise dans laquelle la frontière se brouille. Les marges du jeu ne sont alors pas un entre-deux, mais un pur « hors-jeu³²⁴. Cette frontière nette trouve pour Michel Lavigne une explication historique, elle est « le produit de civilisations marquées par le sacré qui différencient jeu et vie courante de la même manière qu'elles opposent sacré et profane³²⁵. »

Le jeu et la légaliberté

Colas Duflo, de la même manière, dans son ouvrage *Jouer et philosopher*, propose de définir le jeu comme une « légaliberté ». Le philosophe admet lui aussi que le jeu implique fondamentalement une action³²⁶. Mais cette action n'est pas entièrement libre : elle se réalise par rapport à une règle, ce qui amène Colas Duflo à la conclusion que le jeu est construit sur une antinomie fondamentale entre la liberté et la règle³²⁷. Le jeu, au cœur de cette antinomie, produit ainsi « des libertés réglées³²⁸. » Colas Duflo rejette l'antinomie trop évidente entre la loi et la liberté, où la première serait l'opposé et la limite de la seconde, pour penser une liberté qui n'émerge que de la loi, à la manière du Contrat social. Colas Duflo, à travers sa légaliberté, réfère ainsi aux philosophes des Lumières et partisans du contrat (Montesquieu, *De l'esprit des lois*, est cité à la page 67 : « La liberté est le droit de faire tout ce que les lois permettent » ; *Le Contrat social* de Rousseau est cité page 78). Mais cette règle du jeu, contrairement à la la civile, n'est pas une limitation d'une liberté préexistante : « la légalité ludique n'organise pas seulement le mode d'être de la liberté ludique, elle en produit l'être³²⁹. »

³²² *Ibid.*

³²³ *Ibid.*

³²⁴ *Ibid.*

³²⁵ *Ibid.*

³²⁶ « En effet, s'il est indéniable qu'il n'y a pas d'effort, ni de travail, de la part du joueur de l'*alea*, il n'en reste pas moins que celui-ci *s'engage*. Il prend de lui-même, un risque, souvent financier (mais qui pourrait être comme dans la « roulette russe », à l'extrême, le risque de la vie), qui l'implique entièrement. On pourrait dire, d'une certaine façon, que s'il n'est pas actif *dans* le jeu, il n'est *dans* le jeu qu'activement. » Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 22.

³²⁷ « Cette antinomie, dont nous avons vu les termes revenir, se faire de plus en plus fréquents, insistants, à mesure que, tâchant de pointer la spécificité du phénomène ludique, nous nous approchions de plus en plus de l'essence du jeu, c'est celle de la liberté et de la règle. » *Ibid.*, p. 56.

³²⁸ « La loi civile limite des libertés préexistantes, qu'elle suppose logiquement, chronologiquement et ontologiquement antécédentes. La loi ludique instaure des libertés qu'elle réglemente, la loi ludique produit des libertés réglées. » *Ibid.*, p. 64.

³²⁹ *Ibid.*, p. 67.

« En effet, ce qu'on n'a pas vu, sans doute parce que c'était, justement, trop évident, c'est que le conducteur et sa liberté existent *avant* le Code de la route (c'est même parce qu'ils existent à trop d'exemplaires qu'il y a un Code de la route. Tandis que le joueur et sa liberté n'existent pas *avant* le jeu. C'est le jeu et, plus précisément, l'ensemble de ses règles, qui produit la possibilité d'y jouer, c'est-à-dire le joueur, le jouer, et la liberté de ce jouer³³⁰. »

L'idée de Colas Duflo, selon laquelle le jeu est un *contrat social*, qui crée une liberté qui ne lui préexiste pas semble en partie contestable. Si la liberté conditionnelle de jeu est en effet constitutive des règles du jeu, et ne lui préexiste pas en tant que telle, on ne peut pas pour autant dire qu'il n'y a pas, comme dans le cas du Code de la route, une limitation de la liberté réelle des joueurs et joueuses. La liberté du jeu est toujours une partie de la liberté de la personne qui joue, comme la liberté légale du conducteur est une partie de sa liberté physique.

Le souci de recourir au contrat rousseausiste, c'est de reconduire les problèmes que pose la fiction du contrat : elle ne recouvre pas la réalité temporelle des institutions sociales. De même que l'état de Nature (de guerre de tous contre tous) persiste malgré tout, le joueur n'est jamais entièrement soumis au jeu. La définition du jeu comme contrat social créant une liberté nouvelle occulte la persistance d'une liberté réelle qui peut interférer avec celle du jeu. Cette transgression de la liberté ludique par la liberté extra-ludique au sein du jeu porte même un nom : la triche. Les pratiques de triches, ou les fautes, attestent que la liberté ludique est une liberté enchâssée à l'intérieur d'autres libertés. Les frontières du jeu sont floues, et le jeu est un assemblage hybride, hétéroclite d'activités non-unifiés.

Si les jeux peuvent bien être caractérisés par la production d'*agency*, ce critère n'est pas à lui seul suffisant pour définir le ludique. Les structures disciplinaires, telles que l'école, visent à programmer des possibles en modelant le corps. Un bracelet électronique définit un espace de liberté conditionnelle qui n'est pas un jeu, mais un enfermement. Il manque à ces structures un fonctionnement métaphorique, une méta-communication, une réflexivité, qui détermine aussi la finalité du jeu comme activité autotélique. Le bracelet électronique n'est pas un jeu car il n'agit qu'au premier degré, que sa finalité est extrinsèque au sujet, et va à son encontre.

³³⁰ *Ibid.*, p. 62.

Du conditionnel comme monde possible

« le jeu, c'est l'imaginaire en acte³³¹. »

Le concept de Colas Duflo de légaliberté envisage le jeu comme une action que l'on est nécessairement conscient d'accomplir en tant que jeu³³². La légaliberté, l'idée d'une liberté produite par la règle ludique contient implicitement l'idée de conscience, puisque pour suivre librement une loi, il faut par définition que cette loi soit consciente, sans quoi on ne pourrait parler de liberté. Colas Duflo rejoint ainsi le constat de Jacques Henriot pour qui « avant d'être conduite, le jeu est conscience³³³ ». Le philosophe affirme ainsi qu'« *un jeu dont on n'est pas conscient n'est pas un jeu*³³⁴ », ou encore que « l'intervalle qui sépare l'acteur de son acte fonde la duplicité du joueur qui sait qu'il joue³³⁵. » Gregory Bateson a donné une formulation célèbre de cette conscience constitutive du jeu, en observant des animaux jouer au zoo :

« j'ai vu *jouer* deux jeunes singes ; autrement dit, deux singes engagés dans une séquence interactive dont les unités d'actions, ou signaux, étaient analogues mais non pas identiques à ceux du combat. Il était évident ; même pour un observateur humain, que la séquence dans sa totalité n'était pas un combat, il était évident aussi que pour les singes eux-mêmes ceci était « un non-combat ».

Or, ce phénomène – le jeu – n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : « ceci est un jeu³³⁶ ». »

La morsure du singe qui joue porte ainsi ce paradoxe d'être une morsure qui n'est pas une morsure, ce qui amène Gregory Bateson à envisager que « Le mordillage ludique dénote la morsure sans pour autant dénoter ce que dénoterait une morsure³³⁷. » Le jeu relève ainsi d'un processus où la carte et le territoire, le message et l'objet qu'il dénote « sont à la fois assimilés et distingués³³⁸. »

Cette définition du jeu semble cependant manquer la caractéristique propre au jeu. En effet, C'est le fameux exemple de Gregory Bateson : la morsure du louveteau, dans le jeu,

³³¹ Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 156.

³³² « Cette conscience réfléchie du jeu marque bien que la conscience du joueur est conscience de deux mondes : du monde du jeu, où il est une légaliberté aux prises avec d'autres légalibertés, et du monde « réel », le monde de la vie courante. D'où l'impression que donne le jeu d'être un « en-dehors », d'où sa capacité surtout à être, à égalité avec les spectacles, un *divertissement*, au sens étymologique du terme, ce qui nous détourne, nous éloigne, et plus encore, un divertissement *séduisant*, toujours au sens étymologique, ce qui nous sépare. » Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 242.

³³³ Henriot Jacques, *Le jeu*, op. cit., version électronique : 3. Illusion, 30/31.

³³⁴ *Ibid.* : 1. Tout est jeu, 5/13.

³³⁵ Henriot Jacques, *Le jeu*, op. cit. : 3. Illusion, 27/31.

³³⁶ Bateson Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, t. I, trad. F. Drosso, L. Lot, E. Simion, Paris, Seuil, 1977, p. 249.

³³⁷ *Ibid.*, p. 250.

³³⁸ *Ibid.*, p. 256.

n'est pas une morsure réelle, mais une morsure qui dénote la morsure. C'est une morsure dérivée, une morsure au second degré. Cette mise à distance peut être inscrite dans le cadre d'une définition du jeu comme « liberté conditionnelle ». Disons que l'espace des possibles du jeu est à la fois horizontal et vertical. Le premier niveau de liberté se situe dans le rapport du jeu à la matière : ce n'est un jeu que dans la mesure où les joueurs et joueuses ont une marge d'action, des possibilités de manipuler la matière. La liberté se trouve aussi dans le rapport au jeu lui-même : un jeu se définit par la conscience du jeu et sa possible mise à distance. La légaliberté permet ainsi à Colas Duflo de réunir les plaisirs multiples³³⁹ du jeu dans un plaisir ludique spécifique : « celui de la légaliberté³⁴⁰ » qui les accorde « au même diapason, en leur donnant une tonalité unique³⁴¹ ».

Les critères du jeu que nous retenons sont donc les suivants : espace, liberté conditionnelle, réflexivité. D'abord, le jeu circonscrit un espace, lieu concret ou mise en relation d'élément. Le jeu se définit aussi comme une forme d'action limitée, c'est-à-dire une liberté conditionnelle. La liberté des joueurs et des joueuses est paramétrée par une procédure, règles ou mécanismes, qui appelle et façonne une *agency*, c'est-à-dire une capacité d'action délimitée. Enfin, le jeu implique une mise à distance, qui est conscience du jeu. Le jeu est une activité au second degré, qui mêle au réel l'imaginaire.

Défricher les définitions du concept de jeu n'est cependant pas suffisant pour comprendre les jeux vidéo, qui forment un type particulier de jeu.

Émergences historicisées des régimes d'expériences du jeu vidéo

Pour présenter très brièvement le jeu vidéo, on peut dire qu'il s'agit d'un jeu qui joue en lien avec une machine informatique, dans lequel le joueur interagit avec un espace simulé par la machine. Tom Cuisinier--Rosset³⁴² propose à cet égard de définir le *game design* de jeu vidéo comme une répartition arbitraire des tâches entre un humain et une machine. Cette symbiose homme-machine vers laquelle tend le joueur prend ses racines dans la culture hacker des années 1960. Pour faire une présentation rapide des jeux vidéo, nous proposons de résumer les grands régimes d'expérience que Mathieu Triclot distingue dans sa *Philosophie des jeux vidéo*. Le philosophe propose une étude en quelque sorte « multiscalaire » des

³³⁹ « Le plaisir d'un jeu est toujours impur, toujours multiforme, toujours plusieurs. Il est toujours un ensemble des plaisirs du jeu. » Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, op. cit., p. 248.

³⁴⁰ *Ibid.*, p. 248.

³⁴¹ « il y a bien plaisir ludique spécifique, qui se retrouve dans tout jeu, et qui fait l'unité de tous ces divers plaisirs hétérogènes que chaque jeu contient – non pas tant en les unifiant à proprement parler d'ailleurs, mais, pourrait-on dire, en les accordant au même diapason, en leur donnant une tonalité unique. Ce plaisir, c'est celui de la légaliberté. » *Ibid.*, p. 248.

³⁴² Cuisinier--Rosset Tom, *Tâches mécaniques et tâches humaines*, op. cit., p. 76-77.

espaces vidéoludiques, qui articule les logiques internes du jeu à celles de l'espace dans lequel il s'inscrit, en étudiant les conditions d'émergence de chacun de ces régimes d'expérience.

Le premier jeu à proposer un espace simulé par la machine, *Spacewar !* est réalisé au MIT en 1962 sur le PDP-1. Il s'agit d'un jeu de guerre galactique, dans lequel chacun des deux joueurs dirige un vaisseau et doit éliminer son adversaire. Tout le sel du *gameplay*³⁴³ repose sur la présence, au milieu de l'écran, d'une étoile noire qui attire à elle les vaisseaux, et dont il faut maîtriser la force attractionnelle pour parvenir à vaincre son adversaire. S'ensuit tout une période de jeu universitaire, dans laquelle les jeux reposent sur des codes libres, circulent entre les universités.

Le deuxième grand régime d'expérience du jeu vidéo s'ouvre en 1972 avec la commercialisation de *Pong* par Nolan Bushnell et sa société Atari. Le jeu passe ainsi d'un espace clôt et privé, l'université, à un espace public et ouvert, le *mall* : c'est la période de l'arcade (temps qui m'intéresse ici particulièrement puisqu'il met en place un certain nombre de mécaniques qui seront reprises par *Cuphead*). Dans une logique miroir à celle du *mall*, qui fait de la marchandise un loisir, le jeu vidéo est un loisir converti en marchandise. Le jeu comme activité communautaire (lié au cadre universitaire) devient ainsi une activité commerciale (entrecroisée avec l'espace du *mall*). Proche des machines foraines, des flippers et des *Penny arcades*, les jeux vidéo d'arcade sont des bornes dans lesquelles on met une pièce pour jouer une partie. Ces jeux fonctionnent sur le principe d'une perte de contrôle, dont le cas paradigmatique est l'accélération de *Pong*, augmentant progressivement la difficulté et le rythme jusqu'au vertige et à la défaite : plus les parties sont courtes, plus la machine peut recevoir de sous.

Aux États-Unis, à partir de 1983, une crise met à mal le secteur américain, qui périlclite. Nintendo va alors parvenir à s'implanter sur le marché américain. Les histoires du jeu vidéo³⁴⁴, souvent focalisées sur l'histoire américaine, ont beaucoup insisté sur cette crise du secteur. Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon, dans leur *Histoire du jeu vidéo en France*, la relativise : la France recevant les jeux avec un décalage temporel par rapport aux États-Unis, ne connaît pas cette crise. Les années 1980 sont au contraire une expansion lente du médium vidéoludique.

Les causes du succès de Nintendo sont diverses. Mathieu Triclot, propose de l'envisager notamment comme une osmose réussie entre l'espace du jeu et celui du salon. La société nipponne, contrairement aux entreprises américaines qui se contentent de portages de

³⁴³ Pour une histoire de l'expansion de la notion, voir : Alvarez Julian, « L'émergence du vocable « *gameplay* » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle », Sciences du jeu [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 24 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4293>

³⁴⁴ DONOVAN Tristan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010 ; Burnham Van, *Supercade. A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*, Cambridge, MIT Press, 2001 ; Lebihan Yann, *Le petit livre des jeux vidéo : tout ce qu'il faut savoir des années 1950 à l'aube du XXI^e siècle*, Paris, Marabout, 2015 ; Ichbiah Daniel, *La Saga des jeux vidéo*, Paris, Générales First, 1997.

succès de l'arcade, propose, avec ses deux jeux phares (*The Legend of Zelda* et *Super Mario Bros*) créés par Shigeru Miyamoto, des espaces à explorer. Ce rapport à l'espace de jeu suggère ainsi un temps long, qui réinvestit le lien qui existe entre le dessin animé télévisuel et le jouet, partant beaucoup plus adaptées à l'espace du salon. Mathieu Triclot va jusqu'à voir dans la structure œdipienne des jeux de Miyamoto la reconduction de celle qui se joue dans l'espace familial.

On peut sans doute distinguer une autre période, en termes d'image et d'espace, ouverte par l'arrivée de Sony et de sa PS1 sur le marché dans les années 1990, qui va rendre la 3D dominante dans les images vidéoludiques des consoles de salon, tout en contribuant à éloigner les jeux vidéo de l'industrie cinématographique pour les rapprocher de celles des géants de l'électronique.

Enfin, un quatrième temps s'ouvre à la fin des années 2000 – au début des années 2010, avec d'une part la dématérialisation des jeux, qui a permis l'émergence d'un secteur qu'est le jeu indépendant et d'autre part l'explosion des jeux smartphones. Aux régimes d'expérience analysés par Mathieu Triclot, il conviendrait d'ajouter, à partir de la fin des années 2000, les jeux territorialisés des smartphones, justement appelés « jeux mobiles », fonctionnant en symbiose avec la « nomadisation des supports³⁴⁵ ». Les années 2000 sont également le moment où le jeu vidéo revendique un statut d'art, et où il entre au musée. Cette artification va de paire avec le déploiement du marché du jeu indépendant, proposant des jeux d'« auteurs ».

Profusion méthodologique des *Games Studies*

Plusieurs trajectoires et méthodologies émergent, dans les premières décennies du millénaire, : à partir de la fin des années 2000, Ian Bogost et Nick Montfort initient les *platform studies*, proposant d'appréhender les jeux vidéo non plus au niveau logiciel, mais au niveau proprement matériel, en s'intéressant aux architectures des consoles, à leur conception électronique et aux possibilités qu'ouvre chaque circuit. Les études francophones, dans le courant des années 2010, s'intéressent à la presse spécialisée, choix qui engage à une compréhension du médium par sa réception. On pourrait mentionner les travaux de Boris Krywicki, ou de Selim Krichane, qui, comme le fait Graeme Kirkpatrick pour la formation de la culture de *gamer*, proposent de penser la manière dont s'installe la caméra dans le vocabulaire vidéoludique, à partir de sa réception journalistique. On citera également les *Game Production Studies*, s'intéressant à la manière dont sont produits les jeux, avec une

³⁴⁵ Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel et Borzakian Manouk, « Le jeu dans tous ses espaces », *Sciences du jeu* [En ligne], 8 | 2017, mis en ligne le 26 décembre 2017, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/822>

focalisation souvent sociologique, géographique ou politique. Enfin, les études des jeux vidéo sont également traversées par un mouvement de « *Gestual* » *Studies*, qui s'exprime en France à travers les travaux de Mathieu Triclot sur la rythmanalyse, dans les années 2010, et la définition par Thomas Morisset des jeux vidéo comme « l'ensemble des variations ludiques permettant de traduire numériquement un geste physique³⁴⁶ ». Dans la sphère anglophone, on peut citer les travaux de Sonia Fizek ou C. Thi Nguyen, qui mettent l'accent sur les gestes et les corps en train de jouer.

Les *Game Studies* se sont construites en partie sur une opposition mythique entre narratologues et ludologues. Cette dichotomie manichéenne est au cœur de nombreux travaux dans le champ, et a permis l'élaboration d'une identité à travers l'établissement de la spécificité du *médium*. À la constitution du concept de *gameplay* qui permet la formation culturelle du jeu vidéo en même temps qu'il déploie une grammaire d'analyse pour les créateurs et les joueurs, fait écho l'opposition entre hypertextes et cybertextes³⁴⁷, représentation et simulation. Pour Espen J. Aarseth les jeux et les cybertextes proposent en effet un usage ergodique³⁴⁸ qui rompt avec celui des arts représentatifs³⁴⁹, qui fonctionne avec une attitude interprétative³⁵⁰. Il s'agit là d'autant de variations du débat entre narratologues et ludologues par lequel la communauté des *Game Studies* se structure en champ de recherche, autour d'une méthodologie propre.

C'est Gonzalo Frasca, dans son article « *Simulation vs representation* », qui formule le plus explicitement les termes de l'opposition. L'opposition entre simulation et représentation renouvelle une opposition ancienne qu'on trouve déjà dans le désaccord entre Aristote et Platon, et qui est maintes fois réactivée au cours des siècles, dans l'histoire de l'art et des sociétés. L'opposition classique recoupe celle de la réalité et du mensonge jusqu'à Jean Baudrillard, ou encore Lev Manovich .

Chez Gonzalo Frasca, elle prend un sens nouveau. La représentation renvoie à la passivité et au spectacle de l'œuvre d'art traditionnelle, alors que la simulation dénote

³⁴⁶ Morisset Thomas, « De quoi le jeu vidéo est-il l'art », *Nectart* n°8, Paris, Éditions de l'Attribut, janvier 2019, p. 43.

³⁴⁷ Aarseth Espen J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London, The John Hopkins University Press, 1997. Dans son ouvrage *Cybertext*, Espen Aarseth propose d'envisager les fictions interactives comme des systèmes cybernétiques, des cybertextes, plutôt que comme des hypertextes, dont la forme se rattache encore à la littérature non-ergodique.

³⁴⁸ Combinaison des mots grecs *ergon* et *hodos*, signifiant respectivement « travail » et « chemin », le mot désigne des objets littéraires qui requièrent un « effort non trivial » (« *nontrivial effort* »), opposé à l'effort trivial « sans aucune responsabilité extranoématique imposée au lecteur, à l'exception (par exemple) du mouvement des yeux et du geste périodique ou arbitraire de tourner les pages » (« *with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.* ») Extra-noématique signifie « qui soit en dehors du « noème », c'est-à-dire de « l'acte de connaissance en tant que résultat ». cf. Aarseth Espen J., *Cybertext*, op. cit., p. 1-2.

³⁴⁹ *Ibid.*, p. 62 à 65.

³⁵⁰ « *In determinate cybertext (e.g., Adventure), the three functions – simulation, representation and synthesis – might be better described as a single component* » (« Dans le cybertexte déterminé (par exemple, *Adventure*), les trois fonctions – simulation, représentation et synthèse – sont mieux décrites si on les considère comme un seul composant. », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 104.

l'activité et le jeu des nouveaux *media*. Pour Gonzalo Frasca, « les jeux vidéo impliquent un énorme changement de paradigme pour notre culture, parce qu'ils représentent le premier média simulationnel complexe pour les masses³⁵¹. » La culture occidentale était en effet plus habituée aux *media* représentationnels, « descriptifs ». Les médias simulationnels, au contraire, sont davantage « prescriptifs ». La simulation se définit par trois caractéristiques : c'est un modèle comportant des règles et programmant des comportements (1), qui introduit par conséquent une séquence ouverte d'événements (2) et appelle la répétition (3). La simulation consiste ainsi à modéliser un système qui programme certains comportements³⁵². Gonzalo Frasca synthétise, par l'opposition de la représentation et de la simulation, les pôles qui vont structurer le champ théorique des *Game Studies* : spectacle / jeu, œuvre close / œuvre ouverte, interprétation / configuration, image / mécanique, etc. Ce passage de la représentation à la simulation, comme le relève Mathieu Triclot, est corrélé à un « basculement de la question du réel de la perception vers l'action³⁵³ ». Le réel n'est en effet plus seulement ce que l'on perçoit : c'est aussi ce sur quoi on agit.

Les ludologues, dans la lignée de Markku Eskelinen et Ragnhild Tronstad³⁵⁴, ont ainsi envisagé le rapport du jeu à l'interprétation comme l'inversion de celui de l'art traditionnel. Le rôle interprétatif du spectateur ou de la spectatrice des arts traditionnels est remplacé par le rôle configuratif du joueur, qui participe du développement de l'œuvre. Dans les arts représentationnels, la formalisation (*configuration*) de l'œuvre précède son interprétation, alors qu'à l'inverse, dans les arts simulationnels, l'interprétation se fait en vue de la configuration, qui procède des actions du joueur ou de la joueuse. Pour le dire dans les mots de Markku Eskelinen : « Dans l'art, nous devons configurer afin de pouvoir interpréter, alors que dans les jeux nous avons à interpréter afin de pouvoir configurer³⁵⁵. » Le concept d'« art »

³⁵¹ « *Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses* » (traduction personnelle), Frasca Gonzalo, « Simulation versus Narrative », in Wolf Mark J. P., Perron Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 224.

³⁵² « *Therefore: "to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system."* The key term here is "behavior." Simulation does not simply retain the—generally audiovisual—characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions. Traditional media are representational, not simulational. They excel at producing both descriptions of traits and sequences of events (narrative). » (« Ainsi donc : « simuler, c'est modéliser un système (source) à travers différents systèmes qui maintiennent (pour quelqu'un) certains comportements du système initial ». Le terme clef ici est « comportement ». La simulation ne retient pas simplement les caractéristiques – en général audiovisuelles – de l'objet, mais elle inclut également un modèle de ses comportements. Ce modèle réagit à certain stimuli (données saisies, pressage de boutons, mouvements de joystick), suivant un ensemble de conditions. Les médias traditionnels sont représentationnels, pas simulationnels. Ils excellent dans la production de descriptions et de séquences d'événements (narration). » Traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 223

³⁵³ Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 96.

³⁵⁴ Eskelinen Markku & Tronstad Ragnhild, « *Video games and Configurative Performances* », in Wolf Mark J. P., Perron Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, op. cit.

³⁵⁵ « *in art we may have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure* » *Ibid.*, p. 197.

est ici à entendre au sens traditionnel de l'œuvre d'art, et non des productions des avant-gardes depuis Duchamp (Markku Eskelinen évoque, avec une certaine frivolité l'aspect artistique des jeux vidéo³⁵⁶).

Or, il conviendrait, dans une certaine mesure, de résorber cette différence établie par Markku Eskelinen entre l'art comme interprétatif et le jeu comme configuratif. En effet, d'une part, on a vu que les pratiques artistiques, depuis la fin du XIX^e siècle, tendaient au jeu, et donc à conférer au public un rôle configuratif. D'autre part, les jeux, depuis les années 1990, ont progressivement intégré une dimension sciemment interprétative. Cette dimension est particulièrement sensible dans les jeux indépendants, à la manière de *Braid* (Blow, 2008) ou *Limbo* (Playdead, 2010), mais se déploie également dans les jeux triple A³⁵⁷, à la manière de *Dark Souls* (From Software, 2011), dont la compréhension du *lore*³⁵⁸ forme une mécanique de jeu à part entière. Ces jeux ajoutent, entre les formes visuelles et procédurales, un autre niveau de jeu signifiant, ouvrant le jeu à l'interprétation. On peut *a minima* tracer les origines de cette démarche dans les années 1990, avec les premiers jeux en 3D, à la manière de *Myst* (Cyan Worlds, 1993), *Silent Hill* (Konami, 1999) ou *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), qui jouent déjà avec l'interprétation du joueur ou de la joueuse. Les *Game Studies* sont par ailleurs revenues sur le paradigme du joueur créateur, producteur de l'œuvre, opposé à un spectateur purement récepteur, comme l'activité s'opposerait à la passivité. Comme le signalent déjà Aarseth et Murray (le premier s'appuyant sur la seconde), non seulement l'activité du joueur ne rend pas l'auteur caduc, mais elle ouvre de surcroît de nouveaux modes opératoires puissants d'influence et de manipulation du joueur³⁵⁹. Les travaux de Gonzalo Frasca (l'idée est déjà présente dans « *Simulation vs representation* ») et ceux de Ian Bogost, en particulier *Unit Operation* et *Persuasive Game*, ont ainsi développé l'idée que les jeux forment une nouvelle technologie de persuasion. La simulation des œuvres ergodiques est ainsi une simulation cadrée, dont le cadre peut faire en soi l'objet d'une interprétation.

Dans *Persuasive Game*, Ian Bogost énonce en effet l'idée, concentrée dans le concept de rhétorique procédurale, que les jeux ne constituent pas un lieu de liberté du joueur, mais une nouvelle forme de rhétorique³⁶⁰, une nouvelle manière de transmettre des idées en

³⁵⁶ « Now, there's no doubt that games and computer games are ergodic if not art, because in games we have to produce, encounter, and respond to variable sequences of action » (« à présent, il n'y a aucun doute que les jeux et les jeux informatiques sont ergodiques, sinon de l'art, parce que dans les jeux, nous devons produire, rencontrer et répondre à des séquences d'action variables », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 197.

³⁵⁷ L'appellation triple A est l'équivalent vidéoludique du blockbuster cinématographique, et sert à désigner des jeux (en général des licences déjà connues) réalisés par des studios importants, mobilisant de grandes équipes et un budget important.

³⁵⁸ Ce terme, dans la culture vidéoludique, équivaut à celui de diégèse en narratologie, et sert à désigner l'univers, le monde du jeu : sa mythologie, son histoire, son espace.

³⁵⁹ Aarseth Espen, *Cybertext. op. cit.*, p. 138.

³⁶⁰ L'idée que les jeux incarnent, formalisent des valeurs et principes idéologiques n'est pas neuve. On la trouve dès les travaux de Sutton-Smith et son concept de « rhétoriques de jeu [*rhetorics of play*] ». Il en distingue sept formes : le pouvoir, la progression, le destin, l'imaginaire l'identité, le soi, la frivolité. cf. Sutton-Smith Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard University Press, 1997.

manipulant les affects. La rhétorique procédurale est le nom de cette nouvelle forme sémantique qui conditionne et paramètre les comportements en leur faisant suivre une « procédure » d'action. La transmission des idées et des affects ne passe plus par le langage verbal (littérature), par le langage spatial (urbanisme et architecture), par le langage audiovisuel (musique, danse, peinture, sculpture, cinéma), mais par un langage procédural (jeux vidéo), qui consiste à programmer des comportements, que le joueur ou la joueuse va accomplir, performer. Michel Picard relevait déjà dans *La Lecture comme jeu* que « Le game discipline le *playing*³⁶¹ ». Pour reprendre le titre que Brenda Romero a donné à une série de jeu de plateau, dans le jeu « *La mécanique est le message*³⁶² ». L'activité du joueur à l'intérieur du jeu n'en a ainsi jamais fait un agent réellement libre, pas plus qu'elle n'a fait disparaître l'auteur.

Les jeux vidéo tressent ainsi différentes formes sémantiques: à la dramaturgie et à la rhétorique du texte, présente dans la littérature, s'ajoute celle de l'image, du mouvement et du son, présente au cinéma. Mais le jeu vidéo fait sens également par sa manière de construire son espace, dont l'analyse peut emprunter à l'architecture ou à la géographie. Le jeu vidéo forme d'ailleurs en soi un écosystème qui est un enchâssement d'espaces³⁶³. S'ajoute donc à la rhétorique verbale et à la rhétorique audiovisuelle une rhétorique spatiale. Mais cet espace est lui-même régi par des règles, qui expriment à elles seules une autre forme de sens³⁶⁴, à travers le système de punition et de récompenses, les actions prescrites et les conditions de victoire privilégiées par le design du jeu. Mais, plus profondément encore, les jeux vidéo travaillent le sens dans leur manière d'agencer le désir :

« Les jeux vidéo ne font pas seulement de la politique avec leurs messages ou avec leurs règles [en configurant l'espace des possibles à l'intérieur du jeu], mais aussi avec les genres de plaisirs qu'ils organisent. Il y a une politique du fun, qui regarde du côté de l'agencement intime des plaisirs et des peines, des positions de sujets que les jeux nous incitent à investir et à habiter³⁶⁵. »

³⁶¹ Picard Michel, *La Lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986, p. 168.

³⁶² Cité par Upton Brian, *The Aesthetic of Play*, *op. cit.*, p. 268.

³⁶³ « Pour caractériser cet écosystème, notre réflexion part d'une proposition théorique de modéliser trois dimensions spatiales du jeu vidéo : l'espace du joueur, l'espace dans le jeu et l'espace autour du jeu » Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel et Borzakian Manouk, « Le jeu dans tous ses espaces », *op. cit.*

³⁶⁴ « Si les jeux vidéo semblent laisser le joueur de plus en plus libre, celui-ci reste guidé de façon coercitive, les possibilités offertes sont rarement infinies, mais aussi incitative, le déroulement de la partie valorisant certains choix. Il faut donc analyser les dialogues qui se nouent au fil des parties, au travers des interactions entre les joueurs et les concepteurs, mais aussi de « l'efficacité » que les mécanismes du jeu reconnaissent à certaines actions. » Ter Minassian Hovig & Rufat Samuel, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », dans *Cybergeog, European Journal of Geography*, n° 418, 2008 [en ligne]. DOI : <https://doi.org/10.4000/cybergeog.17502> ; disponible en ligne, URL : <http://cybergeog.revues.org/17502>

³⁶⁵ Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 211.

Ou, pour l'exprimer dans les mots de Tom Cuisinier--Rosset³⁶⁶, le jeu vidéo crée du sens en « s'emparant de nos intentions d'actions ». Le jeu vidéo « donne forme à l'action » du joueur ou de la joueuse, dont les actions « correspondent en creux à tout ce que la machine ne fait pas elle-même ». Pour Tom Cuisinier--Rosset, les possibilités expressives du médium vidéoludique se déploient dans la « distribution d'actions entre une machine et un joueur³⁶⁷ ».

Les jeux vidéo ont un concept spécifique pour décrire cette formalisation des intentions d'action, le *gameplay*. Le mot, dont la première occurrence remonte à 1977³⁶⁸, est une contraction des deux sens du mot signifiant « jeu » en anglais : « *game* » et « *play* ». Littéralement, le mot *gameplay* signifie le jeu (mécanique) du jeu, la manière dont est dirigé le *play*. Il implique donc d'envisager les mécaniques de jeu sur lesquelles s'appuie le jeu. Marc Albinet³⁶⁹, *game designer*, propose d'envisager le *gameplay* comme contenant des cœurs et des briques. Le cœur du *gameplay* réside dans les actions qui vont être exigées dans 75 % des cas. Il s'exprime donc par des verbes³⁷⁰ : courir, sauter (pour un jeu de plate-forme), tirer (pour un jeu de tir), assembler, construire, (pour un jeu de construction), s'infiltrer, etc. Le jeu vidéo prolonge cette logique là, en intégrant la personne qui joue dans la boucle. Les briques de *gameplay* permettent d'affiner et de faire varier cette action fondamentale. Ainsi, pour un jeu de plate-forme, les briques de *gameplay* sont les différents obstacles et configurations spatiales dans lesquels il va falloir sauter : des plate-formes longues ou courtes, des plate-formes fixes ou mobiles, stables ou instables, etc.

Le jeu du spectacle

Outre cette dimension interprétative qui englobe l'activité du jeu dans son ensemble, comme elle englobe l'activité du spectateur, on peut en miroir remarquer que la pratique spectatorielle relève, à sa manière, elle aussi, d'un jeu. Janet Murray, dans *Hamlet on the Holodeck* (1997), propose de parler, dans le cadre du jeu, d'une « création active de crédulité » (« *active creation of belief* »), qui vient prendre la place de la « suspension volontaire d'incrédulité » (« *willing suspension of disbelief* ») de Coleridge. Mais ce jeu de mot et d'opposition masque en vérité que la suspension d'incrédulité n'est pas un processus

³⁶⁶ Cuisinier--Rosset Tom, *Tâches mécaniques et tâches humaines*, op. cit., p. 76-77.

³⁶⁷ *Ibid.*, p.11

³⁶⁸ cf. Alvarez Julian, « L'émergence du vocable « *gameplay* » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 24 mars 2022, consulté le 28 juin 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4293> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.4293>

³⁶⁹ Albinet Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Roubaix, FYP éditions, 2010.

³⁷⁰ Il s'agit peut-être ici d'une inspiration des savoirs du cinéma. Les manuels de scénario insistent en effet tous sur un principe fondamental de l'écriture de scénario : être, c'est faire. Les personnages de cinéma ne se caractérisent pas par leur monologue intérieur, ils se caractérisent par les gestes qu'ils réalisent à l'image. Les jeux vidéo prolongent la logique jusque dans les gestes des joueurs / joueuses.

passif, qui se joue à l'insu du sujet, mais au contraire un travail de suspension actif³⁷¹, le « *willing* », qui relève en vérité déjà du jeu. Dans le champ des *Game Studies*, Brian Upton systématise la définition de l'interprétation comme un jeu, en définissant les histoires comme un espace de jeu. Le discours interprétatif fonctionne de manière rétrospective, en vue de rationaliser les sentiments éprouvés. L'élaboration de ce cadre interprétatif constitue pour Brian Upton un « espace de jeu », visant à faire coïncider les émotions avec une structure³⁷². En effet, les histoires, en tant que chaînes de signifiants, « structurent un horizon en conjonction avec nos contraintes internes », horizon des possibles auquel le lecteur ou la lectrice réagit par « un mouvement interprétatif », correspondant à un ajustement de l'horizon aux contraintes propres au lecteur ou à la lectrice. Pour Upton, ce geste interprétatif participe d'un « jeu anticipatoire », par lequel lecteurs et lectrices anticipent les possibles, envisageant pour chaque possibilité le degré de cohérence avec la structure, celle du récit et de la phrase. Tout ce processus forme ainsi « une cascade d'événements microsémiotiques » inconscients, formant autant de chaînes d'interprétations³⁷³.

L'interprétation peut s'intégrer jusqu'à devenir une part entière de l'expérience ludique. La découverte et la compréhension de l'univers du jeu *Dark Soul* à travers les éléments disséminés de part et d'autre font l'objet de maintes interprétations, qui ouvre une sphère herméneutique au-delà du jeu. Les œuvres du studio Playdead se démarquent par leur capacité à transmettre un sens trouble, que la communauté des joueurs et joueuses a cherché à interpréter et comprendre. Au jeu s'ajoute ainsi un nouveau niveau de jeu, de rapport à l'œuvre : l'herméneutique est inscrite dans le programme ludique du jeu. Certains jeux vidéo ont su ainsi exploiter le potentiel ludique de l'herméneutique, en l'intégrant à leur *gameplay*. Du côté des jeux de plateau, *Dixit* (Libellud, 2008) met ainsi au cœur de ses mécaniques de jeu les imprécisions liées à l'interprétation libre.

Ainsi, l'interprétation peut être définie comme un jeu au sens de liberté conditionnelle, qui laisse une liberté relative, tout en impliquant certaines limites. De même que l'art est un concept en constante évolution, son pendant, l'interprétation, est elle aussi en proie au temps, sujette au devenir, liée au contexte dans lequel elle est pensée, dont elle apparaît comme un reflet. Aussi n'est-il pas surprenant de trouver, dans un contexte où art et jeu sont devenus des concepts mêlés, un devenir-jeu de l'interprétation, aussi bien dans les discours que dans les œuvres.

³⁷¹ Dans *Homo Spectator*, en s'inspirant vraisemblablement de la tripartition de Schiller, Marie Mondzain note : « Le choix n'est pas entre deux savoirs mais dans une économie de la croyance ou le pouvoir de créer et le pouvoir de juger appelle un autre terme entre eux qui n'est autre que le pouvoir de jouer. Si l'autorité du spectateur est le site généalogique de l'auteur, c'est parce que l'enjeu est action du spectateur, et cette action est jeu. Si le spectateur commence par suspendre sa réaction, cette suspension est active. » Mondzain Marie José, *Homo Spectator*, Paris, Bayard, 2007, p.248.

³⁷² Upton Brian, *The Aesthetic of Play*, op. cit., p. 296.

³⁷³ *Ibid.*, p. 237.

Ajoutons enfin, en reprenant l'idée de Thomas Morisset, qu'il faut « compléter l'herméneutique par un domaine du sensible que l'interprétation ne peut pas atteindre³⁷⁴ », en affirmant, reprenant Susan Sontag : « nous n'avons pas dans les jeux vidéo besoin d'une herméneutique, mais d'un éveil des sens ». Les remarques de Thomas Morisset incitent à envisager les jeux sous le prisme sensible, plutôt que sémantique, de l'action et du geste.

L'agency pour penser l'action

C. Thi Nguyen considère que les jeux génèrent une « forme alternative de capacité d'action [agency³⁷⁵] », offrant aux joueurs et joueuses de nouvelles « manières d'habiter leur propre capacité d'action [agency³⁷⁶] ». Janet Murray définissait déjà l'*agency*, « le pouvoir satisfaisant de réaliser des actions ayant du sens et d'observer le résultat de nos décisions et de nos choix³⁷⁷ », comme l'une des quatre caractéristiques fondamentales du jeu vidéo. L'expression offre en outre l'avantage de résonner avec des domaines extérieurs aux *Game Studies*. L'*agency* est difficile à traduire en français, il s'agit d'une capacité d'action, d'un pouvoir d'être agent. Le concept d'*agency* suppose en outre un agencement, une structure, qui déterminent la capacité d'action. Le concept d'*agency* implique ainsi une *procéduralité*³⁷⁸, un ensemble de paramètres définissant les marges d'actions possibles.

Les jeux sont ainsi un art de l'action, un art qui réside dans la configuration de certains modes d'action possibles. Les outils dont disposent les jeux pour configurer les

³⁷⁴ MORISSET Thomas, « Actualité vidéoludique du "Contre l'interprétation" de Susan Sontag. Le jeu vidéo, une herméneutique en acte », Janvier 2021, Liège, Belgique, p. 9. halshs-03132240

³⁷⁵ « *And when we play games, we take on an alternate form of agency. We take on new goals and accept different sets of abilities. We give ourselves over to different— and focused— ways of inhabiting our own agency. Goals, ability, and environment: these are the means by which game designers practice their art. And we experience the game designer's art by flexing our own agency to fit. Games, then, are a unique social technology.* » (« Et lorsque nous jouons à des jeux, nous adoptons une autre forme de capacité d'action [agency ou agentivité]. Nous nous fixons de nouveaux objectifs et acceptons d'autres capacités. Nous nous abandonnons à des façons différentes - et ciblées - d'habiter notre propre agentivité [agency ou capacité d'action]. Objectifs, capacités et environnement : tels sont les moyens par lesquels les concepteurs de jeux exercent leur art. Et nous faisons l'expérience de l'art du concepteur de jeux en adaptant notre propre capacité d'action à cet art. Les jeux sont donc une technologie sociale unique. », traduction personnelle), Nguyen C.Thi, *Games. Agency As Art*, New York, Oxford University Press, 2020, p. 1.

³⁷⁶ « *And when we play games, we take on an alternate form of agency. We take on new goals and accept different sets of abilities. We give ourselves over to different— and focused— ways of inhabiting our own agency. Goals, ability, and environment: these are the means by which game designers practice their art. And we experience the game designer's art by flexing our own agency to fit. Games, then, are a unique social technology.* » (« Et lorsque nous jouons à des jeux, nous adoptons une autre forme pour agir. Nous nous fixons de nouveaux objectifs et acceptons d'autres capacités. Nous nous abandonnons à des façons différentes - et ciblées - d'habiter notre propre action. Objectifs, capacités et environnement : tels sont les moyens par lesquels les concepteurs de jeux exercent leur art. Et nous faisons l'expérience de l'art du concepteur de jeux en adaptant notre propre capacité d'action. Les jeux sont donc une technologie sociale unique. », traduction personnelle) Nguyen C.Thi, *Games. Agency As Art*, op. cit., p. 1.

³⁷⁷ « *the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices* » Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1998, p. 1998.

³⁷⁸ Janet Murray définit la procéduralité comme la « capacité[ability] à exécuter une série de règles » *Ibid.*, p. 71 et sq.

comportements sont, d'après C. Thi Nguyen, les objectifs, les possibilités définies par les règles et la structure de l'espace dont la combinaison produit un « système de contrainte³⁷⁹ ». Ces contraintes génèrent chez les joueurs et joueuses trois réactions, qui constituent la matière du jeu : la réflexion (« *solving* »), la décision et l'action. C. Thi Nguyen va jusqu'à faire de la capacité d'action un médium, dont les jeux constituent un enregistrement³⁸⁰. Les jeux formeraient ainsi l'enregistrement, la trace matérialisée d'un ensemble de comportements possibles sous forme de procédures à réinvestir. Le jeu est donc un système de traces, qui pose alors la question de la portée politique de l'enregistrement des traces et du rapport de la trace enregistrée au champ des possibles qui lui succède. Cet enregistrement des formes de comportements possibles à travers le dispositif procédural qu'est le jeu permet de communiquer ces comportements, en permettant d'expérimenter puis d'acquérir des dispositions comportementales nouvelles pour les joueurs et les joueuses. Les jeux produisent ainsi, pour l'auteur, un régime esthétique particulier, une « esthétique de l'effort » (« *aesthetic striving play* »), dont la valeur se mesure en grâce et en élégance³⁸¹.

Pascal Krajewski³⁸² signale lui aussi, en d'autres termes, l'antagonisme entre art représentationnel et simulationnel (factuel et interprétatif contre virtuel et actualisé). C'est un

³⁷⁹ « *The common artistic medium of aesthetic striving games— the technical resources by which the game designer sculpts practical experience— are the goals, the rules, and the environment that these various parts animate into a system of constraints.* » (« Le médium artistique commun des jeux à vocation esthétique - les ressources techniques par lesquelles le concepteur du jeu sculpte l'expérience pratique - sont les objectifs, les règles et l'environnement que ces différentes parties animent dans un système de contraintes. », traduction personnelle), Nguyen C.Thi, *Games. Agency As Art*, op. cit., p. 17.

³⁸⁰ « *But this basic idea— that games work in the medium of agency— reveals something quite profound about the role games can play in human life, especially in our social lives. Games turn out to be a way of writing down forms of agency, of inscribing them in an artifact. Games are one of our techniques for inscribing and recording bits of human experience. We have developed methods for recording stories: novels, poetry, film, and other kinds of narrative. We have developed methods for capturing sights: drawing, painting, photography, and film. We have developed methods for capturing sounds: written music, recording technologies, and wooden duck calls. We have even developed methods for capturing sequences of action to be performed— cookbook directions, dance choreography, and stage directions. Games are a method for capturing forms of agency.* » (« Mais cette idée de base - que les jeux fonctionnent sur le mode de la capacité d'action - révèle quelque chose d'assez profond sur le rôle que les jeux peuvent jouer dans la vie humaine, en particulier dans nos vies sociales. Les jeux s'avèrent être un moyen d'écrire des formes d'action, de les inscrire dans un artefact. Les jeux sont l'une de nos techniques pour inscrire et enregistrer des éléments de l'expérience humaine. Nous avons développé des méthodes pour enregistrer des histoires : romans, poésie, films et autres types de récits. Nous avons développé des méthodes pour capturer des images : le dessin, la peinture, la photographie et le cinéma. Nous avons développé des méthodes pour capturer des sons : la musique écrite, les technologies d'enregistrement et les appels de canards en bois. Nous avons même développé des méthodes pour capturer des séquences d'actions à réaliser : instructions pour les livres de cuisine, chorégraphies de danse et indications pour la mise en scène. Les jeux sont une méthode pour capturer des formes d'action. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 18.

³⁸¹ « *So: consider the category of aesthetic striving play— that is, game play engaged in for the sake of the aesthetic quality of the struggle. Can striving really give rise to aesthetic qualities, and what would those be like? Let's start with some paradigmatically aesthetic qualities: those of gracefulness and elegance.* » (« Considérons donc la catégorie des jeux de lutte esthétique, c'est-à-dire les jeux pratiqués dans l'intérêt de la qualité esthétique de la lutte. L'effort peut-il réellement donner lieu à des qualités esthétiques, et à quoi ressembleraient-elles ? Commençons par quelques qualités esthétiques paradigmatiques : celles de la grâce et de l'élégance », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 12.

³⁸² Krajewski Pascal, « L'artiste pantocrator : le créateur de jeu vidéo au travail », *Appareil* [En ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 27 juin 2023. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/4164> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.4164> ; URL : <https://journals.openedition.org/appareil/4164>

passage de la troisième personne du spectateur à la première personne du joueur, de l'expression de l'œuvre d'art au jeu. Il³⁸³ met ainsi en évidence une inspiration des affects découlant de l'entrelac d'un environnement esthétique (qu'il nomme *ambiance*), d'une narration et d'une dramatisation des actions du joueur ou de la joueuse. Cette dramatisation des actions des joueurs et joueuses, leur investissement affectif, produit une liberté qui devient créatrice d'être conditionnelle.

Ce jeu d'opposition entre la représentation et la simulation, entre la linéarité du récit et l'étendue de l'espace du possible, entre le spectacle et l'interaction, entre l'œil et la main, qui au fond traduit la contradiction entre l'art (au sens traditionnel de l'œuvre d'art) et le jeu, constitue le cœur de nos réflexions. Notre étude propose ainsi de penser cet antagonisme sur un mode diachronique, à l'intérieur même du champ de l'art.

Combinaison de représentation et de simulation

Les idées trop préconçues et les oppositions binaires ont été contestées et progressivement dépassées par les *Game Studies* : interactivité, liberté, réalité virtuelle, immersion... Franz Mäyrä insiste également sur l'importance de la simulation dans le fonctionnement des jeux vidéo³⁸⁴. Pour cet auteur, les jeux vidéo sont des « systèmes culturels interactifs³⁸⁵ », qui produisent du sens par l'association d'actions et de représentations. Dès lors, comme le note Rune Klevjer, chaque événement du jeu est « à la fois configuratif et représentationnel³⁸⁶ », fonctionnant comme mécanismes (simulation) et fiction (représentation).

Une chercheuse comme Sonia Fizek met en avant la distance qu'implique le jeu vidéo. Contre l'approche traditionnelle des jeux vidéo par l'activité (exprimée par des concepts tels

³⁸³ *Ibid.*

³⁸⁴ « *Simulation theory is a large field of research in its own right. The very essence of simulation is in modelling the behaviour of a system – but not necessarily its detailed looks – with another interactive system.* » (« La théorie de la simulation est une large champ de recherche à part entière. L'essence propre à la simulation réside dans le modelage du comportement d'un système – mais pas nécessairement dans ses aspects détaillés – avec un autre système interactif. », traduction personnelle), Mäyrä Franz, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London, SAGE Publications, 2008, p 100.

³⁸⁵ « *Games constitute similarly interactive cultural systems, with a specific emphasis on meaning-making through playful action (ludosis), as contracted with meaning-making as decoding of messages or media representations (semiosis).* » (« Les jeux constituent des systèmes culturels interactif, avec une emphase sur la création de sens à travers des actions ludiques (*ludosis*), en tant qu'elles sont contractée avec la création de sens comme décodage de message ou représentations de média (*semiosis*) », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 19.

³⁸⁶ « *The game event has a double function: it is both configurative and representational, operating on the material level as well as on the semantic level, referring to the machine (the toy) as well as to the fictional world* » (« L'événement de jeu a une double fonction : il est à la fois configuratif et représentationnel, opérant au niveau matériel comme au niveau sémantique, se référant à la machine (le jouet) comme au monde fictionnel. », traduction personnelle), Klevjer Rune, « *In defense of cut scene* » in Mäyrä Frans, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press, 2002, p. 200.

que participation, interaction, ergodicité ou la capacité d'action (« *agency* »), qui « reflètent tous de différente manière la diminution de la distance médiatisée entre le joueur et le jeu³⁸⁷ », Sonia Fizek insiste sur tout ce que l'expérience de jeu contient de passivité et de spectacle. Pour l'autrice, l'activité vidéoludique est constituée de multiples tensions (entre l'humain et la machine, entre l'action et le spectacle), qui procèdent d'une tension entre la représentation et la computation³⁸⁸. Elle propose d'appréhender donc les jeux vidéo suivant la perspective du « réalisme agential³⁸⁹ », démarche considérant que les objets observés n'existent pas en dehors de leur observation, c'est-à-dire que l'observation des phénomènes les produit. Sa définition des jeux vidéo comme un « spectacle algorithmique³⁹⁰ », en découle, et rappelle qu'ils constituent un média spectaculaire autant que computationnel³⁹¹, dans lequel la distinction entre le sujet ou l'agent et l'objet [...] peut changer en fonction de là où se trouve la « coupure agentielle »³⁹².

Son ouvrage *Playing at the distance*, renverse, dans la lignée d'Alexander R. Galloway, un certain nombre de préjugés de l'activité de jeu. Elle envisage ainsi l'affichage (le *display*) comme un lieu produisant une attitude spectatorielle brisant le jeu (un *dis-play*³⁹³), qui la conduit à penser les jeux vidéo par l'interpassivité³⁹⁴ au lieu de l'interactivité. Pour la chercheuse, « le jeu émerge d'un équilibre subtil entre l'action et l'inaction³⁹⁵ ». Elle s'intéresse dans ce cadre aux *Idles Games*, les jeux dans lesquels le joueur ou la joueuse ne fait rien, qu'elle aborde au triple prisme des logiques de l'économie de l'attention, des boucles

³⁸⁷ « Concepts such as participation, interaction, ergodicity, and human agency, all reflect in different ways the diminishing of mediated distance between the player and the game. » (« Des concepts tels que la participation, l'interaction, l'ergodicité et l'action humaine reflètent tous, de différentes manières, la diminution de la distance médiatisée entre le joueur et le jeu. », traduction personnelle), Fizek Sonia, *Playing at a Distance. Borderlands of Video Game Aesthetic*, Cambridge, MIT Press, 2022, p. xi.

³⁸⁸ *Ibid.*, p. 85.

³⁸⁹ *Ibid.*, p. 69.

³⁹⁰ *Ibid.*, p. 83.

³⁹¹ « Above all, it is the digitality of the spectacle that poses a real challenge to the question of aesthetic. After all, video games are both spectacular (highly visual) and computational (highly operational) media » (« C'est surtout la numérisation du spectacle qui pose un véritable défi à la question de l'esthétique. En effet, les jeux vidéo sont à la fois des médias spectaculaires (très visuels) et informatiques (très opérationnels », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 99

³⁹² « The distinction between the subject or agent and the object is not fixed. It may change depending on where an agential cut is placed » (« La distinction entre le sujet ou l'agent et l'objet n'est pas fixe. Elle peut changer en fonction de l'endroit où l'on place une coupure agentielle. », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 72.

³⁹³ *Ibid.*, p. xvii.

³⁹⁴ Le concept d'interpassivité est développé dans les années 1990 par Robert Pfaller et Slavoj Žižek. Robert Pfaller définit l'interpassivité comme : « *Interpassivity is delegated "passivity"—in the sense of delegated pleasure, or delegated consumption. Interpassive people are those who want to delegate their pleasures or their consumption. Interpassive media are all the agents—machines, people, animals, etc.—to whom interpassive people can delegate their pleasures* » (« L'interpassivité est la « passivité » déléguée – au sens d'un plaisir délégué, ou d'une consommation déléguée. Les gens interpassifs sont ceux qui veulent déléguer leur plaisir ou leur consommation. Les médias interpassifs sont tous les agents – machines, personnes, animaux, etc. – auxquels les gens interpassifs peuvent déléguer leurs plaisirs. ») Pfaller Robert, *Interpassivity : The Aesthetic of Delegated Enjoyment*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2017, p. 19.

³⁹⁵ « Play emerges out of a delicate balance between action and inaction. » (« Le jeu naît d'un équilibre subtil entre l'action et l'inaction. », traduction personnelle), FIZEK Sonia, *Playing at a Distance. op. cit.*, p. xi.

dopaminiques et de l'automatisation du plaisir³⁹⁶. Avec les jeux passifs, le jeu est déjà en partie donné à la machine, puisqu'on attend que la machine réalise les tâches qu'on pourrait aussi réaliser. L'interpassivité est déjà un comportement ludique bien ancré, en particulier dans les jeux mobiles, tels que *Summoner wars* (Plaid Hat Games, 2009), lié aussi à un changement de consommation des jeux, qui se consomment également comme des spectacles, sous la forme de *Let's play* sur Youtube ou de live Twitch.

Les jeux vidéo, un art de l'image.

L'expression jeu vidéo, qui s'est imposé au début des années 1980³⁹⁷ en langue française par rapport à d'autres expressions comme jeux électroniques, suppose implicitement que ces jeux sont toujours associés à une image, et on ajouterait même : et à une animation. Pour le dire dans les mots de Thomas Morisset : cela implique une « double idée selon laquelle les jeux vidéo présentent des images et que tout ce qui apparaît à l'écran lors d'une session de jeu est une image³⁹⁸ ». Or on trouve également dans les recherches francophones sur les jeux vidéo, l'idée que justement l'image n'est qu'un élément contingent des jeux vidéo. Thomas Morisset, dans le même article, signale deux contre-exemples : les jeux dépourvus d'interface graphique, et les jeux en mode texte. Pour Selim Krichane :

« Les images du jeu vidéo sont *accessoires*. Premièrement parce qu'elles revêtent un caractère optionnel, inconnu du cinéma. Il existe des jeux vidéo sans image, rares sont les films qui pourraient en dire (ou en montrer) autant, ou plutôt si peu. Les images du jeu vidéo sont générées par une machine informatique dont l'histoire n'a engagé que

³⁹⁶ « *But what lies at the heart of idling, and how do we theorize the phenomenon of partial externalization of gameplay onto self-playing systems? I see numerous paths to scrutinize the nature and appeal of self-playing idle games. Some of them include:*

- a) *The economy of attention through a gameplay model that does not require constant presence from the players and hence treats their attention as a scarce resource.*
 - b) *Recurring gratification by means of rewarding the player even for moments of absence from the game.*
 - c) *Compulsive gameplay based on the behavioral model, seen on social platforms that encourage users to regularly check the status of their accounts.*
 - d) *Elimination of drudgery by automating and/or delegating all laborious and repetitive in-game activities. »*
- (« Mais qu'est-ce qui se trouve au cœur de l'oisiveté et comment pouvons-nous théoriser le phénomène d'externalisation partielle du gameplay sur des systèmes d'auto-jeu ? Je vois de nombreuses pistes pour examiner la nature et l'attrait des jeux oisifs auto-joués. En voici quelques-unes :
- a) L'économie de l'attention grâce à un modèle de jeu qui n'exige pas une présence constante des joueurs et qui traite donc leur attention comme une ressource rare.
 - b) La gratification récurrente par le biais d'une récompense pour le joueur, même pour les moments où il s'absente du jeu.
 - c) Le jeu compulsif basé sur le modèle comportemental, observé sur les plateformes sociales qui encouragent les utilisateurs à vérifier régulièrement l'état de leurs comptes.
 - d) L'élimination de la pénibilité par l'automatisation et/ou la délégation de toutes les activités laborieuses et répétitives du jeu. », traduction personnelle) *Ibid.* , p. 22.

³⁹⁷ Pour une histoire détaillée de la manière dont s'impose la notion, voir : Blanchet Alexis et Montagnon Guillaume, *Une Histoire du jeu vidéo en France, t. I, 1960-1991 : Des Labos aux chambres d'ados*, Châtillon, Pix'n Love Éditions, 2020, p. 63-64.

³⁹⁸ Morisset Thomas, « De quoi le jeu vidéo est-il l'art ? », in *Nectart* n°8, Éditions de l'Attribut, janvier 2019, p. 40.

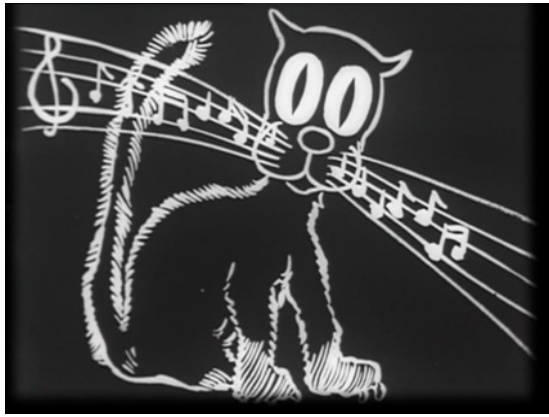
tardivement des périphériques de sortie fondés sur une représentation iconique des données qu'elle traitait. Comme le remarque Dominic Arsenault, "l'image, en informatique, n'occupe pas un statut central (contrairement au cinéma), mais fait partie du circuit d'entrées/sorties qui permet l'interaction homme-machine³⁹⁹". »

Pour Selim Krichane, le terme accessoire implique aussi le caractère actionnable des images. C'est, le « caractère optionnel » attribué aux images qui nous intéresse ici. Le rejet de l'image de l'appareil de base du jeu vidéo vise en fait surtout à mettre en avant, comme chez Arsenault, « l'interaction homme-machine ». Il s'agit donc d'insister sur la dimension ludique des *jeux* vidéo, au détriment de leur dimension visuelle, trop souvent mise en avant par les médias. C'est une manière de rappeler qu'un bon jeu se construit sur de bonnes mécaniques plutôt que sur de beaux graphismes, et de mettre en avant une dimension médiatiquement moins valorisée des jeux vidéo, quoique centrale : le programme et les mécaniques de jeu.

Or une focalisation qui s'appuie sur l'animation des images, qui envisage l'artificialité du jeu vidéo par son rapprochement avec le cinéma, amène à penser que le cœur de l'expérience de jeu ne réside ni dans les images, ni dans les mécaniques, mais dans leur symbiose. Les jeux en mode texte, comme l'écran noir de *A Blind Legend* (exemple cité par Thomas Morisset) ne forment pas des exemples permettant légitimement de considérer l'image comme accessoire dans les jeux vidéo.

Il faudrait préciser ce qu'est une image. De notre point de vue, mais peut-être est-ce là une déformation disciplinaire, le texte est toujours une image. L'image, dans le cartoon, est à la fois sensible et lisible. Ainsi, si le mot ballon se transforme parfois en ballon, le texte peut aussi servir de nourrir à un canard, ou se transformer en touche de piano sur lesquelles appuyer. De la même manière, les personnages peuvent se convertir en texte, à la manière de la queue de Felix le chat qui devient un point d'interrogation, ou les queues des souris qui, dans le *Talkartoon Radio Riot* (Fleischer, 1930) écrivent « Sos ». Dans le cartoon, les mots sont des choses, ou peuvent le devenir. Oswald le lapin, dans *Oh Teacher* (Disney, 1927), saisit un « help » qu'il a crié et qui s'est affiché à l'écran, étire le « h » et le « p » pour faire des jambes, et s'en sert de cheval. Dans *How's Crop* de Paul Terry (1934), les fermiers, pour construire une bombe, écrivent « TNT » sur le mur puis emballent les lettres. Dans *Double for Darwin*, le morse est directement retranscrit en lettre par l'animation, de la même manière que Felix se convertit en signal en rentrant dans le télégraphe, pour fuir ses adversaires qui le poursuivent. Tous se retrouvent alors comme des figurations du signal dans le câble électrique. Le code est animé dans le cinéma d'animation, est le signal est lui-même incorporé, incarné. L'abstrait se trouve ainsi toujours susceptible de devenir concret, la matière, évanescence, le lisible et le visible, perméables.

³⁹⁹ Krichane Selim, *La Caméra imaginaire. op. cit.*, p. 273.

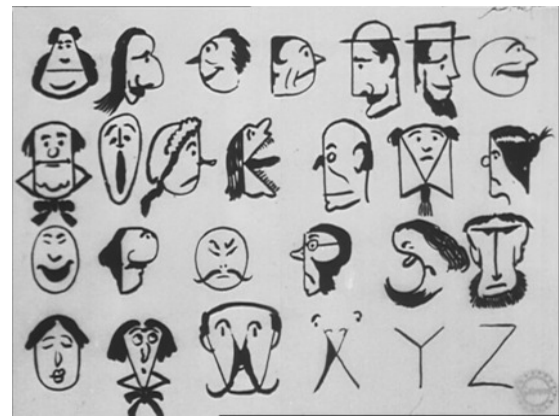
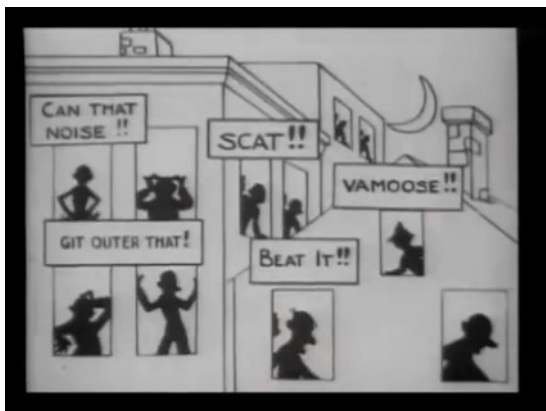


Ci-dessus : Émile Cohl, *He poses for his portrait*, 1913

Ci-dessous : Messmer et Sullivan, *Felix, Japanicky*, 1925



Ci-dessous : Messmer et Sullivan, *Felline Follies*, 1919

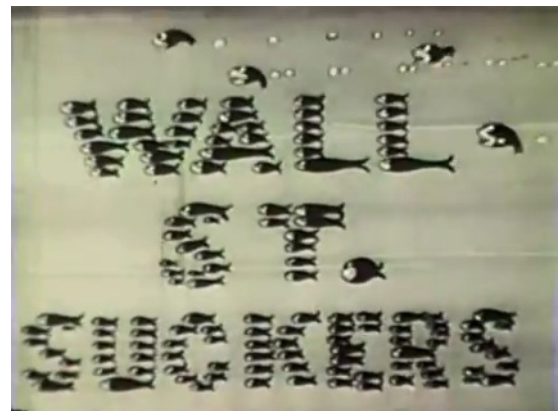


Ci-dessus : Émile Cohl, *Le Binetoscope*, 1910

Ci-dessous : Fleischer, *Screen Song, Stein Song*, 1930



Ci-dessous : Paul Terry, *Farmer Al Falfa, Tropical Fish*, 1933



Dans les *Screen Songs* des frères Fleischer, les personnages bondissent de mot en mot, dans une image à la fois graphique, textuelle et musicale. Ces spectacles qui appellent la participation du corps du public par le chant, sont incontestablement à inscrire dans la généalogie du jeu vidéo, en particulier des jeux de plate-forme. Mais ils incitent en outre à envisager le texte comme une forme particulière d'image.

L'anthropologie a par ailleurs remis en question les dichotomies anciennes tranchées entre la parole et l'écrit, le texte et l'image⁴⁰⁰. Un texte est toujours aussi une image, qui contient une dimension graphique : épaisseur du trait, plein et délié, sérif ou pas sérif... La frontière entre la main écrivant des lettres et celle dessinant des lignes est poreuse. L'anthropologue Tim Ingold établit ainsi que toute production visuelle entremêle le textuel et le visuel, même si le régime d'appréhension visuel du texte n'est pas compatible avec sa lecture. Si notre attention commence à porter sur la forme et la police du texte, on sort de la lecture. Le graphique et le phonétique (sémantique) du texte coexistent donc nécessairement, quitte à s'annuler l'un l'autre. Il n'existe pas « "d'écriture pure", non contaminée par un sens non verbal⁴⁰¹ ». Mais pour Ingold, l'inverse est tout aussi vrai : il n'existe pas non plus d'image qui soit pure, qui ne soit pas en partie composée de « signes pouvant être lus⁴⁰². » On trouve ainsi chez Tim Ingold l'idée que les machines à écrire et photographique ont arraché au *ductus* de la main l'écriture et le dessin, entraînant une opposition entre l'image et le texte qui ne fait pas sens dans l'écriture et le dessin manuscrits⁴⁰³. Ainsi, l'image de jeux vidéo est aussi un composé de texte, comme les jeux textuels ont aussi une dimension graphique. Les modes de visualisation, de représentation, sont toujours en dernier recours dépendants d'une logique ludique, et restent soumis à la lisibilité de l'action. Mais, à l'inverse, le ludique, dans le jeu vidéo, jaillit toujours de l'image.

Si on la définit comme une représentation visuelle, (le CNRTL nous indique en première définition : « Représentation (ou réplique) perceptible d'un être ou d'une chose ») force est de constater que le texte est toujours aussi une image. Comme le rappelle Alessandro De Cesaris, « le terminal textuel, devenu aujourd'hui dans l'imaginaire public, le symbole par

⁴⁰⁰ Severi Carlo, Fausto Carlo, « Introduction », *Paroles en Images, écritures, corps et mémoires*, France / Brésil, Marseille, OpenEdition Press, 2016, disponible en ligne, URL : <https://books.openedition.org/oep/751>

⁴⁰¹ Ingold Tim, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, trad. Hervé Gosselin et Hicham-Stéphane Afeissa, Bellevaux, Editions du Dehors, 2017 (2013), p. 273.

⁴⁰² *Ibid.*, p. 273.

⁴⁰³ « En bref, s'il est bien une chose qui a eu pour effet d'arracher l'écriture au *ductus* de la main, en la ramenant à une simple articulation de segments joints les uns aux autres, c'est la machine à écrire. Et s'il est bien une chose qui a arraché le dessin au *ductus* de la main pour en faire une image projetée, c'est l'appareil photo. Un retour au dessin, par conséquent, devrait correspondre aussi bien à un retour à une écriture manuelle, en remplaçant les antagonismes de la projection et de l'articulation, de l'image et du texte, par un continuum de pratiques d'inscription, ou de processus de production de lignes, allant de l'écriture manuelle au dessin et à l'esquisse en passant par la calligraphie, sans points de démarcation précis entre les uns et les autres. » *Ibid.*, p. 278.

excellence de l'activité du « geek », est une *interface graphique*⁴⁰⁴. » Le texte s'exprime toujours par une police de caractère, qui possède une forme spécifique, une taille, une épaisseur, une matière, et qui permet les jeux graphiques comme la calligraphie ou les calligrammes.

La question est plus délicate concernant *A Blind Legend* (Dowino, 2015), et touche à cet endroit au cas limite, à la manière des questions que pose l'*expanded cinema* à l'identité du cinéma. Un premier contre-argument de mauvaise foi pourrait consister à signaler la présence d'une image sur l'écran à destination des voyants (nuages sombres en mouvement), qui, pour ne pas coïncider avec le *gameplay*, n'en est pas moins existante. Mais on rétorquera que l'argument passe à côté, car ces images ne sont pas présentes dans les premières versions du jeu, et parce que l'absence d'image signifie en réalité l'absence d'image *actionnable*, de représentation de l'espace, en somme d'image-*gameplay* (comme on parlerait d'« animation *gameplay*»⁴⁰⁵). Un autre argument pourrait consister à dire que l'existence de films sans image n'a jamais rendu l'image accessoire dans la définition du cinéma.

On pourrait à l'inverse supposer que l'absence d'image en *feed-back*, l'absence de rendu graphique n'est pas nécessairement absence d'image. Le fait de ne pas voir n'implique pas forcément l'absence d'image, et la présence d'un moteur 3D sur lequel est codé le jeu, en l'occurrence Unity, implique un rapport à l'espace qui passe au niveau de la conception par l'image et l'écran. Les moteurs 3D recourent fréquemment dans leur code à l'actualisation de l'écran (le *Frame-rate*⁴⁰⁶), et ce rafraîchissement est pris en compte dans le code du jeu⁴⁰⁷ (le *Frame-rate* dans Unity peut être mobilisé pour les déplacements, pour les *hits box*...). C'est-à-dire que l'espace 3D, s'il est escamoté aux yeux des joueurs, n'en est pas moins présent et rendu, existant sous la forme d'une image lors de la conception du jeu. Si le rendu est limité aux effets sonores, et que le jeu est fait pour représenter l'espace par le son, l'espace n'en existe pas moins sous forme visualisable d'un environnement modélisé en trois dimensions dans le moteur *graphique*. La perception numérique et informatique de l'espace est construite et se programme sur des codes visuels⁴⁰⁸.

Ainsi, il n'y a pas lieu d'opposer l'image au texte, et il nous semble qu'il faut reconnaître à l'image une place centrale dans les jeux vidéo. La présence de l'image, cristallisée dans leur nomination, explique en partie leur succès public autant que leur légitimation artistique (car l'image a permis d'assurer leur filiation avec le cinéma, qui

⁴⁰⁴ De Cesaris Alessandro, « Morphologie des interfaces. Le design comme méta-technique », in Ocèse Rodolphe, Delville Vincent, *L'Art tout contre la machine*, Paris, Hermann, 2021, p. 191. [nous soulignons]

⁴⁰⁵ cf. *infra*.

⁴⁰⁶ Le *frame-rate* désigne la fréquence d'actualisation d'écran, le nombre d'images que l'écran affiche par seconde. Le *frame-rate* peut être utilisé dans Unity pour programmer des choses à partir de l'affichage.

⁴⁰⁷ Avec la commande « *Time.deltaTime* » notamment, qui utilise le temps écoulé entre l'affichage de deux images.

⁴⁰⁸ Voir sur ces questions Jacob Gaboury, qui dans son ouvrage *Image-Object*, fait de l'infographie un moteur de transformations profondes de l'informatique. cf. Gaboury Jacob, *Image-Object*, *op. cit.*

constitue le maître étalon de la légitimité des arts mineurs du XX^e siècle). Le jeu vidéo, produit d'une culture ayant hypertrophié l'image, où les images-mouvements (cinéma et télévision) dominant, utilise de manière quasi systématique l'image dans ses productions, et a intégré l'image jusqu'au cœur de ses procédés de spatialisation⁴⁰⁹.

Envisagé le jeu comme le geste d'un corps qui n'entretient avec l'image qu'un rapport accessoire semble inscrit dans un certain état de l'art du jeu vidéo. Comme le remarque André Lamothe, cette conception d'une image comme « accessoire » ne coïncide pas du tout avec la réalité technique et matérielle des jeux vidéo des années 1970 ou 1980 :

« Tout d'abord, un peu de terminologie : historiquement, les systèmes vidéo qui contrôlaient la trame principalement à l'aide d'un logiciel étaient appelés noyaux vidéo [*video kernels*]. Les anciens programmeurs d'Atari 2600 et de jeux d'arcade vidéo avaient l'habitude d'écrire des jeux qui étaient également des noyaux, c'est-à-dire que la logique du jeu était si étroitement liée à la vidéo qu'il s'agissait d'une seule et même chose⁴¹⁰. »

La conception de l'image et de son mouvement varie ainsi en fonction des époques, au gré des évolutions techniques et du contexte culturel de réception de ces techniques. Penser les jeux vidéo depuis leurs images et leurs animations nécessite ainsi d'envisager le rapport entre la personne qui joue, l'image et la machine d'un point de vue historique, en considérant chaque configuration technique au cas par cas. L'image nous semble ainsi non seulement au cœur de l'expérience du jeu vidéo, mais également au cœur de sa conception technique.

L'animation, entre la machine et l'image

Madison Schmalzer, dans son article « *Breaking the Stack : Understanding Videogame Animation Through Tool-Assisted Speedruns*⁴¹¹ » offre une piste intéressante pour penser les liens entre l'animation de l'image et la machine de jeu. Elle envisage l'animation des jeux vidéo à partir de la pratique du Speedrun. Elle distingue ainsi, en prenant appui sur la conception des strates de computation de Benjamin Bratton⁴¹², des niveaux d'animation multi-stratifiées (« *multi-tiered* »), au nombre de cinq : les outputs sensibles (« *sensory output* »), à

⁴⁰⁹ Cela étant dit, il serait possible d'envisager des jeux codés suivant un moteur qui ne repose pas sur l'image, sortes de cybertextes sonores, où l'image ne jouerait en effet aucun rôle. Les possibles lointains d'un médium, ses cas limites, qui en conserve certaines caractéristiques hypertrophiées, forme précisément les marges du médium, dont l'identité en tant que formation culturelle consiste précisément dans l'alliage et la répétition de l'alliage d'un certain nombre de propriétés.

⁴¹⁰ « *First some terminology—historically, video systems that controlled the raster mostly with software were called video kernels. Old Atari 2600 and video arcade game programmers used to write games that were also the kernel; that is, the game logic was so closely tied to the video that they were the same thing.* » Lamothe André, *The Black art of Video Game Console design*, Sams Publishing, 2006, p. 778.

⁴¹¹ Schmalzer Madison, « *Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns* », *op. cit.*

⁴¹² Bratton Benjamin, *The Stack: On Software and Sovereignty*. Cambridge, MIT Press, 2016.

savoir le rendu audiovisuel et éventuellement kinesthétique du jeu ; l'état de jeu (« *game state* ») ; le code ; le support matériel, (le hardware) ; et l'opérateur ou opératrice, c'est-à-dire la personne qui joue.

Le concept de strate permet à l'auteur de distinguer plusieurs niveaux dans des processus entrelacés, fonctionnant sur une « hétérarchie dynamique⁴¹³ », c'est-à-dire un « système à plusieurs niveaux dans lequel des boucles de rétroaction et d'alimentation relient le système par des interactions continues⁴¹⁴ ». Les strates établissent ainsi « un assemblage holistique », dans lequel chaque niveau dispose de sa propre capacité d'action (« *agency* ») à l'intérieur de la structure⁴¹⁵. Cette conception de l'animation multi-stratifiée s'appuie sur une définition de l'animation non-canonique. Inspirée par les travaux de Bernard Stiegler, Madison Schmalzer définit l'animation comme une technique visant « la poursuite de la vie par d'autres moyens que la vie⁴¹⁶ ». Les chercheurs et chercheuses anglophones au croisement des *Animation* et des *Game Studies* reprennent ainsi (c'est le cas de Daniel Johnson⁴¹⁷ également), une définition de l'animation fondée sur l'idée qu'animer c'est donner la vie. L'autrice s'appuie également dans sa définition de l'animation sur les travaux de Jacob Gaboury, qui montre, dans son ouvrage *Image Object*, que l'affichage de l'image, est accessoire au regard de la machine informatique, qui calcule les animations indépendamment de leur rendu visuel.

Le Tool-Assisted Speedrun (TAS) se distingue du Real-Time Attack Speedrun (RTA). Dans le premier, le speedrun est réalisé avec une aide logicielle, dans le second, il procède d'une performance humaine. Les formes d'assistance logicielle peuvent être variées : elles peuvent consister dans la sélection de la meilleure performance d'une série de tentative pour chaque niveau, ou dans le fait de ralentir le moteur du jeu pour réaliser certaines combinaisons de touches complexes. Elles peuvent également prendre la forme d'un *hack*, consistant à rentrer dans la mémoire du jeu pour saisir des valeurs spécifiques⁴¹⁸. Notons

⁴¹³ « *dynamic heterarchy* ». Le concept est emprunté à Katherine N. Hayles. cf. Hayles Katherine N, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, South Bend, University of Notre Dame Press, 2008.

⁴¹⁴ « *multi-tiered system in which feedback and feedforward loops tie the system together through continuing interactions* », Hayles Katherine N, *Electronic Literature*, op. cit.

⁴¹⁵ « *The stack functions both as a holistic assemblage, while every layer also has its own agency to act independently of the larger structure.* » Schmalzer Madison, « *Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns* », op. cit.

⁴¹⁶ « La technique, comme "processus d'extériorisation", est la poursuite de la vie par d'autres moyens que la vie » Stiegler Bernard, « Introduction Générale », *La Technique et le Temps*, Paris, Fayard, 2018, p. 38.

⁴¹⁷ « *the sense of vitality that is experienced in a game world as it is produced by [a] sense of movement* » Johnson Daniel, « *Worlds in and of motion: Agency and animation at the margins of video game aesthetics* », op. cit.

⁴¹⁸ « *TASs, on the other hand, are a separate practice and utilize various outside programs and devices that allow players to do things such as slow the game down in order to perfect particular strings of inputs, peer into the games memory to find specific values, or reload save states to quickly test different methods of progression. These tools allow players to laboriously program strings of inputs that are fed to the game system causing it to register those inputs at precise moments. The inputs are recorded and automatically played back, resulting in the final playthrough. There is no human player pressing buttons in a TAS. The run can be likened to a player piano that simply executes preprogrammed inputs.* » Schmalzer Madison, « *Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns* », op. cit.

notamment la pratique de l'Arbitrary Code Execution (ACE) consistant à forcer le code du jeu en mobilisant d'une certaine manière son interface. L'ACE permet alors d'exécuter un code personnalisé depuis l'intérieur du jeu⁴¹⁹.

Les outils du TAS permettent de programmer un parcours idéal choisi par le speedrunner ou la speedrunneuse, d'enregistrer une « chaîne d'input » qui sera ensuite exécutée par la machine. Le *speedrun* ainsi produit n'est pas une performance humaine, comme dans le cas du RTA, mais une partition exécutée par la machine, dont le résultat est appelé un « film ». Ce film n'est plus une vidéo, mais un programme, « un fichier texte qui contient des informations concernant les différents inputs programmés pour une exécution⁴²⁰ ». On peut se demander dans quelle mesure le résultat ainsi produit relève ou non de l'animation. Le terme « film » est évidemment emprunté au vocabulaire du cinéma, mais pour désigner un objet à la fois très éloigné et assez proche du médium cinématographique.

La première couche d'animation est le rendu sensible du jeu vidéo. L'animation de l'image ainsi produite se rapproche de celle des autres *media*, que Madison Schmalzer définit comme « les images animées à l'écran et les sons qui les accompagnent et qui donnent vie au média (« *which bring the media to life*⁴²¹ »). Mais à cette animation visuelle, Madison Schmalzer ajoute les sensations haptiques telles que les vibrations de la manette. Cet aspect se distingue du cœur du jeu, du *game state*, et pose des problèmes en termes de *speedrun*, que Madison Schmalzer illustre en prenant l'exemple d'un *speedrun* de *Pokemon* n'agissant qu'au niveau des images, sans passer par le niveau interne du jeu⁴²². En d'autres termes, faire afficher l'écran de fin, sans que le jeu considère, au niveau de l'algorithme, que le jeu soit fini, est-ce réellement finir le jeu ? L'image apparaît ainsi comme une surface, dont les mécaniques de jeu sont la véritable forme. Madison Schmalzer cite Ian Bogost pour qui « la représentation superficielle ou l'habillage graphique d'un jeu n'est pas un simple habillage des règles abstraites, de sorte que toute présentation particulière d'un modèle procédural est

⁴¹⁹ « The term ACE comes from computer security where it describes a hacker's ability to execute commands or code on a targeted machine. In speedrunning, ACE is the act of programming and executing code through the interface of the game itself. In effect, players hack the game through gameplay to force it to run their own customized code, which is also coded through actions taken within the game. » (« Le terme ACE vient de la sécurité informatique, où il décrit la capacité d'un pirate à exécuter des commandes ou du code sur une machine ciblée. Dans le cas du speedrunning, l'ACE est l'acte de programmer et d'exécuter du code à travers l'interface du jeu lui-même. En fait, les joueurs piratent le jeu en jouant pour le forcer à exécuter leur propre code personnalisé, qui est également codé par le biais d'actions effectuées dans le jeu. », traduction personnelle) *Ibid.*

⁴²⁰ « The final product of a TAS is called a movie, but the movie is not primarily visual in orientation. The TAS movie is a text file that contains information about the individual inputs programmed for a run. » *Ibid.*

⁴²¹ « Elle comprend ce que l'on considère généralement comme de l'animation dans d'autres formes de médias telles que les dessins animés ou les images de synthèse : les images animées à l'écran et les sons qui les accompagnent et qui donnent vie au média. » (traduction personnelle), *Ibid.*

⁴²² « They realized that, instead of reproducing code dedicated to producing game states, such as the physics of walls or the mechanics of encountering enemies, only code related to producing visuals on the screen and sound is programmed as these are the only forms of sensory output native to the Game Boy Color. » (traduction personnelle), *Ibid.*

essentiellement arbitraire et superflue⁴²³ ». Consciemment ou non, la définition de Ian Bogost renvoie à celle de Norman McLaren, pour qui l'image, dans le cinéma d'animation, n'est que le vêtement du mouvement⁴²⁴. Madison Schmalzer reprend et critique un exemple de Ralph Koster commenté par Bogost : un jeu de *Tetris* (Pajitnov, 1984) où les pièces abstraites seraient remplacées par des corps nus, et dont l'image ne pourrait manquer de renvoyer à l'holocauste. Pour Ian Bogost, il s'agit d'un détournement du sens de *Tetris*. Pour Madison Schmalzer, au contraire, c'est le jeu organique des mécaniques et des images qui génère le sens :

Mais ce ne sont pas seulement les images des corps qui animent ce jeu. C'est aussi la mécanique sous-jacente du *game state*. Les tombes deviennent de plus en plus encombrées à mesure que les corps s'empilent, écrasant ceux qui se trouvent au fond et libérant de l'espace pour que plus de corps encore soient jetés à l'intérieur. Les éléments audiovisuels et le *game state* sont tous deux essentiels pour créer des animations significatives, mais nous reconnaissons toujours le jeu comme une forme de *Tetris*⁴²⁵.

L'animation audiovisuelle et le cœur du jeu, le *game state*, procèdent ainsi suivant deux niveaux différents d'animation. Malgré le sens nouveau qui s'articule au croisement des mécaniques de *Tetris* et de ses images, chaque niveau fonctionne aussi comme une animation autonome. Madison Schmalzer distingue en outre un niveau sous-jacent aux mécaniques et à l'imagerie : le code, arguant que des images différentes entre deux jeux similaires mobilisent nécessairement un code différent, même si les mécaniques sont identiques. Le code représente ainsi en lui-même un niveau d'animation spécifique. L'étude du *speedrun*, dont l'art amène parfois à explorer les limites de la machine, à porter la console jusqu'à la surchauffe, amène ainsi Madison Schmalzer à distinguer un niveau supplémentaire, celui du *hardware*, du support matériel du jeu à proprement parler. Celui-ci participe de l'animation par des circulations électriques, des micro-actions se déroulant dans des centièmes de secondes participent à l'élaboration du jeu : « Lorsque les jeux vidéo sont poussés à l'extrême, il devient évident que les animations micro-temporelles sont d'une importance vitale⁴²⁶ ». Enfin,

⁴²³ « the surface representation or graphical skin in a game is not a mere dressing for the abstract rules, such that any particular presentation of a procedural model is essentially arbitrary and dispensable » (traduction personnelle), Bogost Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MIT Press, 2007, p. 242.

⁴²⁴ « The interstices are the bones, flesh and blood of the movie, what is on each frame, merely the clothing. » McLaren Norman, cité par Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, p. 56.

⁴²⁵ « But it is not just the images of bodies that animates this game. It is also the underlying mechanics of the game state. The graves become more and more crowded as bodies pile up, crushing the ones at the bottom and clearing space for more to be tossed in. The audiovisuals and game state are both essential to create meaningful animations, yet we still recognize the game as a form of Tetris. » (traduction personnelle), Schmalzer Madison, « *Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns* », *op. cit.*

⁴²⁶ « When videogames are pushed to this extreme, it becomes clear that micro-temporal animations are vitally important as every thousandth of a second of processing becomes central to the game's ability to register the rapid fire information coming from the inputs. » (traduction personnelle) *Ibid.* Notons le retour du lexique vitaliste.

le dernier niveau d'animation se trouve dans l'opérateur ou l'opératrice du jeu, qui met en mouvement le programme, qui agit et réagit, qui « anime » le jeu. Le terme « *operator* » permet à l'autrice de considérer indifféremment cet agent comme humain ou machinique.

CHAPITRE 3 – TECHNIQUES D'ANIMATIONS DES JEUX VIDÉO

De l'animation cinématographique à l'animation vidéoludique

L'animation des jeux vidéo interroge la création animée. Elle en brouille les contours. Pour les autrices d'*Intersection of Animation, Video Games and Music*⁴²⁷, les jeux vidéo s'approchent de la pratique de la réalisation de film d'animation : les joueurs peuvent manipuler les caméras, faire agir les avatars, les déplacer. Les rapprochements se font également au niveau de la structure scénaristique, ainsi que sur le contrôle de l'environnement : le cinéma d'animation, comme les jeux vidéo, propose un monde préconstruit. Les autrices renvoient pourtant à une description classique de l'animation comme art de la réalisation image par image : « le terme "animation" correspond à ce que le profane considère comme une animation : une série d'images statiques entièrement créées qui sont mises en séquence pour créer un mouvement⁴²⁸. »

Il convient donc de distinguer en fait deux formes de mouvement de l'image : les animations pré-enregistrées du jeu (qui répondent à la définition traditionnelle de l'animation comme un mouvement créé et travaillé image par image), et les mouvements introduits dans l'image par les actions de la personne qui joue. Un jeu comme *Pong* (Atari, 1972) – qui s'approche en réalité formellement davantage d'un jeu de *Air Hockey* que de Ping Pong – ne contient dans ses images aucune animation pré-enregistrée. En revanche, les déplacements des *paddles* et de la balle créent un mouvement abstrait que l'on pourrait trouver dans un film

⁴²⁷ « *After all, in most genres of video games, the player is literally animating their avatar: making them go from place to place; moving their arms to swing a sword, or shoot a gun, or play an instrument; and pressing a button to indicate an action, like digging, using the force, parasailing, for instance. Gamers can often direct the camera to what they want to see, like the director of an animated film. In most games and mainstream animation, there is a sense of narrative and direction, where one decision in the story leads to another; until a conclusion is reached. Additionally, for both games and animation, everything on the screen and heard by the audience is put there deliberately: a bird can't fly through the scene accidentally, and a car won't honk unless it's meant to do so. Thus, the idea of sound and music as being distinctly diegetic or non-diegetic becomes problematic* », (« Après tout, dans la plupart des jeux vidéo, le joueur anime littéralement son avatar : il le fait se déplacer d'un endroit à l'autre, bouge ses bras pour manier une épée, tirer avec une arme à feu ou jouer d'un instrument, et appuie sur un bouton pour indiquer une action, comme creuser, utiliser la force, faire du parachute ascensionnel, par exemple. Les joueurs peuvent souvent diriger la caméra vers ce qu'ils veulent voir, comme le ferait le réalisateur d'un film d'animation. Dans la plupart des jeux et des films d'animation, il y a un sens de la narration et de la direction, où une décision dans l'histoire entraîne une autre, jusqu'à ce qu'une conclusion soit atteinte. En outre, dans les jeux comme dans les films d'animation, tout ce qui apparaît à l'écran et est entendu par le public est placé là délibérément : un oiseau ne peut pas voler à travers la scène par accident, et une voiture ne klaxonnera pas si elle n'en a pas l'intention. Ainsi, l'idée que le son et la musique soient distinctement diégétiques ou non diégétiques devient problématique. », traduction personnelle), Plank Dana & Scoggin Lisa (dir.), *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Movement Sing*, Londres, Routledge, 2023, p.xv.

⁴²⁸ « [...] the term "animation" follows what the layperson would consider animation to be: a series of fully created, static images that are put in sequence to create motion. », (« [...] le terme "animation" correspond à ce que le profane considère comme une animation : une série d'images statiques entièrement artificielles qui sont mises en séquence pour créer un mouvement. », traduction personnelle), *Ibid.*, p. xvi, note 3.

d'animation expérimental, et les changements des chiffres du compteur amorcent un semblant d'animation par substitution.

L'animation de *Pong* produite par la manipulation en temps réel des formes affichées à l'image interroge donc ce qu'est l'animation en produisant un mouvement de l'image par des gestes qui s'apparentent à l'animation des marionnettes de théâtre. L'informatique cependant, soulève également des questions sur la nature de l'animation à l'autre bout du spectre, dans une animation produite image par image entièrement par la machine. *Le jeu de la vie* (*The Game of Life*) de John Conway interroge ainsi à la fois l'animation et le jeu. Le jeu prend la forme d'une procédure, opérant suivant trois règles, appliquées par la machine après qu'on a déterminé la situation initiale :

« Si une case est blanche à l'instant n et qu'elle est entourée de 3 cases noires exactement (parmi les 8 cases autour d'elle), alors, à l'instant $n + 1$, elle sera noire, et dans tous les autres cas – 0, 1, 2, 4, 5, 6, 7 ou 8 cases voisines noires –, elle restera blanche, c'est-à-dire sans vie.

Si une case est noire à l'instant n et qu'elle est entourée de 2 ou 3 cases noires exactement, alors, à l'instant $n + 1$, elle sera encore noire, et dans tous les autres cas – 0, 1, 4, 5, 6, 7 ou 8 cases voisines noires –, elle deviendra blanche : elle meurt⁴²⁹. »

Ou plus succinctement : « naissance si trois, survie si deux ou trois⁴³⁰ » (« N3S23 »). Ce protocole permet ainsi de produire des « automates cellulaires ». Comme le rappelle Sonia Fizek⁴³¹, *Le Jeu de la vie* est à l'origine conçu pour répondre au problème des machines auto-répliquantes (se reproduisant par elle-même). Le jeu de la vie est ainsi « computationnellement universel⁴³² », c'est-à-dire qu'il peut réaliser tout calcul « faisable par programme⁴³³ ». *Le Jeu de la vie* peut ainsi modéliser un *Jeu de la vie* : les cellules, programmées d'une certaine manière, peuvent générer des « méta-cellules⁴³⁴ ».

Si le jeu a connu une telle prospérité, c'est sans doute autant pour ses enjeux mathématiques que visuels et anthropologiques. Jean-Paul Delahaye a raison de souligner que le damier procédural noir et blanc du *Jeu de la vie* est avant tout une matrice de fiction. Le vocabulaire déployé pour nommer les différents éléments qui caractérisent le jeu fait appel à l'imagination. Une configuration produite de manière aléatoire (remplie au hasard), finit toujours par donner des « cendres » ; les « navires » désignent les formes qui se reforment

⁴²⁹ Delahaye Jean-Paul, « Les formes improbables du *Jeu de la vie* », *Le Genre humain*, n°60, Paris, Seuil, 2019/1, p. 83. ; DOI 10.3917/lgh.060.0081

⁴³⁰ *Ibid.*, p. 82.

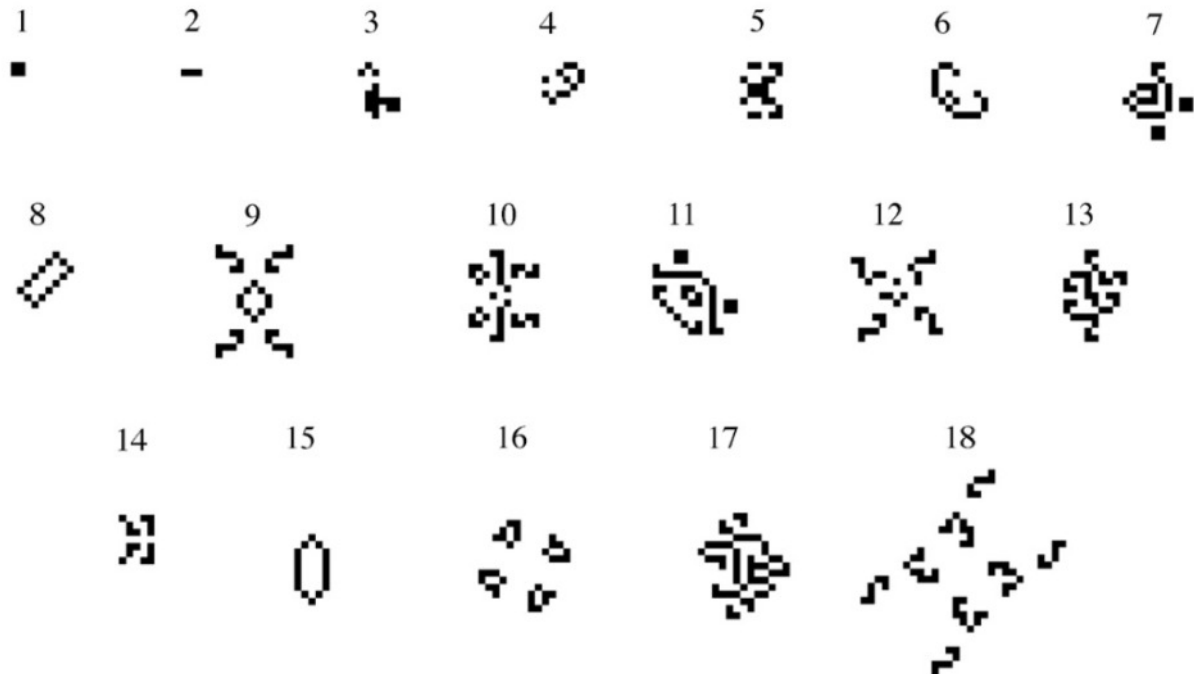
⁴³¹ « Conway's game was conceived to solve a mathematical problem posed by John von Neumann about machines that could reproduce themselves infinitely », (« Le jeu de Conway a été conçu pour résoudre un problème mathématique posé par John von Neumann à propos de machines pouvant se reproduire à l'infini. », traduction personnelle) Fizek Sonia, *Playing at a Distance. Borderlands of Video Game Aesthetic*, Cambridge, MIT Press, 2022, p. 21.

⁴³² *Ibid.*, p. 91.

⁴³³ *Ibid.*

⁴³⁴ *Ibid.*

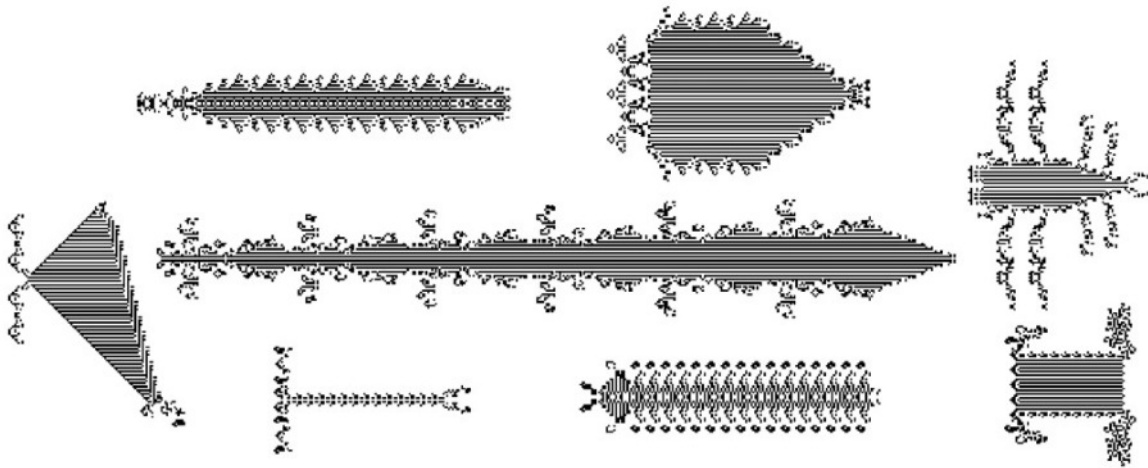
automatiquement au bout de quelques générations ; les « jardins d'Eden » sont des configurations initiales qui ne peuvent pas provenir d'un état antérieur, qu'aucune autre configuration ne peut générer. Les artefacts du *Jeu de la vie*, les navires, les configurations oscillantes ou les configurations absorbantes sont déjà de petites créatures : elles ressemblent à des bactéries, des insectes ou des *Space Invaders*.



Configuration oscillantes du *Jeu de la vie* de Conway. Source : Jean-Paul Delahaye, « Les formes improbables du *Jeu de la vie* », *Le Genre humain*, n°60, Paris, Seuil, 2019/1, p. 83. ; DOI 10.3917/lgh.060.0081

Les questions soulevées par *Le jeu de la vie* excèdent ainsi largement les enjeux d'un problème mathématique puisque *Le jeu de la vie* de Conway interroge autant ce qu'est un jeu que ce qu'est la vie. Dans le champ du jeu, *Le jeu de la vie* de Conway fait partie de ce que Jesper Juul nomme les *zero-player game* : les jeux dans lesquels, une fois la situation initiale configurée, on ne joue plus. Le mouvement anarchique ou réglé des automates cellulaires incite à rêver sur les mécanismes et les déterminismes qui conditionnent, à une autre échelle, les automates biologiques du vivant ou les automates sociaux de l'histoire. Dans le champ de l'animation, le jeu visuel produit par les automates cellulaires interroge ce qu'est l'animation dans un monde numérique : générés image par image par le calcul de la machine, les automates cellulaires proposent une image au mouvement abstrait que l'on rattacherait volontiers au cinéma expérimental ou au cinéma d'animation. Toutefois, ce mouvement, qui imite une vie artificielle, est-il déjà, ou encore, de l'animation ? *Le jeu de la vie* confère en effet à des objets abstraits un mouvement produit image par image, qui rapproche ses automates cellulaires de personnages du cinéma d'animation. Le mouvement est bien créé

plutôt qu'enregistré. Cette illusion de mouvement est cependant générée automatiquement par la machine, et son élaboration phase après phase est le fait d'une production automatique. Comme le cinéma d'animation, le jeu de la vie de Conway interroge par son mouvement ce qu'est le vivant. En effet, si le jeu de la vie est aussi fascinant, c'est sans doute que ses images donnent à penser sur la nature du mouvement et de la vie.



Navires gris du *Jeu de la vie* de Conway. Source : Jean-Paul Delahaye, « Les formes improbables du *Jeu de la vie* », *Le Genre humain*, n°60, Paris, Seuil, 2019/1, p. 89. ; DOI 10.3917/lgh.060.0081

Stephen Wolfram a relevé, dans sa typologie des évolutions cellulaires du *Jeu de la vie*, quatre classes d'automates cellulaires. En premier, les évolutions qui tendent vers un état fixe quelle que soit la configuration initiale. Ensuite, celles qui, après quelques générations, aboutissent à un état stable périodique. La troisième catégorie comprend les comportements chaotiques, produisant une succession d'états désordonnés. Enfin, certains organismes cellulaires présentent des dynamiques complexes, longues et transitoires dans lesquelles une grande diversité de structures apparaissent et disparaissent⁴³⁵.

Le Jeu de la vie, dans le mouvement qu'il produit génération après génération, image par image, donne ainsi naissance à un chaos qui s'effondre en cendres, à des situations gelées ou parfois à des configurations qui se maintiennent, évoluent pendant quelques générations avant de disparaître. *Le Jeu de la vie* offre ainsi des images déterministes de la vie, dans laquelle les créatures que l'on rêve dans l'image sont les émanations d'un état déterminé d'un monde déterministe. Mais de ces images naissent des créatures à l'apparence de vie qui prolongent les figurines animées, et dont le mouvement est créé image par image, à partir d'états discontinus,.

⁴³⁵ Heudin Jean-Claude, *Les Créatures artificielles*, Paris, Odile Jacob, 2008.

Dans *La Lettre volante*, Hervé Joubert-Laurencin, en commentant les tours d'un zootrope⁴³⁶, conclue qu'« "Animer" ne peut pas vouloir dire, au cinéma, "donner la vie" », mais ouvrirait en revanche « une autre scène, qui n'est pas celle du vivant⁴³⁷. » Dans ses analyses du tour du zootrope, Hervé Joubert-Laurencin suggère que le tour de la machine repose fondamentalement sur le vide, le néant, renversant par conséquent l'ordre normal du monde et les conventions d'un cinéma fondé sur la croyance en l'être. Dans les tours du zootrope comme dans ceux de la machine qui crée l'illusion du mouvement du cinéma d'animation, le « Rien vit », engendrant un « étrange théâtre retourné qui n'accepterait plus le vivant comme convention⁴³⁸. »

Le *Jeu de la vie*, comme en réponse aux boucles fantasmagoriques des thaumatropes et des zootropes dont parle Hervé Joubert-Laurencin, renverse quant à lui les conventions du vivant. Les mouvements calculatoires des créatures de fictions animées génération par génération par la machine produisent un négatif à partir duquel on peut projeter et imaginer les mécanismes du vivant. Ce n'est plus le vivant qui se réapproprie une machine, mais la machine qui envahit la définition du vivant. En même temps que l'« étrange théâtre retourné⁴³⁹ » de l'animation, c'est le jeu qui s'impose dans le rapport à l'image, dans sa relation imprévisible à la contrainte du programme.

Différence entre jeux vidéo et cinéma

Le mouvement des images numériques est ainsi pris entre, d'un côté, la production en temps réel du mouvement par la manipulation humaine des objets apparaissant à l'image, et de l'autre côté, la production image par image du mouvement par la machine. Entre ces deux pôles, cependant, continuent d'exister des pratiques d'animation au sens traditionnel du terme : la création de l'illusion du mouvement image par image. Ces pratiques d'animation

⁴³⁶ « C'est notre habitude de la consécration qui nous fait dire que le premier homme est dévoré par la bête ; peut-être est-elle finalement vaincue, car, dans le mouvement, chaque recto est le verso de l'autre. Quand au deuxième, est-il encore sensé se demander s'il est entier, décapité ou acéphale, si sa tête de cou est pensante et sa tête de main un simple crâne qu'il contemple comme un roi de théâtre, s'il *est* ou s'il *n'est pas*, puisqu'au fond de son réceptacle circulaire percé de meurtrière à œil, le jeu des lignes au-dessus de ses épaules n'est, littéralement, qu'un[e] suite de crâneaux, que son animation par le mouvement circulaire de l'appareil transforme en chemin de ronde ? » Joubert-Laurencin Hervé, *La lettre volante. op. cit.*, p. 34.

⁴³⁷ « "Animer" ne peut pas vouloir dire, au cinéma, "donner la vie". La première répétition n'annule pas la deuxième, mais s'ajoute à elle, et implique que l'on parle d'un autre endroit, sur une autre scène, qui n'est pas celle du vivant. » *Ibid.*, p. 33.

⁴³⁸ « Quel est donc ce château que son gardien crénelé, ni mort ni vivant, dérobe à notre regard ? Qu'y a-t-il dans sa tour ? Quelle lettre volée y garde-t-il ? *Puzzling question*, disait Baudelaire. Nul besoin, pourtant, de briser ce joujou-là à ciel ouvert, pour constater que, si le gardien est aussi son propre chemin de ronde, la tour est évidée, qu'elle contient du Rien, ou du Vide, et que c'est en regardant par les petites fentes, trous sur ce vide, tous les bonshommes à la fois, c'est-à-dire pas un seul, que le spectacle commence, que l'animation a lieu dans son non-lieu, visible utopie. On ne peut dire, en vérité, que dans ces tours du Zootrope, rien ne vit, et puisqu'il est possible d'affirmer qu'en leur centre le Rien vit, alors c'est peut-être que l'on est sur un étrange théâtre retourné, qui n'accepterait plus le vivant pour convention.. » *Ibid.*, p. 34.

⁴³⁹ *Ibid.*

sont protéiformes, et recouvrent autant de formes que l'animation cinématographique : animations de dessin en deux dimensions, animations d'éléments et de particules, animations de marionnettes en *stop-motion*⁴⁴⁰, ou animations de modèles 3D.

Comme le signale Jonathan Cooper⁴⁴¹, auteur du manuel *Game Anim*, consacré à l'animation de jeu vidéo en trois dimensions, dans l'état actuel des choses, l'animation de jeux vidéo se subdivise, dans les grandes entreprises, en plusieurs métiers spécialisés. Les postes de *Gameplay Animator*, sont davantage centrés sur les animations de jeu, ceux de *Cinematic Animator* s'occupent au contraire plutôt des cinématiques. La profession est de surcroît fortement hiérarchisée, et divisée en différents métiers : *Lead Animator*, *Animation Director*, *Principal Animator*, *Technical Animation*, *Animation Technical Director*⁴⁴².

L'animation 3D des jeux vidéo mobilise les mêmes phases que l'animation 3D cinématographique⁴⁴³ : modélisation (création d'un modèle 3D), *rigging* (application d'un squelette articulé à ce modèle) et *skinning* (mise en place d'une peau sur le modèle, qui permet d'éviter que les mouvements ne déforment les membres de manière irréaliste) et le *texturing* (l'application de textures sur l'objet modélisé).

L'animation de jeu vidéo se distingue cependant de l'animation cinématographique par certains aspects évidents. Le premier concerne le moteur graphique. Une animation cinématographique est une scène : son tournage ne nécessite par conséquent qu'un décor partiel. Dans les jeux vidéo contemporains, en revanche, la « caméra » qui montre l'action est en général laissée aux mains de la personne qui joue. Le décor ne peut par conséquent pas être partiel. Ce doit être un environnement complet. Le rendu doit se faire en outre en temps réel, là où le cinéma peut se contenter d'un rendu en différé. Il faut donc un environnement plus vaste, affichable plus rapidement, ce qui a des conséquences sur la qualité du rendu et du mouvement. Ce n'est pas le plan, c'est l'environnement dans son ensemble qui doit être crédible. L'animation de jeu vidéo se distingue donc de l'animation traditionnelle par son rapport au *staging* (à la composition du mouvement dans l'espace visuel du plan). Néanmoins l'environnement interactif étend aussi la définition de l'animation : l'animation se limite-t-elle aux gestes que l'on voit apparaître à l'image, ou les comportements dirigés par l'IA font-ils également partie de l'animation – attendu que l'IA détermine la manière dont les personnages non-joueurs se déplacent dans l'espace et interagissent entre eux ?

L'interactivité affecte également le principe de l'anticipation, car cette dernière prend, au début du mouvement, un temps qui retarderait la réactivité du jeu. Dans l'animation

⁴⁴⁰ C'est le cas notamment dans les jeux *The Neverhood* (Dreamworks Interactive, 1996) ou *Skullmonkeys* (The Neverhood, 1998).

⁴⁴¹ Cooper Jonathan, *Game Anim. Video Game Animation Explained*, New York, Francis & Taylor Group, 2019, p. 14-16.

⁴⁴² *Ibid.*

⁴⁴³ *Ibid.*, p. 8.

traditionnelle, l'anticipation, le *take* en anglais, est un principe qui consiste, pour renforcer l'impact et la crédibilité d'un mouvement, à commencer par effectuer un mouvement en sens inverse. C'est le principe de la prise d'élan : si le personnage doit partir en courant, il commence par se reculer avant de s'élancer. S'il doit tourner la tête vers la gauche, il commence par l'orienter vers la droite, etc. Dans les jeux vidéo, en revanche, note Jonathan Cooper, l'anticipation, « doit toujours être réduite au minimum de sorte que l'action que les joueurs souhaitent effectuer soit aussi instantanée que s'ils la faisaient eux-mêmes⁴⁴⁴ » : l'anticipation peut se trouver ainsi réduite éventuellement à « une ou deux images⁴⁴⁵ », à moins qu'elle ne fasse partie de la mécanique du jeu, comme lors d'une attaque lourde avec une prise d'élan, ou d'un coup puissant qui se charge. Pour conserver les « transferts de poids et d'énergies », les animateurs et animatrices de jeux vidéo compensent l'absence d'anticipation par le *follow-through*. Il s'agit d'un autre principe de l'animation classique suivant lequel le squelette amorce le mouvement, suivi par ses appendices (comme la peau et les vêtements). Si on anime la marche d'une personne avec des cheveux longs ou des vêtements larges, le corps initiera le mouvement avant d'être suivi par ses cheveux et ses vêtements. De même, le corps s'arrêtera en premier, tandis que les cheveux et les vêtements continueront le mouvement. Dans le jeu vidéo, pendant le mouvement, l'impression de mouvement physique est obtenue en « maintenant plus longtemps les poses fortes dans lesquelles la personne qui joue peut continuer de lire l'action tout juste performée ». Ainsi :

« Une action qui n'affiche jamais de pose distincte pendant un certain nombre d'images après l'impact peut sembler faible et sans poids, c'est pourquoi il est souhaitable d'atteindre une pose qui est le résultat de l'action précédente et de la maintenir suffisamment longtemps pour qu'elle soit lue⁴⁴⁶. »

⁴⁴⁴ « *Anticipation, by rote design logic, is always to be minimized such that the action players desire to perform is as instantaneous as if they did it themselves.* » (« L'anticipation, selon la logique de conception des routines, doit toujours être réduite au minimum de sorte que l'action que les joueurs désirent effectuer soit aussi instantanée que s'ils l'effectueraient eux-mêmes », traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 149.

⁴⁴⁵ « *And yet, with anticipation, we're often still only talking about the difference between a 1 or 2-frame anticipation and a slightly longer animation (beyond outlier games that build their whole core mechanics on reading lengthy anticipation)* » (« Et pourtant, avec l'anticipation, nous ne parlons souvent que de la différence entre une anticipation d'une ou deux images et une animation légèrement plus longue (à l'exception des jeux exceptionnels qui construisent toute leur mécanique de base sur la lecture d'une longue anticipation) », traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 149.

⁴⁴⁶ « *Most of the selling of weight and power in a gameplay attack, without the benefit of long anticipation, is usually done instead in the follow-through by holding strong poses where the player can continue to read the action just performed. A follow-through action that never really displays a distinct pose for a number of frames after impact can feel weak and weightless, so reaching a pose that's the result of the previous action and holding there for long enough to be read is desirable.* » (« La plupart des transferts de poids et d'énergie dans une attaque de gameplay, ne disposant pas du bénéfice d'une longue anticipation, se fait en général plutôt dans le *follow-through* en gardant des poses fortes où le joueur puisse continuer à lire l'action à peine effectuée. Une action en *follow-through* qui n'affiche jamais de poses distinctes pendant un certain nombre d'images après l'impact peut sembler faible et sans poids, il est donc souhaitable d'atteindre une pose qui est le résultat de l'action précédente et de s'y tenir suffisamment longtemps pour qu'elle soit lue », traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 150.

Les animateurs et animatrices de jeu vidéo, parce que leur art s'inscrit dans le format contraint de la rétroaction, développent ainsi des techniques de représentation du mouvement différentes de celles du cinéma. L'animation de jeu vidéo soulève en outre des problèmes techniques qui lui sont spécifiques, comme lorsqu'elle interfère avec les boîtes de collision, comme dans les animations d'escalade⁴⁴⁷, car la proximité du corps avec la paroi l'écarte de sa boîte de collision.

L'animation des jeux vidéo fonctionne enfin, comme la plupart des éléments du médium informatique, sur le principe de la banque de donnée. Le principe du *rigging* permet d'appliquer le même mouvement à plusieurs personnages⁴⁴⁸, en leur donnant le même squelette. Il existe des banques de données de pose de mains ; comme c'est aussi le cas au théâtre ou en peinture. Les vidéos de référence d'animation peuvent en outre être placées dans l'éditeur pour aider l'animateur⁴⁴⁹.

L'animation comme état de la machine : composer avec les mains fantômes⁴⁵⁰

La logique de réponse de l'animation, entraîne des altérations des principes traditionnels, et ouvre par conséquent à de nouvelles manières d'animer. Entre importation et altération des principes traditionnels, comment l'animation se déploie-t-elle au sein des jeux vidéo ?

⁴⁴⁷ « *While collision is useful to detect the ground during jumps, it becomes a burden during climb animations, as it often cannot intersect with the environment being climbed up and over. Typically, animations touching the environment will move the character so close as to necessitate leaving the collision cylinder, with the collision needing to be animated independently of the character so as to not get stuck. Turning collision off, then on, during an action is possible, but not always recommended should the action be interrupted and the character end up stuck inside the environment geometry when collision returns.* », (« Alors que la collision est utile pour détecter le sol lors des sauts, elle devient un fardeau pendant les animations d'escalade, car elle ne peut souvent pas croiser l'environnement que l'on escalade et que l'on survole. Typiquement, les animations touchant l'environnement vont rapprocher le personnage si près qu'il va devoir quitter le cylindre de collision, avec la collision devant être animée indépendamment du personnage pour ne pas rester bloquée. Il est possible de désactiver puis de réactiver la collision pendant une action, mais ce n'est pas toujours recommandé si l'action est interrompue et que le personnage se retrouve coincé à l'intérieur de la géométrie de l'environnement lorsque la collision revient. » traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 147.

⁴⁴⁸ « *Standardization and conformity of skeletons allow the easy sharing and reuse of animations across multiple characters inside the game, as the animations map exactly to one another. For this reason, many games share identical skeletons across multiple characters. Due to this, animation schedules typically consider the number/variety of skeletons rather than unique characters.* » (« La standardisation et la conformité des squelettes permettent le partage et la réutilisation facile des animations pour plusieurs personnages à l'intérieur du jeu, car les animations correspondent exactement les unes aux autres. Pour cette raison, de nombreux jeux partagent des squelettes identiques entre plusieurs personnages. Pour cela, les programmes d'animation tiennent généralement compte du nombre et de la variété des squelettes plutôt que des personnages uniques. », traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 113.

⁴⁴⁹ *Ibid.*, p. 85.

⁴⁵⁰ Grimaud Emmanuel, « Partition pour mains fantômes. Hommes, machines et usages de la main digitale en animation », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 6, n°1, janvier 2021, pages 44; URL : <https://www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2012-1-page-43.htm>

L'animation de jeux vidéo n'est elle-même pas un champ homogène. La première grande différence réside entre les animations en deux dimensions (sprites) et les animations de modèle 3D, en trois dimensions. Il y a, en termes d'animation et de représentation, un réel changement de paradigme avec la 3D. Pour Jonathan Cooper, les animations en deux dimensions des sprites fonctionnent sur un mode « binaire » : l'animation « est jouée ou n'est pas jouée⁴⁵¹ ».

L'animation de jeux vidéo en trois dimensions fonctionne principalement sur le principe de ce qu'on appelle une *state machine* : un réseau de connexions entre les différentes animations qui permet d'activer les animations en fonction des commandes activées sur la manette : de passer de l'une à l'autre, de revenir à la précédente, d'interrompre un saut pour donner un coup, etc. Jonathan Cooper définit la *state machine* comme un « un éditeur visuel qui décrit et contrôle les différents états (actions) dans lesquels les personnages animés peuvent se trouver et la manière dont ils passent d'un état à l'autre⁴⁵² ». Le personnage de jeu vidéo a ainsi un temps et un mouvement propre sur lequel le joueur ou la joueuse n'agit pas.

Jonathan Cooper distingue cinq principes fondamentaux de l'animation de jeux vidéo : la sensation (« *Feel* ») ; la fluidité (« *Fluidity* »), c'est-à-dire le fait que les animations répondent directement et précisément aux commandes ; la lisibilité (« *Readability* »), qui indique la nécessité pour l'animation d'exprimer clairement le mouvement, le contexte (« *Context* »), et l'élégance (« *Elegance* »), qui correspond à la beauté esthétique de l'animation⁴⁵³. Deux problématiques qui n'existent pas au cinéma, constituent des enjeux de l'animation 3D de jeu vidéo : c'est ce que Jonathan Cooper nomme l'inertie (« *inertia* ») et l'élan⁴⁵⁴ (« *momentum* »). Ils correspondent respectivement au démarrage du mouvement et à son arrêt, et se trouvent par conséquent mobilisés à chaque mouvement, à chacun des changements d'action imposés à l'avatar.

Dans l'animation des « sprites » en deux dimensions, l'animation est jouée ou non. Appuyer sur une commande lance une nouvelle animation. Cette approche a perduré dans les premiers jeux en trois dimensions, avant que les animations des avatars en trois dimensions⁴⁵⁵

⁴⁵¹ « *In classic 2D game sprites, an animation either played or it didn't.* » (« Dans les sprites classiques des jeux 2D, une animation est jouée ou n'est pas jouée. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 44.

⁴⁵² « *Also referred to as finite-state machines or state graphs, and similar to blend trees, state machines are a visual editor that describes and controls the various states (actions) animated characters can be in and how they transition between states, as well as the various blending that can occur within a single state, such as when aiming a weapon* » (« Également appelées machines à états finis ou graphiques d'états, et similaires aux arbres de mélange, les machines à états sont un éditeur visuel qui décrit et contrôle les différents états (actions) dans lesquels les personnages animés peuvent se trouver et la manière dont ils passent d'un état à l'autre, ainsi que les différents mélanges qui peuvent se produire au sein d'un même état, par exemple lorsque l'on vise une arme », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 70.

⁴⁵³ *Ibid.*, p. 40 et sq.

⁴⁵⁴ « *Momentum is often conveyed by how long it takes a character to change from current to newly desired directions and headings* » (« L'élan est souvent exprimé par le temps qu'il faut à un personnage pour passer d'une direction ou d'un cap donné à un autre. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 43.

⁴⁵⁵ « *This binary approach carried into 3D animation until developers realized that, due to characters essentially being animated by poses recorded as numerical values, they could manipulate those values in a variety of ways* » (« Cette approche binaire a été appliquée à l'animation 3D jusqu'à ce que les développeurs

ne soient raffinées par l'introduction de « fondu enchaîné d'animations pendant une phase transitoire », permettant d'« améliorer la fluidité entre les différentes animations⁴⁵⁶ ». Jonathan Cooper prend l'exemple d'une course : sans les fondus, le personnage passe instantanément de l'arrêt à la course, puis de la course à l'arrêt, comme il change éventuellement de direction brusquement. Or, note Jonathan Cooper, cette action « peut être rendue plus attrayante sur le plan visuel en mélangeant le ralenti et la course sur plusieurs images, ce qui permet au personnage de passer plus graduellement d'une pose à l'autre⁴⁵⁷. » À ces fondus peuvent encore s'ajouter de « brèves animations personnalisées⁴⁵⁸ » de transition entre les deux états de course et de repos, ainsi qu'entre les différentes directions de la course :

« Un animateur pourrait créer une transition pour chaque direction qui ferait tourner le personnage lorsqu'il commence à courir afin de contrôler complètement le transfert de poids du personnage lorsqu'il se penche dans la direction souhaitée et qu'il pousse avec ses pieds⁴⁵⁹ »

Les animations en 3D ont également contribué à ajouter à l'avatar un mouvement absent des premiers jeux en trois dimensions. Les coups que porte l'avatar ne sont plus des animations sur place du corps : elles le déplacent⁴⁶⁰. C'est particulièrement marquant dans la

se rendent compte que, les personnages étant essentiellement animés par des poses enregistrées sous forme de valeurs numériques, ils pouvaient manipuler ces valeurs de différentes manières. », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 44.

⁴⁵⁶ « *The first such improvement that arrived was the ability to blend across (essentially crossfading animations during a transitory stage) every frame, taking an increasing percentage of the next animation's value and a decreasing percentage of the current as one animation ended and another began. While more calculation intensive, this opened up opportunities for increasing the fluidity between individual animations and removing unsightly pops between them.* » (« La première amélioration apportée a été la possibilité d'effectuer un fondu enchaîné (c'est-à-dire un fondu enchaîné d'animations pendant une phase transitoire) à chaque image, en prenant un pourcentage croissant de la valeur de l'animation suivante et un pourcentage décroissant de la valeur actuelle à mesure qu'une animation se termine et qu'une autre commence. Bien que plus gourmande en calculs, cette méthode a permis d'améliorer la fluidité entre les différentes animations et de supprimer les sauts disgracieux qui les séparent. », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 45.

⁴⁵⁷ « *This action can be made more visually appealing by blending between the idle and run over several frames, causing the character to more gradually move between the different poses.* » (« Cette action peut être rendue plus attrayante visuellement en mélangeant le ralenti et la course sur plusieurs images, ce qui permet au personnage de passer plus graduellement d'une pose à l'autre. », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 45.

⁴⁵⁸ « *The situation above can be improved further (albeit with more work) by creating brief bespoke animations between idle and run (starting) and back again (stopping), with blends between all of them.* » (« La situation décrite ci-dessus peut encore être améliorée (bien qu'avec plus de travail) en créant de brèves animations personnalisées entre le repos et la course (départ) et le retour (arrêt), avec des mélanges entre toutes ces animations. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 45.

⁴⁵⁹ « *An animator could create a transition for each direction that turned the character as he or she began running in order to completely control the character's weight-shift as he or she leans into the desired direction and pushes off with his or her feet.* » (traduction personnelle) *Ibid.*.

⁴⁶⁰ « *To aid the appeal and readability of any given action, it is best to avoid keeping a movement all in one axis. For example, a combo of three punches should not only move the whole character forward as he or she attacks, but also slightly to the left and right, twisting as they do so.* » (« Pour améliorer l'attrait et la lisibilité d'une action donnée, il vaut mieux éviter de réaliser tout le mouvement sur un seul axe. Par exemple, un combo de trois coups de poing doit non seulement déplacer le personnage en entier vers l'avant quand il attaque, mais aussi légèrement vers la gauche et la droite, en le faisant pivoter. » Traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 47.

série des *The Elder Scroll* (Besthesda Softwork), si l'on compare les coups de *Morrowind* (2002) à ceux d'*Oblivion* (2007) et *Skyrim* (2011). Dans *Morrowind*, les coups n'impactent pas l'ensemble du corps de l'avatar, tandis que dans ses suites, l'avatar est déplacé dans l'espace quand il frappe. L'animation de coup ne concerne pas qu'une partie, mais l'intégralité du corps ainsi que sa position dans l'espace. Les attaques dans *Morrowind*, contrairement à *Oblivion* ou *Skyrim*, sont statiques : l'avatar se déplace dans *Skyrim*, il reste sur place dans *Morrowind*.

Une animation malgré tout image par image ?

Les animateurs / animatrices définissent les poses clefs, tandis que les étapes intermédiaires sont calculées par la machine. Il est possible cependant, de circuler dans le flux des poses intermédiaires, et de modifier à la main les étapes, d'en ajouter, d'en supprimer ou d'en déplacer⁴⁶¹. L'animation 3D étant fondamentalement « ensemble de valeurs de rotation et de translation sur les articulations qui, à leur tour, déplacent des polygones⁴⁶² », elle est également affaire de calcul, de gestion de chiffres ou de pourcentage. La manipulation de ces chiffres permet de combiner plusieurs animations. Ainsi, « [l'] addition des nombres produira une animation additive, vous permettant de jouer la même animation de respiration au-dessus de plusieurs autres animations », tandis que leur soustraction permet de supprimer des poses ; l'extraction de valeurs permet d'isoler des animations de partie du corps, pour éventuellement les réemployer⁴⁶³.

Le travail de la machine déborde cependant la simple génération des poses intermédiaires. Jonathan Cooper signale que le mouvement est également composé en partie par la machine : certaines réactions des corps simulés de l'univers du jeu « sont désormais une combinaison d'animations préétablies auxquelles s'ajoutent des couches de physique pour réagir à l'environnement⁴⁶⁴ ».

⁴⁶¹ « *With the advent of 3D animation, the computer now calculates all frames between key poses, with the animator able to modify how the 3D character moves between them by way of inserting more keys and, crucially, modifying the curves to promote the classic principles of slow-in slow-out (often called ease-in/out when referring to curve shapes).* » (« Avec l'avènement de l'animation 3D, l'ordinateur calcule désormais toutes les images entre les poses clefs, l'animateur pouvant modifier la façon dont le personnage 3D se déplace entre elles en insérant d'autres clés et, surtout, en modifiant les courbes afin de promouvoir les principes classiques du slow-in slow-out (souvent appelé *ease-in/out* lorsqu'il s'agit de formes de courbes). » Traduction personnelle.), *Ibid.*, p. 62.

⁴⁶² « [...] *set of rotation and translation values on joints that in turn move polygons* » (« [...] ensemble de valeurs de rotation et de translation sur les articulations qui, à leur tour, déplacent les polygones. », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 59.

⁴⁶³ *Ibid.*, p. 60.

⁴⁶⁴ « [...] *are now a combination of premade animations with physics layered on top to react to the environment.* », traduction personnelle, *Ibid.*, p. 74.

Le travail des animateurs, dans un jeu au moteur 3D, porte plutôt sur la mise en mouvement des corps. Cependant, les moteurs 3D offrent d'autres possibilités d'animation. Jonathan Cooper signale ainsi qu'il existe une animation UV, consistant à déplacer la texture d'une surface, ou encore qu'il est possible de faire afficher un « flip book (un certain nombre d'images d'animation précréées rendues, puis rejouées dans l'espace 3D ou sur un personnage⁴⁶⁵) » à l'intérieur du moteur de jeu.

Les petits lutins dans la machine

L'animation, entre l'outil et la matière

Les animateurs et animatrices, suivant la définition d'Hervé Joubert-Laurencin⁴⁶⁶, réinventent toujours leur outil, en se réappropriant le travail que le cinéma laisse à la machine cinématographique. L'idée provient d'André Martin, pour lequel le cinéma d'animation n'a de cesse d'être réinventé⁴⁶⁷.

L'animation, réinvention perpétuelle de l'outil, est aussi un travail avec la matière : travail de la pâte chez Jan Švankmajer, du sable dans *Le Château de sable* (Co Hoedeman, 1977) ou *The Howl who Married a Goose* (Caroline Leaf, 1976), d'un velours d'acier pour Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, du bois dans *Daphnée est une belle plante* de Sébastien Laudenbach (2014), ou encore de la laine chez Hermína Tyrlova (*La boîte à Tricot*, 1962).

Les animateurs et animatrices de jeux vidéo, pour leur part, travaillent avec un outil qui forme aussi une matière nouvelle, façonnant leur création : la machine informatique. Les programmeurs des années 1970 et 1980 étaient en effet obligés d'avoir avec la machine un rapport très intime, de programmer presque « directement dans "le métal"⁴⁶⁸ ». En vérité, les programmeurs recouraient à de l'assembleur⁴⁶⁹, un langage de bas niveau, qui traduit en instructions plus lisibles le code machine. Mais toujours est-il que la programmation de jeu et la création d'animation implique une connaissance intime du fonctionnement de la machine.

⁴⁶⁵ « Others can include playing a flip book (a number of frames of precreated animation rendered out, then played back in 3D space or on a character). », traduction personnelle, *Ibid.*, p. 79-80.

⁴⁶⁶ cf. *infra*.

⁴⁶⁷ « Invention, réinvention et nouvelle invention du cinéma », peut-on lire dans « Pour lire entre les images ». cf. Martin André, *Écrits*, op. cit., p. 78. ; voir également les six inventions que propose André Martin dans « Cinquante après le dessin animé revient à ses origines », *Ibid.*, p. 130.

⁴⁶⁸ Poggiaspalla Guillaume, *Machine de jeux. Architecture des consoles de salon*, Paris, Poggiaspalla, 2015, p. 28.

⁴⁶⁹ Précisons que l'assembleur n'est pas un langage universel : chaque famille de processeur a son propre assembleur.

Nous proposons ici une brève description des fonctionnements de deux consoles différentes d'une même génération : la VCS d'Atari⁴⁷⁰ et la NES⁴⁷¹ de Nintendo.

Nick Montfort et Ian Bogost, dans *Racing the Beam*, précisent que dans les premiers jeux, les « sprites », les objets déplaçables sur l'écran, étaient « statiques⁴⁷² ». Bernard Perron et Carl Therrien signalent pour leur part que pour les premières générations de consoles, « l'animation des sprites (bitmaps dédiés aux éléments dynamiques de l'univers ludique, notamment l'avatar du joueur) devait se contenter de quelques images pour chaque mouvement⁴⁷³. »

En réalité, ces objets en mouvement, ne se nomment pas « sprites » dans la technologie d'Atari, mais « *Player/missile graphics* ». Nick Montfort et Ian Bogost démontrent dans leur ouvrage la spécificité du fonctionnement du moteur graphique d'Atari, qu ne repose pas sur le principe des *tiles* mis en place par la technologie des *sprite graphics* mais sur un affichage ligne à ligne. Ces deux éléments semblent plaider en faveur d'une dénomination plus précise de ces objets mouvants dans l'affichage des images de jeux vidéo, et d'une approche au cas par cas des technologies d'affichage graphique.

La base matérielle de l'informatique

Pour comprendre comment fonctionne l'animation de jeux vidéo, il convient de revenir à ses bases technologiques fondamentales : le fonctionnement du téléviseur et de la console⁴⁷⁴. Le téléviseur fonctionne grâce à ce qu'on appelle le tube cathodique. Il tient son nom de la cathode, électrode négative qui, une fois chauffée, libère des électrons. Les électrons libérés vont se trouver attirés vers une électrode positive, une anode. Ce dispositif forme ce que l'on nomme un canon à électrons. La charge électrique des électrons permet en outre de les contrôler, en les faisant dévier par des champs électriques, pour contraindre le

⁴⁷⁰ Aussi connue sous le nom d'Atari 2600, la console est lancée en 1977. Elle est célèbre pour ses jeux *Adventure* (Warren Robinett pour Atari, 1979), *Pitfall !* (David Crane pour Activision, 1982) et ses portages de *Space Invaders*, *Pac-Man* ou *Pong*.

⁴⁷¹ La NES (pour Nintendo Entertainment System), nommée Famicom au Japon, est mise sur le marché à partir de 1983 au Japon et 1985 aux États-Unis. C'est une console emblématique des années 1980, et ses jeux *Super Mario Bros* (1985) et *The Legend of Zelda* (1986) créés par Shigeru Miyamoto sont des licences phares de l'industrie du jeu vidéo.

⁴⁷² « *The sprites in early games were static—one graphic comprises Combat's planes, Slot Racers' cars, even Superman's multicolored human characters. Crane had already experimented with simple animation to great effect in Grand Prix, giving the cars wheels with tire treads that spin at different rates depending on the car's speed. But he had previously sketched out an idea for a realistically moving man. This became the basis for Pitfall Harry.* » Monfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam. The Atari Video Computer system*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 108.

⁴⁷³ Perron Bernard, Therrien Carl, « De la “sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT” à *Gears of War*, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique » *from «Da Spacewar! a Gears of War, o comme l'immagine videoludica è devintata più cinematografica»*, *bianco e nero*, No 564, mai-août 2009, p. 40-50.

⁴⁷⁴ Pour des explications plus détaillées, nous renvoyons à l'ouvrage *Machines de jeux. Architecture des consoles de salon* de Guillaume Poggiaspalla ainsi qu'à *Racing the Beam*, de Nick Montfort et Ian Bogost. cf. Poggiaspalla Guillaume, *Machine de jeux. Architecture des consoles de salon*, Paris, Poggiaspalla, 2015 ; Monfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam. The Atari Video Computer system*, Cambridge, MIT Press, 2009.

canon à électron à effectuer un balayage. En adjoignant à cette technologie des cellules de phosphores, on obtient un écran à tube cathodique en noir et blanc : le phosphore réagit aux électrons, en faisant apparaître un point lumineux. Moduler l'intensité de ce point lumineux rend possible la création de nuances de gris. Ajouter aux cellules de phosphores trois filtres RGB (pour *red*, *green*, *blue*) permet enfin d'obtenir par synthèse additive les couleurs.

Le faisceau du tube cathodique, pour afficher l'image, balaye ainsi l'écran en ligne (*scanline*), de gauche à droite et de haut en bas. Entre chaque ligne horizontale, le faisceau s'éteint et revient au début de la ligne. De la même manière, une fois qu'il est arrivé tout en bas à droite, il s'éteint et remonte à sa position initiale, en haut à gauche. Ces deux instants pendant lesquels le faisceau s'éteint correspondent au « hblank » et au « vblank », respectivement « *horizontal blank* » et « *vertical blank* ». Chaque image est ainsi projetée par le canon à électron point par point, ligne après ligne. Les téléviseurs américains NTSC (National Television Standard Committee) à 60 hertz affichent ainsi 525 lignes, renouvelées 60 fois par seconde. Les téléviseurs européens de format PAL (Phase Alternating Line) à 50 hertz en affichent quant à eux 625, mais leur image n'est rafraîchie que 50 fois par seconde. Les tubes cathodiques, en réalité, ne projettent pas les 525 ou 625 lignes pour chaque image : chaque image est en réalité affichée en deux temps. C'est le principe de l'entrelacement. L'image est divisée en lignes paires et lignes impaires. Le tube cathodique affiche d'abord toutes les lignes paires, puis le 60^e ou 50^e de seconde suivant, toutes les lignes impaires, et l'œil humain fait la synthèse.

Ces considérations très matérielles sur la manière dont est affichée une image sont en réalité fondamentales pour comprendre comment sont programmées les consoles de jeux des années 1970 et 1980. Rappelons, comme pour le téléviseur, les éléments techniques essentiels. Une console est une sorte d'ordinateur avec des périphériques d'entrée permettant d'envoyer des données (les manettes), et des périphériques de sortie permettant d'afficher des données (l'écran du téléviseur). Dans cette console, on insère une cartouche de jeu, contenant de la ROM (*Read Only Memory*), une mémoire que la console peut lire mais dans laquelle elle ne peut pas écrire. Cette ROM contient le programme du jeu. La ROM se distingue de la RAM (*Random Access Memory*), qui est, elle, modifiable.

La machine informatique est un assemblage de circuits électroniques qui fonctionnent sur un mode binaire : le courant passe ou il ne passe pas. En binaire, on nomme « bit » l'unité minimale de calcul, qui ne comporte que deux valeurs : 1 si le courant passe, et 0 si le courant ne passe pas. La combinaison de 8 bits forme ce qu'on appelle un « octet » et permet d'avoir un élément avec 2^8 (256) possibilités. Traiter un octet, soit 8 bits d'un coup, est plus efficace que de traiter 8 fois un bit (les architectures modernes des ordinateurs grand public traitent actuellement 64 bits d'un coup, soit 8 octets).

L'architecture matérielle d'une console contient plusieurs éléments. Deux nous intéressent particulièrement ici : le micro-processeur (en anglais CPU, pour *Central Processing Unit*) et la carte graphique. Sur une console comme la VCS d'Atari, le processeur est un 6507 de Motorola, aidé pour les graphismes par le TIA (Television Interface Adaptor). Le micro-processeur est un circuit intégré, connecté au reste de la machine par des broches métalliques nommées « bus », qui permettent la transmission de données vers les autres circuits. Le processeur est une machine universelle de Turing⁴⁷⁵, qui peut réaliser des calculs et exécuter des programmes. L'exécution de programme mobilise *grosso modo* trois opérations : 1-lire et écrire des données ; 2-réaliser des calculs ; 3-comparer des valeurs et réagir en fonction du résultat.

Pour réaliser les calculs, le processeur transfère les données dans ce que l'on nomme des « registres », qui correspondent à des espaces de mémoire à l'intérieur du processeur. La machine informatique fonctionne comme la mémoire des Shadoks⁴⁷⁶ : on peut envisager la mémoire du processeur comme une succession de cases contenant chacune un octet. Le registre PC indique ainsi l'adresse (le numéro) de la case à mobiliser.

Le processeur fonctionne grâce à une « pile », un espace de mémoire stockant des valeurs, correspondant aux opérations à réaliser, et grâce à des sous-routines, fragment de programme réutilisés fréquemment. Le processeur enfin contient une horloge, visant à donner le rythme de fonctionnement de l'ensemble des circuits. L'horloge définit ainsi des cycles, permettant à la machine de réaliser ses opérations. Un processeur comme le 6507 de la VCS peut réaliser 1,19 million de cycles par seconde⁴⁷⁷ (communément appelée une vitesse de 1.19 megahertz). Ces cycles sont cependant une unité plus petite que les opérations : un calcul comme une addition peut prendre 5 cycles⁴⁷⁸.

⁴⁷⁵ Machine abstraite conçue par Alan Turing en 1936, le célèbre mathématicien du XX^e siècle être parvenu à décrypter les codes des machines Enigma de l'armée allemande pendant la seconde guerre mondiale, et dont les travaux ont été fondamentaux dans l'élaboration de l'informatique. La machine universelle est un concept comportant un ruban infini divisé en cases, une tête de lecture et d'écriture se promène dessus, un registre d'état et une table d'action qui dirige les mouvements de la tête. Cette machine est théoriquement capable de calculer tout ce qui est calculable.

⁴⁷⁶ Qui ont, pour rappel, une mémoire de 4 cases, soit 2 bits, dans laquelle sont entreposés les mots : « Ga », « Bu », « Zo », « Meu ».

⁴⁷⁷ Poggiaspalla Guillaume, *Machine de jeux, op. cit.*, p. 30.

⁴⁷⁸ « ADC \$1155

Cette instruction additionne le contenu de la mémoire à l'adresse hexadécimale \$1155 au registre A. Pour faire cela, le processeur doit :
lire l'opcode en mémoire (à l'adresse PC),
lire les 8 premiers bits de l'adresse : \$55,
lire les 8 derniers bits de l'adresse : \$11,
aller chercher l'octet dans la case \$1155,
et finalement : faire l'addition » *Ibid.*, p. 31.

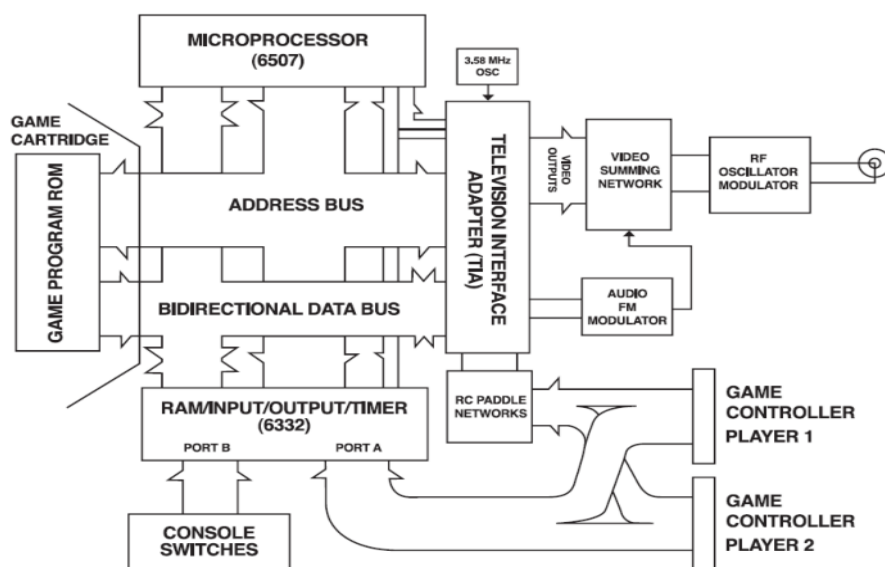


Schéma du fonctionnement de la VCS par Montfort Nick et Bogost Ian, *Racing the Beam*, op. cit., p. 26.

Au processeur s'ajoute une puce graphique, qui permet la transition entre la console et le téléviseur. La VCS a donc recours au TIA (Television Interface Adaptator) pour afficher l'image sur l'écran. Le TIA n'est compatible qu'avec un tube cathodique. Le TIA a sa propre horloge, le « color clock », et tourne trois fois plus vite que le processeur, à 3,579545 mégahertz, pour assurer les échanges entre le processeur et le téléviseur, car la fréquence du 6507 n'est pas suffisante pour suivre la cadence du téléviseur. Le TIA permet également à la console de télévision, d'afficher des objets en mouvement et de produire le son.

Une console comme la VCS d'Atari n'est pas en mesure d'afficher une image entrelacée. La spécificité de la VCS est de calculer l'image ligne par ligne. Le TIA n'a pas, comme les consoles modernes, un espace mémoire qui stocke l'image dans son ensemble avant de la faire afficher par le téléviseur. La VCS ne dispose pas d'assez de mémoire pour cela.

La console doit donc redessiner l'écran à chaque image, en synchronisant les instructions du processeur avec le canon à électron du téléviseur. Si l'image apparaît sur le téléviseur en deux dimensions, elle est en réalité calculée par la machine comme une suite de lignes horizontales, ce qui conduit Nick Montfort et Ian Bogost à déclarer qu'il n'y a pas, pour l'Atari, de pixel, au sens d'un « segment fixe dans une grille cartésienne, ayant à la fois une hauteur et une largeur⁴⁷⁹ », car verticalement, la VCS ne connaît que des lignes, et horizontalement, les différents points lumineux sont calculés comme une partie du temps que le canon à électron passe à parcourir la ligne⁴⁸⁰ (c'est d'ailleurs ce qui explique le titre de leur

⁴⁷⁹ « A pixel represents a fixed segment of a Cartesian grid, having both width and height » (traduction personnelle) Montfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam*, op. cit., p. 28.

⁴⁸⁰ « On the horizontal axis, the closest VCS analogue to a pixel is the smallest amount of time that can pass between changes to the electron beam's intensity as adjusted by the TIA. This is a measure of time, not of space. » (« Sur l'axe horizontal, l'analogue le plus proche du pixel pour la VCS est le plus court laps de temps qui peut se passer en les changements d'intensité du faisceau d'électrons, tel qu'il est ajusté par le TIA.

ouvrage, *Racing the Beam* : la programmation des jeux de la VCS est une course contre le rayon du canon à électron).

Afficher une ligne sur le téléviseur prend ainsi 160 cycles (ou *color clock*) au TIA. Le *hblank* (le temps que le canon à électron revienne au début de la ligne) lui prend 68 cycles, et le *vblank* (le temps qu'il revienne en haut de l'écran) 8436 cycles. Ces temps de pauses sont précieux car il laisse le temps à la console de calculer les éléments à afficher.

La VCS met ainsi à profit les temps du *hblank* et du *vblank* ainsi que *l'overscan* (le travail que continue à réaliser le canon à électron en dessous de l'image, une fois que celle-ci est complètement affichée) pour permettre au processeur de calculer les données nécessaires au fonctionnement du jeu.

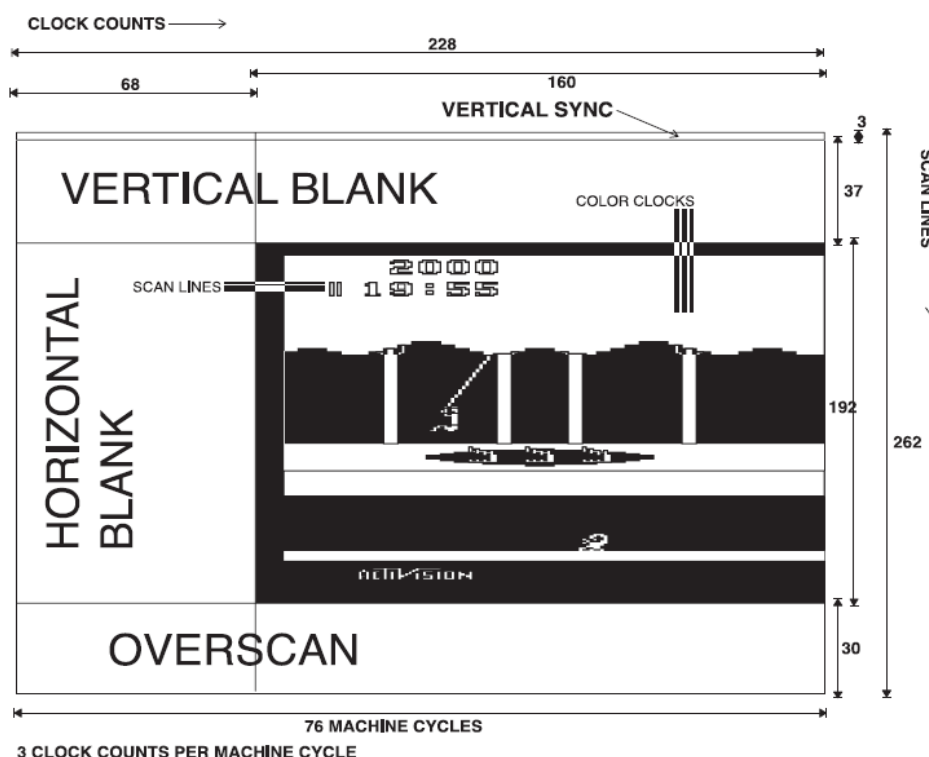


Schéma résumant les cycles d'affichage du TIA par Montfort Nick et Bogost Ian, *Racing the Beam*, op. cit., p. 30.

L'image pixel par pixel et le Sprite au coeur du gameplay

La VCS est une console qui a la particularité de traiter les objets en mouvements (nommés *player/missile graphics*) et les décors en les affichant ligne par ligne⁴⁸¹. Comme

⁴⁸¹ C'est une mesure de temps, non d'espace », traduction personnelle) *Ibid*.

⁴⁸¹ « Though a sprite is a 2D image, it is drawn (like everything on the Atari VCS) one line at a time. Each sprite register can contain only the one byte of data that it needs for drawing a single scan line. To draw, for instance, a *Space Invaders* sprite, the program has to load the byte of graphics for the alien invader that corresponds to the current line on the television display and store that value in the proper sprite graphics register during the horizontal blank, in between the drawing of two lines. To position a sprite vertically, the program has to keep track of which lines of the display have sprites on them, and to compare the current line to that value in memory before drawing. » (« Bien qu'un sprite soit une image en 2D, il est dessiné (comme tout ce qui se fait sur l'Atari VCS) une ligne à la fois. Chaque registre de sprite ne peut contenir que l'octet de données nécessaire pour dessiner une seule ligne de balayage. Pour dessiner, par exemple, un sprite *Space Invaders*, le programme doit charger l'octet de graphisme de l'envahisseur extraterrestre qui correspond à la ligne en cours sur l'écran de télévision et stocker cette valeur dans le registre de graphisme de sprite approprié pendant le blanc horizontal, entre le dessin de deux lignes. Pour positionner un sprite

l'exprime Jamie Lendino⁴⁸², les *player / missiles graphics* permettent de produire « une image bidimensionnelle dans une mémoire unidimensionnelle », et de « réaliser des calculs complexes pour produire l'animation. » Les objets en mouvements étaient ainsi déplacés « dans une mémoire unidimensionnelle pour les mouvements verticaux », tandis que leur mouvement horizontal était assuré par le changement d'un « seul chiffre dans le registre de la position horizontale ».

Le TIA permet au CPU de la VCS, (le 6507) de pouvoir communiquer avec le téléviseur, dont la cadence est beaucoup plus rapide que celle du CPU. Il tourne ainsi à 3,579545 mégahertz. La VCS est fondamentalement pensée pour réaliser des clones des jeux *Pong* et *Tank*. Son TIA ne peut afficher que six objets graphiques : le *playfield*, deux *players*, (*player 0* et *player 1*), deux *missiles* et une *ball*. Seuls les deux *players* peuvent prendre une forme déterminée : les missiles et la balle sont nécessairement des rectangles⁴⁸³. Deux registres spéciaux du TIA permettent de régler la taille de ces objets graphiques et le nombre de copies apparaissant à l'écran. Trois copies de chaque objet peuvent être affichées au maximum par ligne⁴⁸⁴. L'aire de jeu est fixe, mais les *players*, les *missiles* et la balle sont des objets animés et déplaçables. L'image, dans la VCS, est ainsi dessinée par la machine pixel par pixel, avant d'être affichée sur le téléviseur. Le TIA se résume ainsi à une seule scanline, raison pour laquelle, note Guillaume Poggiaspalla, il a pu être qualifié de « puce graphique 1D⁴⁸⁵ ».

Ce moteur graphique a en outre des conséquences sur les mécaniques de jeu. En effet la VCS, rappellent Nick Montfort et Ian Bogost⁴⁸⁶, a la particularité de procéder à la détection

verticalement, le programme doit garder la trace des lignes de l'écran sur lesquelles se trouvent des sprites, et comparer la ligne actuelle à cette valeur en mémoire avant de dessiner. » Traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 70-71.

⁴⁸² « *Player-missile graphics solved the problem of having a twodimensional image in one-dimensional memory, and then having to perform complex calculations to produce animation. Player objects were also one-dimensional, and mapped directly to the screen, while the computer handled putting it into an 8-pixel-wide space and then moving it through one-dimensional memory for vertical motion.*

Horizontal motion was as simple as changing a single number in the horizontal position register. The computer was also the first to support hardware collision detection, which let you check if possible collisions have occurred between players and missiles on screen. » (« Les graphismes *player / missile* résolvait le problème d'avoir une image bidimensionnelle dans une mémoire unidimensionnelle, et de devoir ensuite effectuer des calculs complexes pour produire l'animation. Les objets du joueur étaient également unidimensionnels et affichés directement à l'écran, tandis que l'ordinateur se chargeait de les placer dans un espace de 8 pixels de large et de les déplacer dans une mémoire unidimensionnelle pour les mouvements verticaux.

Le mouvement horizontal était aussi simple que de changer un seul chiffre dans le registre de la position horizontale. L'ordinateur a également été le premier à prendre en charge la détection matérielle des collisions, qui permet de vérifier si des collisions éventuelles se sont produites entre les joueurs et les missiles à l'écran. » Traduction personnelle.) Lendino Jamie, *Breakout : How Atari 8-bits Computers defined a generation*, New York, Ziff Davis LLC, 2017, p. 37.

⁴⁸³ Poggiaspalla Guillaume, *Machine de jeux*, op. cit., p. 59.

⁴⁸⁴ Pour un jeu comme *Galaxian*, qui présente sept ennemis par ligne, les développeurs ont eu recours à une astuce, la technique du « multisprite », consistant à réinitialiser les *player 0* et *player 1* pendant leur affichage, pour permettre d'en afficher de nouveaux.

⁴⁸⁵ *Ibid.*, p. 80.

⁴⁸⁶ « *The VCS hardware collision is performed by the TIA, which checks for overlapping logic states on its multiple graphics registers. For this reason, only those bits that are turned on in the graphics registers of a*

des collisions par la superposition des *players* ou (les objets graphiques mobiles). Contrairement aux jeux plus récents, il n'y a donc pas de système de « *hit box*⁴⁸⁷ ». L'image n'est pas doublée par un rectangle qui l'entoure et par lequel sont détectées les collisions. Les collisions sont calculées au pixel près, et non à partir de la position approximative d'une *hit box*. Puisque la VCS ne peut contenir que six objets (*playfield*, *player 1* et 2, *missile 1* et 2, et *ball*), il ne peut y avoir que 15 possibilités de collisions. Le TIA de la VCS contient ainsi un emplacement mémoire de 15 bits, correspondant aux 15 collisions, actualisé à chaque balayage de l'écran. Si deux objets affichés se chevauchent, le bit correspondant passe à 1, sinon, il reste à 0.

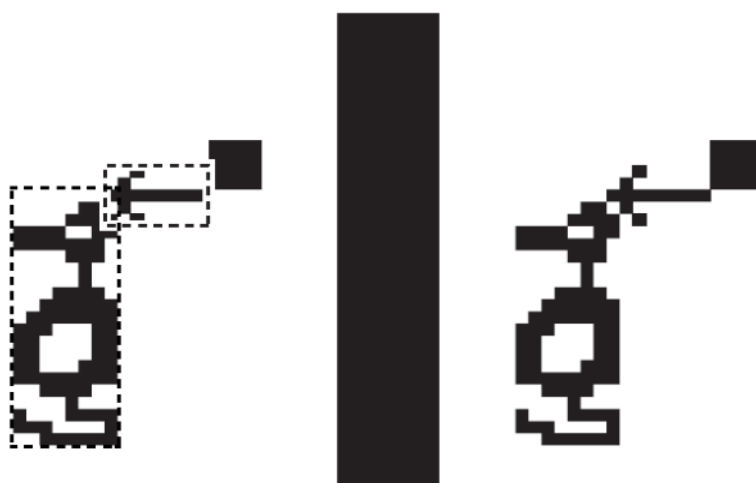


Illustration d'après
Montfort Nick et
Bogost Ian, *Racing
the Beam*, op. cit.,
p. 55.

Dans cette illustration, les auteurs de *Racing the Beam*, comparent un système de collision par *hit box* (à gauche), avec le système de collision de la VCS. Si l'épée (la flèche est supposée être une épée) était inscrite dans une *hit box*, le dragon (le canard/hippocampe est supposé être un dragon) aurait été touché, car le rectangle contenant l'épée se serait superposé à celui du dragon. Mais la collision de la VCS fonctionne par la stricte superposition des formes elles-mêmes, et l'épée, dans la configuration présentée, ne touche donc pas le dragon.

sprite can register collision. In other words, the parts of a sprite that are actually seen are the only ones subject to colliding. Thanks to a relatively simple circuit on the TIA, the Atari VCS offers more precise collision detection than is done using the standard technique in modern software toolkits such as Adobe Flash » (« Au niveau du *hardware* de la VCS, la collision est effectuée par la TIA, qui vérifie le chevauchement des états logiques sur ses multiples registres graphiques. Pour cette raison, seuls les bits activés dans les registres graphiques d'un sprite peuvent enregistrer une collision. En d'autres mots, les parties d'un sprite qui sont effectivement vues sont les seules susceptibles d'entrer en collision. Grâce à un circuit relativement simple sur le TIA, l'Atari VCS offre une détection des collisions plus précise que la technique standard utilisée dans les outils des logiciels modernes tels qu'Adobe Flash ». Traduction personnelle.) Monfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam*, op. cit., p. 54.

⁴⁸⁷ Nick Monfort et Ian Bogost emploient le terme de « *bounding box* » (p. 54). Une « *hit box* » est une « boîte » dans laquelle est incrustée l'objet animé en deux ou trois dimensions et qui permet de gérer les collisions à partir de formes géométriques simples (parallélépipède ou sphère), plus faciles à calculer, plutôt qu'à partir des contours du sprite (pour les jeux en deux dimensions) ou du modèle 3D de l'objet (dans les jeux en trois dimensions). À notre connaissance, aucune étude historique n'a été menée sur l'apparition des *hit boxes*.

Comme le remarquent Nick Montfort et Ian Bogost, les programmeurs VCS « utilisaient du papier quadrillé pour dessiner les sprites⁴⁸⁸ ». Les objets graphiques en mouvement (*player* chez Atari) sont ainsi d'abord dessinés à l'intérieur d'une grille de 8 pixels de large. Dans cette grille, un pixel allumé a pour valeur 1, un pixel éteint a pour valeur zéro.

Dans son manuel *Atari Player/Missile Graphics in Basic*⁴⁸⁹ (à destination non pas des consoles mais des ordinateurs Atari home Computer, qui reposent cependant sur une technologie similaire), Philip Seyer propose ainsi un personnage et son équivalent en code binaire, qu'il convertit ensuite en décimal lorsqu'il l'intègre dans le langage Basic.

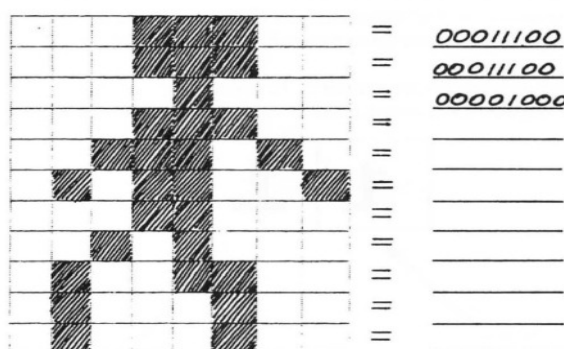


Illustration issue de
Seyer Philip.,
*Atari Player
Missile graphics*,
op. cit., p. 67.

Pour convertir en décimal, on peut se contenter d'additionner les valeurs correspondant aux pixels allumés dans la grille.

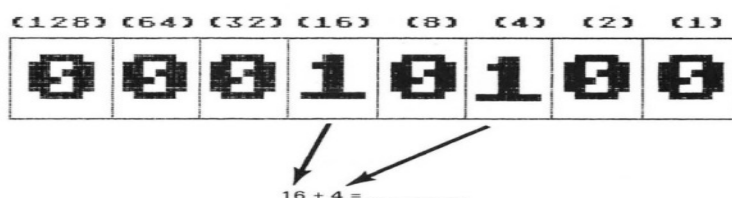


Illustration issue de
Seyer Philip.,
*Atari Player Missile
graphics*, op. cit., p.
15.

La réponse, ici, est donc 20, et affichera deux pixels dans la grille. Un 1 affichera le pixel de droite, un 128, celui de gauche⁴⁹⁰. Un 129 (128+1), les deux en même temps. Ces données

⁴⁸⁸ « Because of the limitations of RAM, ROM, and processor cycles that were inherent to VCS programming, graphics like sprites were not considered external assets that could be dropped into a game. VCS programmers used quad-ruled paper to sketch out designs for sprites, considering not only the eight-bit-wide patterns needed to render a subject convincingly, but also how to design without changing sprite colors during a scan line and while accounting for the total size of a set of sprites in ROM. » (« Les programmeurs VCS utilisaient du papier quadrillé pour dessiner les sprites, en tenant compte non seulement des motifs de huit bits de large nécessaires pour rendre un sujet convaincant, mais aussi de la manière de concevoir sans changer les couleurs des sprites pendant une ligne de balayage et en tenant compte de la taille totale d'un ensemble de sprites dans la ROM ». Traduction personnelle.) Montfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam. The Atari Video Computer system*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 108.

⁴⁸⁹ Seyer Philip, op. cit., p. 67.

⁴⁹⁰ Cette approche semble caractéristique du Basic : on la retrouve à l'identique dans le manuel pour Amstrad : Wynford James, *BASIC Programming on the Amstrad*, Tunbridge Wells, Micropress, 1984,

sont ainsi entrées dans la machine par la commande : « DATA 000, [valeur de la première ligne], [valeur de la seconde ligne], [ainsi de suite jusqu'à la dernière ligne], 0,0,0 ». Le code du personnage qui danse s'écrit ainsi : « DATA 0,0,0,28,28,8,28,58,89,24,60,36,36,102,0,0,0 ». Chaque ligne se retrouve codée par un octet (puisque'elle est composée de 8 bits), et une boucle indique la machine de remplir les lignes de 1 à 17 avec les valeurs correspondantes permettant d'afficher l'image dessinée :

```
FOR I=1 TO 17 READ A :  
LEGS1$(I,I)=CHR$(A) : NEXT I491
```

La valeur de 17 est due à la présence, au début et à la fin du code, des trois zéros, qui servent à assurer une marge à l'image qui ne fait que 11 pixels de haut.

Des Player/missile graphics aux Sprites : du pixel par pixel à l'image par image

La technologie de production des objets mobiles de la VCS est assez différente de la technologie des « sprites » qui domine les années 1980 et 1990. Le jeu d'arcade *Pac-Man*, avec ses huit sprites mobiles et son système de *tile* offre une idée de ce qui devient ensuite la norme pour les consoles de salon⁴⁹². En effet, contrairement à l'affichage linéaire de la VCS, l'image de *Pac-Man* est dessinée bloc par bloc, suivant le principe du *Tiling*⁴⁹³. L'image n'est plus calculée par la console pixel après pixel, mais se trouve divisée en blocs reproductibles : « Désormais, le programmeur ne travaille plus ligne à ligne, mais image par image, un bond de géant⁴⁹⁴. »

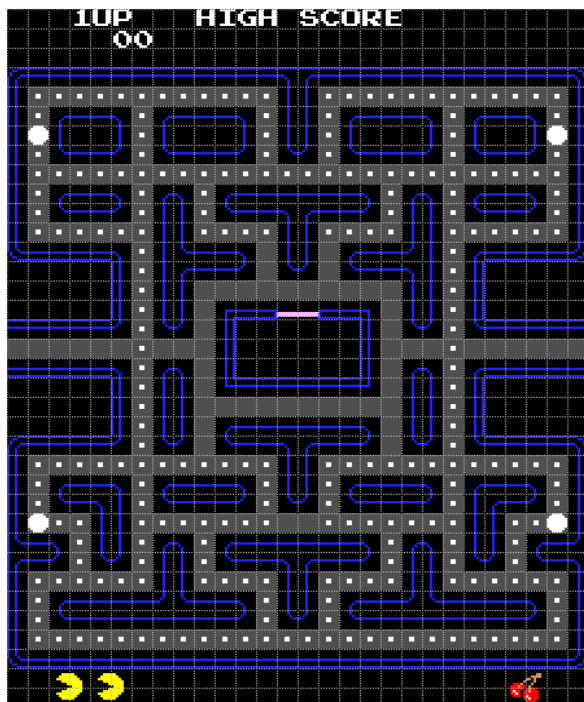
p. 150-151.

⁴⁹¹ Seyers Philip, *op. cit.*, p. 67. La fonction permet de créer une boucle de 1 à 17 qui va lire la valeur de A. (la fonction CHR sert à forcer un caractère, et permet de lui affecter la valeur de A (un octet).

⁴⁹² « Pac-Man has five moving objects on the screen at once: four monsters and Pac-Man himself. The Atari VCS provides graphics registers for two movable sprites, enough for two tanks (Combat) or a key and a dragon (Adventure). But the Pac-Man arcade cabinet hardware supports eight different moving sprites, each a bitmap of 16 × 16 pixels. Each of these shares the same graphical properties as tile "characters," but they can also be moved to a specific (x, y) coordinate on-screen. Bitmap data for up to sixty-four sprite graphics is stored separately, in yet another 4K ROM, like the one used for characters. This style of sprite—a movable bitmap — later became the standard for home console hardware and was used in many systems, including the Intellivision and the NES. » (« Pac-Man a cinq objets mouvants sur l'écran à la fois : quatre monstres et Pac-Man lui-même. La VCS d'Atari fournit les registres graphiques pour deux sprites mobiles, assez pour deux tanks (*Combat*) ou une clef et un dragon (*Adventure*). Mais le matériel de la borne d'arcade *Pac-Man* supporte huit sprites mobiles différents, chacun étant un bitmap de 16 × 16 pixels. Chacun d'entre eux partage les mêmes propriétés graphiques que les "personnages" des tuiles, mais ils peuvent également être déplacés à une coordonnée spécifique (x, y) à l'écran. Les données bitmap pour un maximum de soixante-quatre sprites sont stockées séparément, dans une autre ROM 4K, comme celle utilisée pour les personnages. Ce type de sprite - un bitmap mobile - est devenu plus tard la norme pour les consoles de salon et a été utilisé dans de nombreux systèmes, y compris l'Intellivision et la NES. » Traduction personnelle.) Monfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam*, *op. cit.*, p. 70-71.

⁴⁹³ Les « tiles », littéralement « carreaux », sont ainsi des blocs contenant une portion de décor, un motif, qui peut être reproduit à plusieurs endroits dans l'image, dans la même position ou dans une position inversée.

⁴⁹⁴ Poggiaspalla Guillaume, *Machine de jeux*, *op. cit.*, p. 80.



Découpage du labyrinthe de Pacman (Namco, 1980) en cases. Image issue de : <http://metopal.com/2011/03/20/carts-tapes-discs-drives/>

Si on considère le labyrinthe de *Pac-Man*⁴⁹⁵ du point de vue de ses *tiles*, il n'est composé en réalité que de quelques « tuiles » qui se répètent : celles avec des petits ronds, celles avec des gros ronds, les bords droits du labyrinthe et ses bords arrondis. Chacune de ses cases est stockée en mémoire par la puce graphique et calculée comme un bloc cohérent.

La NES, grâce à la mémoire que possède sa puce graphique, le PPU (Picture Processing Unit), fonctionne sur le même principe. Le PPU lui permet de stocker l'image à faire afficher par l'écran, et libère ainsi de la charge au CPU (le processeur). L'image est divisée en une grille de 32 x 30 cases de chacune 8 x 8 pixel⁴⁹⁶. L'affichage de l'image n'est donc plus pensé comme l'affichage de 57344 pixels, mais 960 « cases », qui renvoient chacune à un bloc graphique de 8 x 8 pixel stocké dans la mémoire. La réutilisation des mêmes cases à plusieurs reprises dans l'affichage des décors permet ainsi d'économiser de la mémoire vive. Les différents motifs sont enregistrés dans deux « *pattern tables* » (tableau de motifs), qui contiennent « tous les éléments du niveau en cours⁴⁹⁷ ».

⁴⁹⁵ Les sprites, dans la documentation technique de la borne de Namco, portait sans doute un autre nom. Les créateurs de Ms Pac-Man nommaient pour leur part les objets graphiques en mouvement « *stamps* » (« tampon »). cf. Golson Steve, « *Classic Game Post-Mortem : Ms. Pac-man* », *Game Dev Conference*, 14 mars 2016, disponible en ligne, URL : <https://gdcvault.com/play/1023366/Classic-Game-Postmortem-Ms-Pac>

⁴⁹⁶ Poggiaspalla Guillaume, *Machine de jeux*, op. cit., p. 82.

⁴⁹⁷ *Ibid.*, p. 83.



Décomposition de l'image en tiles dans l'émulateur Meka pour le jeu Master System *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991). On voit apparaître sur la gauche dans la fenêtre « Tiles viewer » les différents blocs convoqués pour générer le niveau.

Nick Montfort et Ian Bogost écrivent ainsi que, « dans les graphismes informatiques, un sprite est une image 2D composée sur une scène 2D ou 3D⁴⁹⁸. ». Les auteurs définissent les sprites de *Pac-Man* comme des « bitmaps mobiles⁴⁹⁹ » (« *movable bitmap* »). On trouve une définition similaire chez Bernard Perron et Mark J.-P. Wolf : « les *sprites* sont de petites images bitmap qui peuvent être déplacées sur l'écran⁵⁰⁰. »

Revenons un pas en arrière. Les graphismes informatiques se découpent en deux grandes familles : les images matricielles (bitmap) et les images vectorielles. C'est une différence que l'on retrouve encore aujourd'hui : un logiciel comme *Illustrator* est davantage un logiciel de graphisme vectoriel, alors qu'un logiciel comme *Paint* est un logiciel de graphisme matriciel. L'image matricielle, le bitmap, est une image où à chaque pixel est attribuée une valeur précise, qui correspond à la couleur du pixel. L'image vectorielle, au contraire, est une image dont les formes sont définies comme des fonctions mathématiques⁵⁰¹. Un segment, dans une image vectorielle, est définie comme une distance entre deux points, tandis que dans une image matricielle, un segment se définit par un certain nombre de pixel colorisés. Si on grossit une image bitmap, on finit ainsi par voir apparaître les pixels, tandis que les traits d'une image vectorielle restent toujours nets, puisqu'elle correspond à une fonction mathématique et non à un tramage.

⁴⁹⁸ « In computer graphics, a a sprite is a 2D image composited onto a 2D or 3D scene. » Monfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam*, op. cit., p. 70.

⁴⁹⁹ *Ibid.*, 2009, p. 70.

⁵⁰⁰ « sprites are small bitmapped images which can be moved around the screen. » Wolf Mark J.P., « Z-axis Development in the Video Game », in Perron Bernard, Wolf Mark J.P (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 153.

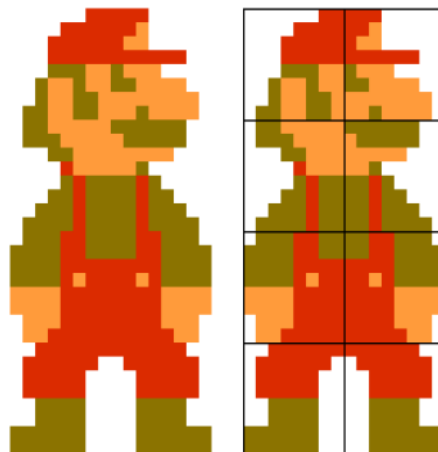
⁵⁰¹ L'opposition vectoriel / matriciel reconduit en quelque sorte l'opposition de la peinture académique entre la couleur et le trait.

Les sprites, donc, sont des images matricielles (ou bitmap) mobiles. L'image de la NES fonctionne également sur ce principe : elle mobilise des banques de motifs de 8 x 8 ou 8 x 16 pixels. Une console comme la NES peut gérer 64 sprites. Les sprites sont gérés sur NES par la SPR-RAM (*sprite RAM*), une partie spécifique du processeur de 256 octets, allouant 4 octets à chacun des 64 sprites. Deux octets servent à la position horizontale et verticale (x, y), un troisième contient le numéro du sprite dans la banque. Le dernier octet détermine sa priorité (avant ou arrière plan) et sa transformation en miroir (lorsqu'un personnage change de sens et que son sprite se retourne).

Ce qu'on nomme « sprite », entendu au sens d'objet graphique mouvant sur l'écran, au niveau de la puce graphique de la NES est en réalité un assemblage de différents sprites plus petits. En effet, le « sprite » d'un personnage comme Link de *Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) fait 16 x 16 pixel. Ainsi, une console ou une machine pouvant gérer 64 sprites ne peut pas afficher 64 personnages à l'écran : chaque personnage qui apparaît représente à lui seul 4 sprites ; l'épée de Link en nécessite deux. Les sprites comme celui de Mario ou de Link sont ainsi des « métamotifs⁵⁰² » : des assemblages récurrents d'unités visuelles plus petites, auxquels recourent fréquemment les jeux de cette époque.

Figure 3-8. Sprite 0 detection. Adapted from [7].

Characters are generally larger than a single sprite and so are constructed by combining multiple sprites. For example figure 3-9 shows how the Mario character is constructed of eight separate 8x8 sprites.



Source :
Patrick Diskin, *NES System documentation*,
v 1.0, 2004, p. 22.
<https://www.nesdev.org/NESDoc.pdf>

Figure 3-9. Character construction. Adapted from [33].

Ces motifs, dans le cas de la NES, peuvent revêtir 13 couleurs à leur affichage sur l'écran télévisé. La NES connaît 52 couleurs, divisées dans un tableau de 15 couleurs ayant chacune 4 nuances. Mais, pour des raisons d'économie de l'espace de stockage (la console ne peut pas gérer les 52 couleurs simultanément), chaque affichage ne possède en réalité que 13

⁵⁰² Poggiaspalla Guillaume, *Machine de jeux*, op. cit., p. 111.

couleurs possibles. En effet, sur les 52 couleurs, la NES n'utilise que deux palettes de 16 couleurs, elles-mêmes divisées en 4 mini-palettes contenant chacune 4 couleurs : trois couleurs plus une transparente (à chaque fois la même). Ce qui laisse donc en réalité 13 couleurs différentes, dont une pour la transparence, affichables simultanément.

Pour les personnages très imposants comme celui de *Donkey Kong* (Nintendo, 1980), les équipes de développement ont recouru à des *tiles* de décors plutôt que des sprites. L'animation des jeux en deux dimensions ne passe pas seulement par des sprites. Si les sprites servent à animer les personnages, les décors sont aussi animés par des jeux de couleurs. L'animation des *sprites* passe par la sélection de certaines parties dans une banque de motif. Mais pour certaines animations, comme le scintillement de l'eau dans *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991), les animateurs ont recours à un changement dans la palette de couleur, plus économe en puissance de calcul : en faisant alterner certaines parties du bloc entre le bleu et le blanc⁵⁰³, on parvient ainsi à produire un effet de scintillement qui donne l'impression d'un soleil effleurant les vagues hypothétiques de la mer de l'arrière-plan. Les animations des arrière-plans dans les jeux vidéo en deux dimensions des années 1980 et 1990 sont ainsi souvent réalisées en jouant sur les palettes de couleurs, par une alternance qui crée l'illusion d'un mouvement.

L'animation en deux dimensions ne se limite donc pas aux sprites : certaines animations sont produites par un jeu de palettes, d'autres en manipulant des *tiles* de décor. Envisager l'animation des jeux en deux dimensions impliquent ainsi de la repenser en fonction de chaque machine, des possibilités qu'elle offre et de son mode de fonctionnement. Les *player / missiles graphics* d'Atari fonctionnent d'une manière fondamentalement différente de celle des consoles comme la NES ou la Master System, et les appeler « *sprites* » ne rend pas justice à ce mécanisme particulier.

Pour mieux comprendre les sprites, il faut non seulement envisager la base technologique sur laquelle ils reposent, mais encore leur contexte de production, les outils par lesquels ils sont créés. Ils existent de nombreux logiciels, variant en fonction des systèmes, pour produire des sprites, qu'il serait intéressant de renseigner : Sprite Maker 64, Spritemaster 64 (Access Software, 1983), Go-sprite (Mirrorsoft, 1985) sur Commodore 64⁵⁰⁴ ou The Animator (1984) sur Dragon 32/64 et BBC Microcomputer System. Sur Sega SC3000, Sprite Editor ainsi que Sprite Generator, STOS (Mandarin Software, 1989) ou Sprite Might sur Atari ST⁵⁰⁵, et Sprite Builder (TI Home Computer, 1983⁵⁰⁶).

⁵⁰³ *Ibid.*, p. 178.

⁵⁰⁴ *Computer & Video Games*, septembre 1983, p. 101.

⁵⁰⁵ cf. *Start Magazine* n°19, mars 1989, p. 24 et 76.

⁵⁰⁶ *Home Computer Magazine*, Vol. 4, janvier 1983 p. 21

« *For those with a more spritely disposition*⁵⁰⁷ »

Jordan Mechner, dans les journaux intimes qu'il publie *a posteriori*, et qui retracent la création des jeux *Karateka*, ne fait pas mention de *sprite*, pour parler de ses personnages animés, ou des objets actionnables. Il parle de « petit bonhomme de dessin animé⁵⁰⁸ ». Le terme *sprite* existe pourtant. Les recherches d'Hervé Joubert-Laurencin et Jean-Baptiste Massuet dans le champ de l'animation, ainsi que l'étude de Selim Krichane sur l'institution du terme caméra dans les discours techniques et les articles de la presse vidéoludique des années 1990, appellent à envisager les technologies comme des constructions discursives.

La presse, comme l'ont montré Graeme Kirkpatrick⁵⁰⁹ et Selim Krichane⁵¹⁰, a contribué à l'élaboration d'un vocabulaire commun. Elle contribue à singulariser la culture vidéoludique vis-à-vis de la culture informatique, et à produire ce que Graeme Kirkpatrick nomme la « culture vidéoludique » (« *gamic culture* »).

Comme nous l'avons déjà signalé, les sprites sont employés aujourd'hui de manière générique pour désigner les objets en mouvement en deux dimensions dans les jeux vidéo, rangeant sous le même nom des systèmes opérant suivant une logique similaire (un objet mouvant se détachant du fond), mais composés en réalité de fonctionnements assez différents. Les sprites n'ont à notre connaissance pas encore été étudiés en tant que construction discursive. L'apparition du premier sprite ne fait d'ailleurs pas l'objet d'un consensus à l'intérieur des textes qui abordent la question.

Ainsi, Steven Poole⁵¹¹ suggère que *Space Invaders* (Taito, 1978) serait le premier jeu à présenter des personnages animés. Matteo Bittanti, pour sa part, signale que *Freeway* (Activision, 1981) « introduisait deux caractéristiques complètement inédites, comme deux objets qui se déplaçaient en même temps sur l'écran et vingt-quatre sprites animés⁵¹². »

⁵⁰⁷ Jeu de mot difficilement traduisible, qui indique à la fois « ceux qui préfèrent les sprites » et « ceux qui ont un tempérament plus vif ». L'expression provient de l'éditorial « *Inside HCM* » de *Home Computer Magazine* (vol. 4, n°1, 1983, p. 9.). « *For those with a more spritely disposition, there are two special features to perk up your programs. Don't Be a SiowPOKE speeds up sprite routines, and Down Memory Lane will help you maximize character design with a minimal use of BASIC memory. And bringing up the rear, Simon's Basic and the Super Expander 64 team up in Bigger Better BASIC to give you a wider range of com mands than ever before.* »

⁵⁰⁸ « *animated cartoon little feller* » Mechner Jordan, *The Making of Karateka*, 4 août 1982.

⁵⁰⁹ Kirkpatrick Graeme, *The Formation of Gamic Culture. UK Magazine, 1981-1995*, New York, Palgrave Macmillan, 2015.

⁵¹⁰ Krichane Selim, *La Caméra imaginaire*, op. cit., p. 105.

⁵¹¹ « *Space invaders was the first game to feature animated characters.* » Poole Steven, *Trigger Happy*, op. cit., p. 48.

⁵¹² « *Per fare un esempio, Freeway (1981), la risposta di Crane a Frogger introduceva caratteristiche del tutto inedite, come due oggetti che si muovono contemporaneamente sullo schermo e ventiquattro sprites animati* » (« Pour donner un exemple, *Freeway* (1981) la réponse de Crane à *Frogger* introduisait deux caractéristiques complètement inédites, comme deux objets qui se déplaçaient en même temps sur l'écran et vingt quatre sprites animés. » Traduction personnelle.) Bittanti Matteo, *L'Innovazione tecnologica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Roma, Futura, 1999, p. 97.

Van Burham⁵¹³, pour sa part, dans son ouvrage *Supercade*, considère *Shark Jaws* comme le premier jeu « à incorporer des sprites de personnages réellement détaillés ». De la même manière, Mark J.-P. Wolf et Bernard Perron datent l'apparition de la technique des années 1970⁵¹⁴. Mais, comme le remarque Alexander Smith, le terme *sprite* n'est pas encore formé en 1975⁵¹⁵.

À lire la presse du début des années 1980, les « *sprites graphics* » sont une technologie parmi d'autres, plus spécifiquement rattachée aux produits TI (Texas Instrument) et au Commodore 64 permettant de créer des objets manipulables, dont on peut changer la position. Ce qu'on appelle de manière générique *sprite* regroupe en réalité différentes technologies qui ne se ressemblent pas toujours. De même que l'expression « caméra » a été naturalisée progressivement dans les années 1990 avec le développement de la 3D, les *sprites*, qui dominent la description des images-objets mobiles des jeux en deux dimensions dans le discours, ne deviennent un nom générique qu'*a posteriori*.

Dans leur ouvrage *Vintage Game Consoles*⁵¹⁶, les auteurs notent que les sprites étaient appelés « *moving objects* » dans l'Intellivision de Mattel (1979). Le terme « sprite » est ainsi absent de la plupart des manuels pour les ordinateurs Atari⁵¹⁷, qui préfèrent parler, de manière merveilleusement programmatique, de *player-missile graphics*⁵¹⁸.

L'IBM PCjr ne dispose pas non plus d'une technologie de sprite⁵¹⁹. Le Simon's Basic utilise pour sa part des MOB (*Movable Object Block*). D'après Roberto Dillon⁵²⁰, la

⁵¹³ « Built on the Tank hardware platform, *Shark Jaws* – rendered in black and white with colored "overlay" on the monitor glass – was one of the first games to incorporate real detailed character sprites into the onscreen graphics using new ROM ship technology, which allowed for the storage of graphic data in the CPU. » (« Construit sur la plate-forme *Tank*, *Shark Jaws* – rendu en noir et blanc avec une "superposition" colorée sur la vitre de l'écran – fut l'un des premiers jeux à incorporer des sprites de personnages réellement détaillés dans les graphismes à l'écran en utilisant la nouvelle technologie des puces ROM ship, qui permettait de stocker les données graphiques dans le processeur. » Traduction personnelle.) Burham Van, *Supercade. A Visual history of the videogame age 1971-1984*, Cambridge, MIT Press, 2001, p. 124.

⁵¹⁴ « The technology of scalable sprites made such imagery possible. Appearing in the 1970s, sprites are small bitmapped images which can be moved around the screen. » (« Apparus dans les années 1970, les *sprites* sont de petites images bitmap qui peuvent être déplacées sur l'écran. », traduction personnelle.) WOLF Mark J.P., « Z-axis Development in the Video Game », in Perron Bernard, Wolf Mark J.P (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, op. cit., p. 153.

⁵¹⁵ « The term "sprite" as referring to a predefined block of pixels had not yet been coined in 1975. » Smith Alexander, *They create worlds : the Story of People and Companies that shaped video game*, volume I : 1971-1982, New York, Francis & Taylor, 2020, note 27 p. 332.

⁵¹⁶ Loguide Bill & Barton Matt, *An Inside Look at Apple, Atari, Commodore, Nintendo and the Greatest Gaming Platforms of All Time*, New York, Francis & Taylor, 2014, p. 72.

⁵¹⁷ C'est le cas pour : Coan James, Kushner Richard, *Basic Atari Basic*, Hasbrouck Heights, Hayden Book Company, 1984 ; Rowley Tom, *Design From Your Mind with Atari Graphics*, Reston, Reston Publishing Company, 1983.

⁵¹⁸ Coan James, Kushner Richard, op. cit., p. 263.

⁵¹⁹ cf. *Infra*.

⁵²⁰ « In the end, about 75 % of the VIC-II surface was dedicated to implement sprites related features. The chip also allowed for smooth scrolling across a screen resolution of up to 320 × 200 pixels where different colors, from a fixed palette of 16, could be displayed at once. As we see, arcade quality graphics for games were clearly planned from the very beginning of the design stage, with sprites, referred to in the technical documentation as "Movable Object Blocks" (MOB), being a top priority. » (« Pour finir, environ 75 % de la surface du VIC-II fut dédiée à l'implémentation des fonctions liées aux sprites. La puce permettait également un *scrolling* fluide sur un écran d'une résolution maximale de 320 × 200 pixels, où différentes couleurs, depuis une palette fixe de 16, pouvaient être affichées en même temps. Comme nous le voyons, des

documentation technique de la VIC-II, la puce graphique du Commodore 64, emploie également cette dénomination (bien que le Commodore 64, comme on le verra, ait contribué à la diffusion du nom). Les MOB sont cependant perçus à l'époque comme une variante des sprites, ainsi que l'atteste l'article de la revue *Creative Computing* de décembre 1984, intitulé « MOB : Simon's Basic Sprites for the C64⁵²¹ ». Wynford James, dans son ouvrage *BASIC Programming on the Amstrad*⁵²², parle pour sa part de « *character* » pour qualifier ces images mobiles.

Comment et pourquoi l'appellation sprite s'est-elle imposée parmi les différents noms que les technologies similaires possèdent à l'époque ? La question semble ne pas encore avoir été posée. Nous souhaiterions, ici, proposer des pistes pour son élucidation.

Le sprite, une technologie Texas Instrument ?

La transfusion du terme « *sprite* » dans la culture vidéoludique semble provenir en partie des équipes du TMS9918, de Texas Instrument. Karl Gutttag⁵²³ en 2011, attribue rétrospectivement la paternité du nom à David Ackley, l'un des ingénieurs responsables de l'architecture des sprites dans le processeur TMS991, qui est notamment utilisé par la Master System pour gérer l'affichage. Dans un article publié en 1980, « *The TMS Video Display Processor. A Brief Overview* », Karl Gutttag emploie déjà le terme sprite. Dans la définition de Karl Gutttag, « Un Sprite est un personnage dynamiquement mobile et possède quatre attributs qui le décrivent : la position verticale, la position horizontale, le NOM et le TAG⁵²⁴. »

graphismes de qualité arcade pour les jeux étaient clairement planifiés dès le début de la phase de conception, les sprites, appelés dans la documentation technique "blocs d'objets mobiles" (MOB), étant une priorité absolue. » traduction personnelle) Dillon Roberto, *Ready A Commodore 64 Retrospective*, London, Springer, 2015, p. 13.

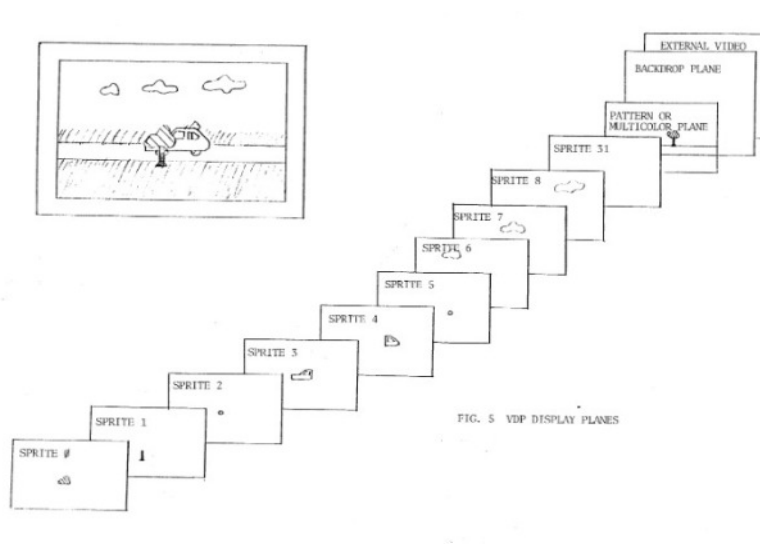
⁵²¹ « *In Simon's Basic, a sprite is not a sprite—it is a MOB: a movable object block. So get the word "sprite" out of your head—it is MOB from here on in.* », (« Dans le Simon's Basic, un sprite n'est pas un sprite - c'est un MOB : un bloc d'objet mobile. Il faut donc se sortir le mot "sprite" de la tête - à partir de maintenant, c'est MOB. », traduction personnelle), Anderson John J., « MOB : Simon's Basic Sprites for the C64 », *Creative Computing*, décembre 1984, p. 172.

⁵²² Wynford James, *BASIC Programming on the Amstrad*, Tunbridge Wells, Micropress, 1984, p. 150-151.

⁵²³ « *The term "Sprite" was first coined by the 9918 (before that they were call "player graphics" and were less capable than Sprites). I didn't come up with the name "Sprites," that term was coined by a manager named David Ackley, but I was one of two engineers that did the sprite architecture and the display processing and I did most of the logic design for the first Sprites.* », (« Le terme "Sprite" a été inventé pour la première fois par le 9918 (avant cela, ils étaient appelés "player-graphics" et étaient moins performants que les Sprites). Je ne suis pas à l'origine du nom "Sprites", ce terme a été inventé par un responsable nommé David Ackley, mais j'étais un des deux ingénieurs chargés de l'architecture des Sprites et du traitement de l'affichage, et j'ai réalisé la majeure partie de la conception logique des premiers Sprites. », traduction personnelle), Gutttag Karl, *First Be Useful (Home Computers and Pico Projectors)*, billet du blog KGOOn Tech daté du 6 décembre 2011, sur kgutttag.com, [en ligne]; URL: <https://kgutttag.com/2011/12/06/first-be-useful-home-computers-and-pico-projectors/>, consulté le 9 juin 2022.

⁵²⁴ « *A Sprite is a dynamically movable character and has four attributes that describe them ; the vertical position, horizontal position, the NAME and the TAG. The two position bytes specify the X and the Y position on the screen. The TAG contains the 4 bits color code for the sprite and an early clock bit. If the early clock bit is set, the horizontal position of the sprite is shifted 32 pixels to the left. (This allow the sprite to appear gradually from the left side of the screen.) The NAME of the sprite is used to point at the shape for the corresponding sprite in the sprite pattern generator table. The one's in the pattern generator corresponds to where the sprite color will appear. The 32 sets of 4 sprite attributes are put in an ordered list with the highest priority sprite (SPRITE 0) attributes first. The ordering of the list determine which sprite is shown on top of*

Cette définition est ensuite reprise, ainsi que la documentation visuelle fournie par l'article (qui découpe l'image en plusieurs plans, cf. *infra*). On la retrouve en 1981, dans un article de la revue *Creative Computing*, dans lequel la journaliste Betsy Staples insiste ainsi sur le double sens du mot, rappelant sa dimension magique: le sprite est « une chose invisible à laquelle on peut parler » et à laquelle « on doit parler d'elle-même » en lui assignant ses quatre attributs : « forme, couleur, vitesse et intitulé⁵²⁵ ». Le découpage des plans multiples des sprites est pour sa part de nouveau publié dans le numéro d'août 1982 de la revue *BYTE*⁵²⁶ :



Source : Karl Gutttag, « The TMS 9918 Video Display Processor a Brief Overview », Texas Instrument, 1980, p. 24.
[en ligne]
<https://www.smspover.org/Development/TMS9918ArizonaTechnicalSymposiumDraft>

which. Sprites can have 8 X 8 pattern generator descriptor (SIZE = 0) or 16 X 16 pattern generator descriptor (SIZE = 1) ; this is called the SIZE option. With SIZE = 1, larger sprites can be shown but still retain full detail. A magnification (MAG) option allows for the simple enlarging of sprites. With MAG = 1 a 8 X 8 size sprite is blown up to 16 X 16 pixels on the screen (Note the resolution is lower than SIZE = 0 MAG = 1 sprite can cover sixteen times the screen area of a SIZE = 0 MAG = 0 sprite. », (« Un Sprite est un caractère dynamique mobile et possède quatre attributs qui le définissent : la position verticale, la position horizontale, le NAME et le TAG. Les deux octets de position spécifient la position X et Y sur l'écran. Le TAG contient le code couleur à 4 bits du sprite et un bit d'horloge anticipée. Si le bit d'horloge précoce est activé, la position horizontale du sprite est décalée de 32 pixels vers la gauche. (Le NOM du sprite est utilisé pour indiquer la forme du sprite correspondant dans le tableau du générateur de motifs de sprites. Les uns dans le générateur de motifs correspondent à l'endroit où la couleur du sprite apparaîtra. Les 32 ensembles de 4 attributs de sprites sont placés dans une liste ordonnée avec les attributs de sprites les plus prioritaires (SPRITE 0) en premier. L'ordre de la liste détermine quel sprite est affiché au-dessus de quel sprite. Les sprites peuvent avoir un descripteur de générateur de motifs 8 X 8 (TAILLE = 0) ou 16 X 16 (TAILLE = 1) ; c'est ce qu'on appelle l'option TAILLE. Avec SIZE = 1, des sprites plus grands peuvent être affichés tout en conservant tous les détails. Une option d'agrandissement (MAG) permet d'agrandir simplement les sprites. Avec MAG = 1, un sprite de 8 x 8 est agrandi à 16 x 16 pixels sur l'écran (la résolution est inférieure à celle d'un sprite de TAILLE = 0 MAG = 1) et peut couvrir seize fois la surface de l'écran d'un sprite de TAILLE = 0 MAG = 0. », traduction personnelle), GUTTAG Karl, « *The TMS 9918 Video Display Processor* », Texas Instrument, 1980, p. 16.

⁵²⁵ « "What is a sprite ?" It's an invisible thing you can talk to. You must tell a sprite about itself before you can use it." The things that a sprite can be told about itself include : shape, color, speed and heading. », (« "Qu'est-ce qu'un sprite ?" C'est une chose invisible à laquelle on peut parler. Vous devez raconter un sprite à lui-même avant de pouvoir l'utiliser". Les choses que l'on peut dire à un sprite à propos de lui-même comprennent : la forme, la couleur, la vitesse et la direction. », traduction personnelle), Staples Betsy, « *Turtles and Sprites for the 99/4* », *Creative Computing*, vol. 7 n°4, décembre 1981, p. 66.

⁵²⁶ Dans l'article « *High Resolution Sprite-Oriented Color Graphics* » de Steve Ciarcia. cf. Ciarcia Steve, « *High Resolution Sprite-Oriented Color Graphics* », *BYTE, The Small System Journal*, vol. 7, n°6, août 1982, p. 59.

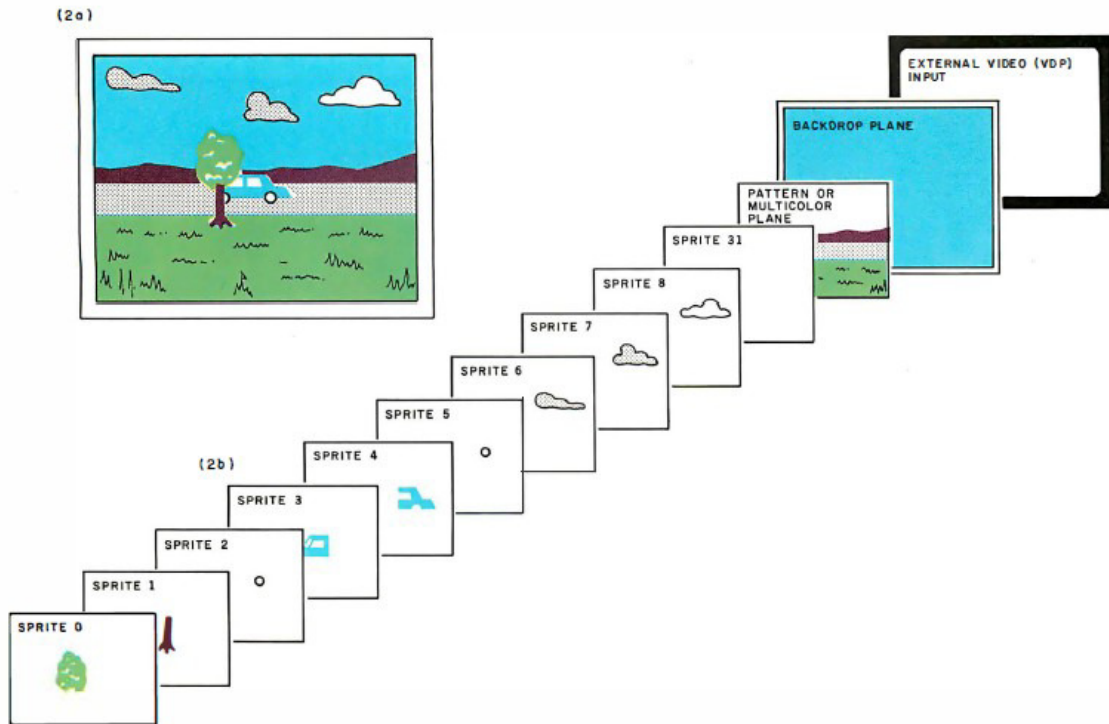


Figure 2: A possible application for sprites: displaying a graphics image of an automobile driving along a road through hilly country, past a field containing grass and a single tree, under a sky populated by clouds.

The background, comprising the hills, grass, road, and sky, is "painted" on the pattern plane. Sprites 0 and 1 are set up with patterns representing the tree's foliage and trunk. The sections of the car are drawn using sprites 2 through 5. Finally, three clouds are drawn using sprites 6 through 8. Each of the sprites can be made to move smoothly across the screen by continuously changing a 2-byte address pointer in the sprite-attribute table.

As sprites 2 through 5 (the car sprites) are moved past the position occupied by sprites 0 and 1 (the two tree sprites), the VDP selects the displayed pixel values at each point from the highest-priority plane that is not transparent at that point; therefore our view of the car is automatically blocked out as it passes behind the tree.

sprite's location on the screen in the horizontal and vertical axes. By changing this one set of coordinates, the sprite can be moved easily and quickly across the screen.

Sprites come in two sizes: 8 by 8 pixels (picture elements) and 16 by 16 pixels; they can be expanded to 32 by 32 pixels by using the magnification feature. Their resolution of movement is one pixel on the 192- by 256-pixel viewing area. Each sprite plane contains exactly one sprite; all the plane's area outside the sprite pattern is transparent. The sprite plane with the highest priority is identified as sprite 0, and the one with the lowest priority is sprite 31.

The ease of programming complex graphic displays through the use of sprites is the most significant feature of the TMS9918A.

Example of Sprite Use

Let's consider a possible application: displaying a graphics image of an automobile driving along a road through hilly country, past a field containing grass and a single tree, under a sky populated by clouds (see figure 2). Starting from the foreground, we see that there is a tree between our point of view and the roadway. Naturally we expect the car to be obscured by the tree when passing behind it. And the car should obscure the background hills wherever it goes.

This scene is set up on the 9918A as follows. The background, comprising the hills, grass, road, and sky, is "painted" on the pattern plane in a way similar to the use of any conventional display.

Since the size of the sprites is

limited and each sprite can be only one color, it sometimes becomes necessary to use multiple sprites to define a single entity in the picture. (When the entity is to be moved across the screen, all the sprites that form it must be moved at the same time.) So, following this plan, sprites 0 and 1 are set up with patterns representing the tree's foliage and trunk. The sections of the car (front and rear of the body plus the two visible tires) are drawn using sprites 2 through 5. Finally, three clouds (of slightly different colors) are drawn using sprites 6 through 8. Sprite planes 9 through 31 are left transparent.

Animation Comes Easy

Once the static display has been established, we can see why sprites are so useful in animating the display,

Dans la revue *BYTE*, le terme apparaît pour la première fois dans le numéro de janvier 1981, dans une publicité Texas Instrument (TI) vantant que « des commandes de couleur uniques telles que TONE, COLOR, PATTERN et SPRITE fonctionnent avec le Processeur d’Affichage Vidéo TMS9918 de TI⁵²⁷ ». La même publicité se trouve dans le numéro de mars, et celui de juin propose une présentation du langage de programmation LOGO et de ses sprites⁵²⁸ : « Les sprites sont des "êtres" (des constructions logicielles) de TI Logo qui peuvent prendre des formes et des couleurs variées et se déplacent dans plusieurs directions à des vitesses différentes. » Les sprites sont considérés par le journaliste comme une technologie caractéristique de Texas Instrument⁵²⁹.

Si les premières mentions sont effectivement rattachées à Texas Instrument, au début des années 1980 les sprites se retrouvent également dans les textes (manuels, publicités, articles de presse) en lien avec le Commodore 64. En 1981, Clive Prigmore, dans son ouvrage *30 Hour Basic Commodore 64 Edition*, distingue les *sprite graphics* des *moving graphics*⁵³⁰. John Heilborn, dans son manuel pour le Commodore 128 (*Your Commodore 128*, 1986), compare pour sa part les « *sprites* » aux « *character players*⁵³¹ », qui partagent certaines de leurs caractéristiques, et dont les différences permettent de mieux saisir ce qui fait la spécificité des sprites⁵³². Le *player* est une image qui est affichée point par point, le *sprite* est

⁵²⁷ « Unique color commands such as TONE, COLOR, PATTERN and SPRITE work with TI's TMS9918 Video Display Processor. » *BYTE, The Small System Journal*, vol. 6, n°1, janvier 1981, p. 56.

⁵²⁸ « [...] sprites are TI Logo "beings" (software constructs) that assume various shapes and colors and move in a number of directions at different speeds. » (traduction personnelle.) Nelson Harold, « Logo for personal computer », *BYTE, The Small System Journal*, vol. 6, n°6, p. 38.

⁵²⁹ « The inclusion of thirty sprites and dynamic sprite graphics is unique to TI Logo », (« L'inclusion de trente sprites et de graphismes de sprites dynamiques est propre à TI Logo », traduction personnelle.) *Ibid.*

⁵³⁰ Qui correspondent à deux sections différentes de l'unité 7 de l'ouvrage, respectivement p. 179 et 189. cf. Prigmore Clive, *30 Hour Basic, Commodore 64 Edition* (adaptation par Paul Shreeve), *The Computer Programme BBC TV National Extension College*, National Extension College Correspondence Texts, Course Number M27C, BBC TV National Extension College Trust Limited, 1981.

⁵³¹ Les *characters players* dont parle John Heilborn sont des objets affichés à l'écran qui sont susceptibles de bouger sur un fond fixe. « Many graphics programs, especially games and simulations, move one or more objects against a fixed background. To avoid confusion with other terms, the objects will be referred to as players, and the background as the playfield. » Heilborn John, *Your Commodore 128*, Berkeley, Osborne McGraw-Hill, 1986, p. 169.

⁵³² « Using custom characters to animate displays has a drawback in some cases: while the parts of a player can be moved as little as a single dot, the player as a whole can only move a full character space at a time. You could get around this by defining different versions of the player at different offsets in the X and Y directions, but this would use up your 256 possible custom characters very quickly. There is, however, an easier way to get fine-tuned player movement by using sprites. A sprite is a special form of player; very similar to the ones built when using custom characters. But it differs in one very important way: sprites are completely independent of the rest of the screen display. Sprites can overlap any character display that is already on the screen, and they can move about without affecting it. » (« Utiliser des caractères personnalisés pour animer les affichages présente un inconvénient dans certains cas : alors que les parties d'un player peuvent être déplacées jusqu'au plus petit point, le player en tant que tout ne peut se déplacer que d'un espace de caractère complet à la fois. Vous pourriez contourner ça en définissant différentes versions du player à différents offset [décalages] dans les directions X et Y, mais cela épuiserait très rapidement vos 256 caractères personnalisables possibles. Il existe cependant un moyen plus simple d'affiner les mouvements du joueur en utilisant des *sprites*. / Un *sprite* est une forme spéciale de player, très proche de celles construites en utilisant des caractères personnalisés. Mais il diffère sur un point très important : les sprites sont complètement indépendants du reste de l'affichage de l'écran. Les sprites peuvent se superposer à n'importe quel affichage de personnage déjà présent à l'écran, et ils peuvent se déplacer sans l'affecter. » Traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 217.

une image qui apparaît en bloc. Contrairement au player, les sprites « peuvent se superposer à n'importe quel affichage de personnage déjà présent à l'écran, et ils peuvent se déplacer sans l'affecter⁵³³. »

Dans la revue *Compute !*, lors de la première occurrence du terme sprite (en mars 1982), le journaliste prend la peine de mettre le terme entre guillemets, et adresse l'information spécifiquement aux utilisateurs d'Atari et de Texas Instruments :

« Aussi (pour vous, utilisateurs d'Atari et de TI), Commodore vous donne accès jusqu'à 255 « sprites » animés par écran (jusqu'à 8 par ligne). Chaque sprite (ou player, pour les fans d'Atari) réside dans un espace de 63 octets et est composé de 24 x 21 points⁵³⁴. »

Le terme revient sous la plume du même journaliste dans le numéro de juin 1982, à propos du langage LOGO⁵³⁵.

Le Commodore semble ainsi avoir contribué à sa manière à la propagation de la notion de sprite. Si, comme le remarque Roberto Dillon, les sprites sont absents de la documentation technique de la puce graphique du Commodore 64, la VIC-II (Video Interface Chip-II), force est de constater en revanche qu'ils sont fortement revendiqués dans sa publicité. Si on en croit les travaux de Roberto Dillon, la présence du terme semble être déjà, pour le Commodore 64, une reprise du nom de l'architecture de Texas Instrument⁵³⁶.

Creative Computing : des machines habitées par les fantômes

Dans la revue *Creative Computing*, le terme « sprite » apparaît pour la première fois dans le numéro d'octobre 1980. Toutefois, cette première occurrence n'est pas liée aux graphismes, mais apparaît dans un « arbre généalogique des langages acteurs⁵³⁷ », un paradigme de programmation des années 1970, considérant toutes les entités

⁵³³ « Sprites can overlap any character display already on the screen and move about without affecting it. » *Ibid.*, p. 216.

⁵³⁴ « Also (for you Atari and TI users), Commodore gives you access to up to 255 animated "sprites" per screen (up to 8 per line). Each sprite (or player, for Atari fans) resides in a 63 byte field and is composed of 24 X 21 dots. » Thornburg David D., « The Winter Of Our Content. A Report On The January Consumer Electronics Show », *Compute !*, issue 22, mars 1982, p. 26.

⁵³⁵ Le Langage de programmation LOGO est un langage de programmation éducatif, à visée d'un jeune public. Il est facile à employer et mobilise des personnages pour rendre plus attrayante la programmation. Parmi ces personnages le plus célèbre est une tortue, conférant au langage LOGO des « turtles graphics ». La tortue consiste en réalité en un triangle que l'on peut déplacer sur l'écran par des instructions simples pour qu'il trace des lignes.

⁵³⁶ « The follow up to the VIC-20's own VIC chip, the VIC-II was designed primarily by Al Charpentier and Charles Winterble by taking into consideration all the strong points of existing graphic chips in competing machines, like native sprite support from the TI-99/4A or collision detection from Mattel's Intellivision, and then synthesize a new, superior one. » (« Le successeur de la puce VIC du VIC-20, le VIC-II a été conçu principalement par Al Charpentier et Charles Winterble en prenant en considération tous les points forts des puces graphiques existantes dans les machines concurrentes, comme le support natif des sprites de la TI-99/4A ou la détection des collisions de l'Intellivision de Mattel, puis en synthétisant une nouvelle puce de qualité supérieure » traduction personnelle) Dillon Roberto, *Ready A Commodore 64 Retrospective*, London, Springer, 2015, p. 13.

⁵³⁷ « Family Tree of Actor Languages. Topolgy by Mark Miller, Captions by Ted Nels », *Creative Computing*, vol. 6, n°10, Octobre 1980, p. 65.

computationnelles comme des acteurs capables d'envoyer des messages, de créer de nouveaux acteurs, de modifier son propre état. Le terme apparaît associé à William Kornfeld dans l'expression : « *Parallel "sprites" are activated by database : freelance actors.* » Le terme est de nouveau associé au même chercheur dans le numéro du mois suivant dans le lexique des termes du modèle de l'acteur⁵³⁸.

À côté des nominations techniques, coexistent les *sprites* au sens traditionnel de lutins, d'esprits, qui peuplent les univers fictionnels des jeux vidéo⁵³⁹, ce qui a sans doute contribué à implanter le terme de *sprite* comme un terme générique pour désigner les objets graphiques mobiles des jeux des années 1980 et 1990. Les sprites s'intègrent en outre dans un bestiaire plus large : le langage de programmation Logo (langage à destination d'un jeune public) mobilise également une tortue et des démons⁵⁴⁰, comme c'est aussi le cas du paradigme de programmation de l'acteur modèle⁵⁴¹.

En 1981, le sprite, dans la revue *Creative Computing*, apparaît encore comme une technologie nouvelle. Dans un paragraphe où il remarque que le langage Basic permet d'exploiter à plein la puissance du TI 99/4, le journaliste Owen Linderholm précise que les *sprites* sont la manière de nommer les « *graphics character* » du TI : « *I found most amazing is that once a graphics character called a "sprite" has been set up. it will continue to move in*

⁵³⁸ « **demon** (Selfridge) entity of predetermined behavior who responds to conditions of data.

Sprite (Kornfeld) demon with certain special feature » (« **démon** (Selfridge) entité au comportement prédéterminé qui répond à des conditions de données. / **Lutin** (Kornfeld) démon avec certaines caractéristiques spéciales. » traduction personnelle) ANONYME, « *Symposium On Actor Languages (Cont'd From October), Brief Glossary of Actor - Related Terms* », *Creative Computing*, vol. 6, n°11, p. 74.

⁵³⁹ Dans la revue *Electronic Games* de février 1981, mais à propos d'un personnage d'un goblin du jeu *Monster Combat*, qui est donc un *sprite* au sens traditionnel, un lutin. De la même manière, dans le numéro 52 de la revue *Computer & Video Games* (Février 1986), à propos du jeu *Seas of Blood*, il est question des « esprits de la mer » [*sea Sprites*] ; dans le numéro 61 (novembre 1986, p. 29), il est question à propos du jeu *Druid* de « Sprite Master ». Dans le n°15 de la revue *Computer & Video Games* (janvier 1983, p. 26), une description de The Lair dans une publicité indique : « *Explore the 700+ caverns of The Lair seeking the fabled Treasure. But be careful — the caves are inhabited with Orcs. Sprites. Balroos and little blue men!* » (« Explorez les plus de 700 cavernes de l'Antre à la recherche du trésor fabuleux. Mais attention – les cavernes sont habitées par des Orcs. Des esprits [*sprites*]. Des Balroos et de petits hommes bleus. » Traduction personnelle)

⁵⁴⁰ « *Logo is a child-oriented computer language developed in the Artificial Intelligence Laboratories at M.I.T. Its power derives from its simplicity. It is a language directed toward color, toward graphics, toward children. Its driving forces are a turtle, a demon, and 32 sprites. The turtle is a triangular animal that follows explicit directions, and leaves a colored track behind, to show where it has been. The demon drifts like a whistlebearing referee about the screen, measuring distance, watching quadrants, checking conditions. Finally, there are the sprites, nimble, invisible spirits that transport purple snowflakes, grey A's, and rust red submarines across the cyan screen.* » (« Logo est un langage informatique à destination des enfants, développé dans les laboratoires d'intelligence artificielle au M.I.T. Sa puissance dérive de sa simplicité. C'est un langage orienté vers la couleur, vers les graphismes, vers les enfants. Ses forces motrices sont une tortue, un démon et 32 sprites. La tortue est un animal triangulaire qui suit des directions explicites et laisse une trace colorée derrière elle, pour montrer où elle est passée. Le démon glisse comme un arbitre sifflant autour de l'écran, mesurant la distance, observant les quadrants, vérifiant les conditions. Enfin, il y a les sprites, des esprits agiles et invisibles qui transportent des flocons de neige violets, des A gris et des sous-marins rouges de rouille sur l'écran cyan. » Traduction personnelle.) Eyster Richard H., « *Seymour Papert and the Logo Universe* », *Creative Computing*, vol. 7 n°4, décembre 1981, p. 70.

⁵⁴¹ cf. *supra*.

*a specified direction on the screen while the computer does something else*⁵⁴² ». Les « *sprites graphics* » font suite, dans le TI 99/4A, aux « *bit-mapped graphics* » du TI 99/A⁵⁴³.

Le numéro *Creative Computing* de juin 1981, qui consacre un dossier aux graphismes et animations, n'en porte cependant aucune mention. La mention suivante, dans le numéro de novembre 1981, est de nouveau liée à la théorie informatique et à l'approche interactive de la théorie de l'acteur modèle. Le terme apparaît douze fois ensuite dans le numéro d'octobre 1982, au cours d'une réclame pour le Commodore 64, d'une autre consacrée au TI Home Computer, et dans un article à propos du langage de programmation Logo de l'Apple II⁵⁴⁴. Dans le numéro de décembre 1982, le terme *sprite* apparaît à la fois dans une publicité pour Logo, (« *Sprites now available for Logo*⁵⁴⁵ »), dans la publicité « *TI's Home Computer. This is the one*⁵⁴⁶ », ainsi qu'au sein de deux publicités pour le Commodore 64⁵⁴⁷. L'usage du terme *sprite* dans le langage de programmation Logo semble s'expliquer par le fait que le langage Logo s'appuie justement sur la TI 9918/9928⁵⁴⁸.

⁵⁴² « *The most interesting feature of the new Basic is the use it makes of the graphic capabilities of the TI 99/4. These are phenomenal, and it is surprising that the machine has not made better use of them up to now. The single option I found most amazing is that once a graphics character called a "sprite" has been set up, it will continue to move in a specified direction on the screen while the computer does something else like calculating the square roots of the first 100 prime numbers.* », (« La caractéristique la plus intéressante du nouveau Basic est l'utilisation qu'il fait des capacités graphiques de la TI 99/4. Celles-ci sont phénoménales et il est surprenant que la machine n'en ait pas fait un meilleur usage jusqu'à présent.

L'option particulière que j'ai trouvée la plus étonnante est qu'une fois qu'un personnage graphique appelé "sprite" a été créé, il continuera de se déplacer dans une direction donnée sur l'écran pendant que l'ordinateur fait autre chose, comme calculer les racines carrées des 100 premiers nombres premiers. », traduction personnelle), Linderholm Owen, « *Extend Basic from Texas Instruments* », *Creative Computing*, vol. 7, n°5, 1981, p. 18.

⁵⁴³ « *The 99/4A adds another dimension to the sprite graphics not available on the 99/4, bit-mapped graphics. This highresolution mode is attributable to the 9918A VDP, and provides the capability to do bit-mapped color graphics on a 256 by 192 grid. Now the TI has highresolution graphics in addition to the sprite capability.* », (« Le 99/4A ajoute une autre dimension aux graphismes de sprites qui n'est pas disponible sur le 99/4, les graphiques bit-mappés. Ce mode haute résolution est attribuable au VDP 9918A et permet de réaliser des graphismes couleur en mode bit-mapping sur une grille de 256 par 192. Désormais, la TI dispose de graphismes haute résolution en plus de la possibilité de créer des sprites », traduction personnelle), GRAY Fred, « *The TI99/4A* » *Creative Computing*, mai 1985, p. 34

⁵⁴⁴ Muller Jim, « *The Friendly Computer Language* », *Creative Computing*, vol 8 n°10, Octobre 1981, p. 55.

⁵⁴⁵ *Creative Computing*, décembre 1982, p. 72

⁵⁴⁶ *Ibid.*, p. 160.

⁵⁴⁷ « *WHEN WE ANNOUNCED THE COMMODORE 64 FOR \$595, OUR COMPETITORS SAID WE COULDN'T DO IT. THAT'S BECAUSE THEY COULDN'T DO IT.* » (« QUAND NOUS AVONS ANNONCÉ LE COMMODORE 64 À 595 \$, NOS CONCURRENTS ONT DIT QUE NOUS NE POUVIONS PAS LE FAIRE. C'EST PARCE QU'ILS NE POUVAIENT PAS LE FAIRE. » Traduction personnelle), *Ibid.*, p. 425. ; « *Sprite-Magic* », p. 65.

⁵⁴⁸ « *Logos that offer sprites are all based on a specific graphic chip, the TI 9918/9928 which was developed by Texas Instruments just for Logo. Therefore, sprites are found only in Logos for the Apple with an add-on sprite board and the Coleco Adam and TI 99/4A which have sprite hardware built in. There is no reason that a sprite Logo could not be developed for a high powered machine like the IBM PC or PCjr; but as yet no one has done it.* », (« Les langages Logos qui proposent des sprites sont tous basés sur une puce graphique particulière, la TI 9918/9928, qui a été développée par Texas Instruments spécialement pour Logo. Par conséquent, les sprites ne se trouvent que dans les Logos pour Apple avec une carte de sprites supplémentaire et pour Coleco Adam et TI 99/4A qui ont un matériel de sprites intégré. Il n'y a aucune raison pour qu'un Logo avec sprites ne puisse pas être développé pour une machine puissante comme l'IBM PC ou le PCjr, mais jusqu'à présent personne ne l'a fait. », traduction personnelle), *Creative Computing*, décembre 1984, p. 94.

Les sprites sont devenus assez rapidement un gage de qualité, aussi bien du côté de la programmation que du rendu visuel. Les présentations techniques des machines spécifient le nombre de sprites que la machine peut gérer. Dans le numéro d'avril 1984 de la revue *Creative Computing*, il est ainsi précisé que le « Z80-based computer » de la marque Rabbit possède « 32 graphic sprite », comme le Le MTX 512 (p. 103). Certains produits revendiquent également des sprites tridimensionnels, comme le Commodore 64⁵⁴⁹. Dans le même numéro, dans son « *Product Review* » du Commodore 264 et 364, Sheldon Leemon note que « *the 264 series lacks sprite graphics, which provide an easy method of animating objects on the 64 screen.* » (« la série 264 ne dispose pas de sprites, qui permettent d'animer facilement des objets sur l'écran 64. », traduction personnelle) et Steven B. Gray, dans sa présentation de l'Adam de Coleco relève que la brochure publicitaire de l'Adam revendique « 32 sprites for graphics » (« 32 sprites pour les graphismes⁵⁵⁰ »).

Si la machine ne fonctionne pas avec des sprites, c'est considéré en général comme un manque. Dans une critique de l'Atari 520ST (qui n'est peut-être pas neutre), le journaliste John Anderson note : « *Sprite graphics are missing from the ST, but are rendered obsolete by the bit-blitting capability of the machine*⁵⁵¹ ». Le premier constat est donc l'absence des « *sprite graphics* », qu'il s'agit ensuite de défendre et justifier, par une technologie présentée comme supérieure, puisqu'elle rend les sprites obsolètes. Rendant compte de l'IBM Pcjr, un journaliste de la revue *Home Computer* adopte une rhétorique de justification similaire :

« Comme il n'y a pas de capacité sprite intégrée [pour des formes graphiques se déplaçant en douceur, ayant une couleur et un emplacement n'importe où sur l'écran, et pouvant être mises en mouvement à différentes vitesses - ndlr] comme sur la TI-99/4A ou le Commodore 64, les programmeurs doivent approcher le PCjr différemment pour obtenir des effets "spritely". Heureusement, le microprocesseur 16 bits offre une grande vitesse. Ceci, associé au registre de page CRT du PCjr, au Video Gate Array personnalisé et à une architecture qui permet à la quasi-totalité des 128 Ko de RAM du système (en "pages" de 16 Ko) d'être disponibles pour l'affichage [...], permet d'afficher à l'écran des animations en couleur très impressionnantes⁵⁵². »

⁵⁴⁹ Voir par exemple la publicité de la revue *Creative Computing*, septembre 1984, p. 199.

⁵⁵⁰ « *By the way, the brochure also says Adam has 32 sprites for graphics, but nobody at the 800 number knew anything about sprites where I called.* » (Traduction personnelle), GRAY Steven B. « *Coleco's Adam* », *Creative Computing*, septembre 1984, p. 58.

⁵⁵¹ « *Sprite graphics are missing from the ST, but are rendered obsolete by the bit-blitting capability of the machine. This technique allows chunks of memory to be designated as shapes, which can then move on the screen independent of the background field and without the constraints that limit the size and multicolor of ordinary sprites.* », (« Les sprites sont absents du ST, mais ils sont rendus obsolètes par la capacité de bit-blitting [en infographie, opération par laquelle plusieurs images bitmap sont combinées en une seule à l'aide d'une fonction booléenne] de la machine. Cette technique permet de dessiner des morceaux de mémoire comme des formes, qui peuvent alors se déplacer sur l'écran indépendamment du champ d'arrière-plan et sans les contraintes qui limitent la taille et la polychromie des sprites ordinaires. », traduction personnelle), Anderson John J., « *Atari 520ST. A Reborn Atari once again points the way to the next generation* », *Creative Computer*, Octobre 1985, p. 28

⁵⁵² « *Because there is no built-in sprite capability [for smoothly moving graphic shapes that have a color and location anywhere on the screen, and can be set in motion at a variety of speeds—Ed.] as on the TI-99/4A or Commodore 64, programmers must approach the Pcjr differently to achieve "spritely" effects. Fortunately, the 16-bit microprocessor offers great speed. This—coupled with the PCjr's CRT Page Register, custom Video Gate Array and an architecture that allows virtually all of the system's 128K-bytes of RAM (in 16K*

Les journalistes jouent régulièrement sur le mot *sprite* et l'adverbe « *spritely* » qui en est dérivé, et exprime l'idée de vivacité. Les *sprites* sont ainsi des graphismes « se déplaçant en douceur », qui constituent un standard auquel sont rapporté les technologies graphiques concurrentes. Dans ces articles à l'impartialité douteuse, l'absence de « *sprite* » doit par conséquent se justifier par les caractéristiques techniques propre à la machine, mises en avant face à la puissance de la technologie TI.

Dans le numéro de janvier 1983, en revanche, on compte 172 mentions du mot, rattachée au Commodore 64⁵⁵³ et au TI⁵⁵⁴. Dans Le numéro de février, en revanche, plus que trois mentions, à l'intérieur de publicités du Commodore⁵⁵⁵. Dans le numéro de mai 1983, le terme est employé à propos du TI. Dans le numéro de juillet 1983, le mot « *sprite* » n'apparaît qu'au détour de deux publicités : l'une pour *Sprite Master*, l'autre pour *Spectra video*. Dans le numéro d'août, c'est pour *Sprite Designer*, et au détour d'une évaluation du Commodore 64. Dans le numéro de septembre, en revanche, le mot *sprite* apparaît à la fois dans un courrier de lecteur apportant une correction à propos du TI 99/4A (p. 6) ; dans un article sur la *SpectraVideo SV-328* (p. 20) ; dans trois publicités : une pour l'*Echo Speed Synthetizer* (p. 212), une pour le *Sprite Master* du Commodore (p. 229), une pour la *SpectraVideo* (p. 2) ; dans une section intitulée « *Commodore's port* », à propos d'un éditeur de *Sprite* pour Commodore (p. 290). Dans le numéro d'octobre 1983, le terme est utilisé, entre guillemets, dans une publicité pour décrire les parties physiques (« *body parts* ») dans le programme pour enfant *Discover*⁵⁵⁶. Le même numéro signale également *Super Sprite*, une carte périphérique pour Apple (et une publicité pour la même carte). Le terme est mis en parallèle avec le

byte "pages") to be available for display purposes [...]—permits very impressive color animations to be put on the screen. », « *A Sound Comparison Between the PCjr and TI-99/4A* », *Home Computer Magazine* Vol. 4 janvier 1983, p. 47.

⁵⁵³ « *The most important feature is its dedicated hardware support for rapidly displaying eight detailed objects any where on the screen, each of these objects (Commodore calls them sprites) can be 24 pixels wide and 21 pixels high, or about the same as a block of 3 x 3 characters.* », (« La caractéristique la plus importante est son support matériel dédié à l'affichage rapide de huit objets détaillés n'importe où sur l'écran. Chacun de ces objets (Commodore les appelle *sprites*) peut avoir une largeur de 24 pixels et une hauteur de 21 pixels, soit à peu près l'équivalent d'un bloc de 3 x 3 caractères. », traduction personnelle), Jeffries Ron, « *A Best Buy for '83* » *Creative Computing*, vol. 9, n°1, janvier 1983, p. 21-24. ; « *A sprite is a graphics character that you can make into any shape or color you want. The sprite is made up of 21 rows of pixels (dots) by 24 columns [...]. The 64 can have up to eight sprites on the screen at once, each with independent position, color, size, and shape.* », (« Un *sprite* est un personnage graphique auquel vous pouvez donner la forme ou la couleur que vous souhaitez. Le *sprite* est composé de 21 rangées de pixels (points) sur 24 colonnes [...]. Le 64 peut avoir jusqu'à huit *sprites* à l'écran en même temps, chacun ayant une position, une couleur, une taille et une forme indépendantes », traduction personnelle), Clifton Marc-Thomas, « *Personal Electronic Transactions* », *Creative Computing*, vol. 9, n°1, janvier 1983, p. 326-330. On trouve également une réclame pour le logiciel *Sprite-Magic*, permettant de créer des *sprites* au joystick (p. 30).

⁵⁵⁴ « *What program written in TI Extended Basic doesn't make use of sprites in motion?* », (« Quel programme écrit en TI Extended Basic n'utilise pas de *sprites* en mouvement ? », traduction personnelle), Cashman Robert, « *Hot Air Ballooning with the 99/4* », *Creative Computing*, vol. 9, n°1, janvier 1983, p. 104.

⁵⁵⁵ *Creative Computing*, vol. 9, n°1, janvier 1983, p. 111, 237, 327.

⁵⁵⁶ « *DISCOVER! (DB-2000)—Directionality, colors, body parts with "sprites." Cue cards allow child to work independently.* »

player/missile system d'Atari par le journaliste Sol Guber dans son article « *Mercury Mine* » sur Atari.

Des sprites aux lutins animés des jeux vidéo

Jusqu'en 1983, un magazine comme *Electronic Games*, dans sa recension des jeux, parle de personnages animés (« *animated character* », « *animated ape* » pour Donkey Kong, « *animated player* » pour les jeux de sports, etc.), mais pas de sprites pour définir les objets en mouvement. L'expression apparaît la même année dans la revue *Electronic Fun with Computer Games*⁵⁵⁷. Dans les deux cas, l'expression apparaît d'abord à l'intérieur de lignes de programme citées par la revue avant d'être réemployée pour qualifier les personnages animés des jeux (l'expression réapparaît ensuite dans une brève présentant les produits de Texas Instrument).

Dans la revue *Computer & Video Games* (initiée en novembre 1981) le terme apparaît pour la première fois dans le numéro d'octobre 1982, à propos du TI 99/4a⁵⁵⁸. Il revient dans le numéro suivant dans une présentation de la même machine, et pour une publicité du Commodore 64. On voit apparaître enfin, à partir de mai 1984 une distinction entre les graphismes et les sprites, qui commencent à être mobilisés par la critique de jeu à partir de septembre, à propos des jeux *Charlie*⁵⁵⁹ (Lothorien) et *Ring of Power*⁵⁶⁰. Il le sera de plus en plus dans les années qui suivent.

Le numéro 46 de *Computer & Video Games* (Août 1985), ne contient aucune mention de sprite, alors même qu'il commente les animations (plutôt nommé « *animated figure* »), comme le numéro 44 (juin 1985). Dans le numéro 52 de février 1986, en revanche, les *sprites* commencent à être utilisés pour décrire les personnages qui apparaissent à l'écran⁵⁶¹.

Dans le numéro 53, on en trouve deux mentions, à propos du jeu *Elite*⁵⁶². La revue, au détour de ce numéro, change en outre la description de ses grilles de notation des jeux. Une section intitulée « *Key* » (« *Clef* ») définit les différents critères d'évaluation : *graphics* (« graphismes »), *sound* (« son »), *value* (« value ») et *playability* (« jouabilité »). Avant ce numéro, la section graphismes ne contient aucune mention de sprite⁵⁶³, et oppose la 3D à des

⁵⁵⁷ *Electronic Fun with Computer Games*, vol. 2, n°1, novembre 1983, p. 22.

⁵⁵⁸ *Computer & Video Games*, n°12, Octobre 1982, p. 81.

⁵⁵⁹ « Sprites are used well and sound effects are good. » *Computer & Video Games*, n°35, Septembre 1984, p. 30.

⁵⁶⁰ « The only graphics included are some murky sprites at the edge of the screen, used to display the objects currently in the location. » Carew Geoffrey, « Ring of Power », *Computer & Video Games*, n°35, Septembre 1984, p. 115.

⁵⁶¹ À propos de *Commando v Rambo* (p. 15) et *Wild West* (p. 19).

⁵⁶² *Computer & Video Games*, n° 53, mars 1986, p. 14.

⁵⁶³ « Are they really mind blowing 3D technicolour visions like the adverts tell you — or do it look like someone has simply scribbled on the screen with a magic marker » (« S'agit-il vraiment de visions technicolores en 3D époustouflantes comme vous le disent les publicités, ou bien dirait-on que quelqu'un a simplement gribouillé sur l'écran avec un marqueur magique ? », traduction personnelle.) *Computer & Video Games*, n°

graphismes brouillons. La définition des graphismes du numéro 53, au contraire, fait des sprites un gage de qualité : « *Graphically great or do the graphics grate – these marks put you in the picture and let you know if all things are sprite and beautiful*⁵⁶⁴ ». Cette rubrique de présentation des critères de jugement revient ensuite dans chaque numéro.

Dans le numéro 54 d'avril, il est question des sprites des combattants de *Sai Combat*⁵⁶⁵. Le terme apparaît en outre dans une publicité pour Laser Basic⁵⁶⁶, ainsi que dans un comparatif entre l'Amiga et l'Atari ST⁵⁶⁷ et la description des logiciels Neochrome⁵⁶⁸ (un logiciel graphique) et Neocromancer's realm⁵⁶⁹

Le terme apparaît ensuite dans le numéro 56, à propos du portage sur Commodore 128 du jeu *Rocky HorrorPicture Show* (CRL, 1985). Dans ce même numéro, le terme apparaît dans une publicité⁵⁷⁰ et une brève⁵⁷¹ sur les Commodores, dans la présentation du logiciel QL Super Game⁵⁷², ainsi que dans la présentation de l'Amiga⁵⁷³. Dans le numéro 57, le terme apparaît à plusieurs reprises dans le teste des logiciels Game Maker et Laser Basic⁵⁷⁴, dans la publicité Commodore 64⁵⁷⁵, et dans la description du logiciel Game Killer⁵⁷⁶. Dans le numéro 58, les sprites sont mentionnés dans une publicité pour *Programmer's Basic Toolkit*⁵⁷⁷, dans une annonce pour la vente de programmes MSX⁵⁷⁸, ainsi que dans la recension du jeu *Quartet*⁵⁷⁹. Dans le numéro 59 (septembre 1986), le mot apparaît dans la critique du jeu *Arac*⁵⁸⁰, dans celle du jeu *Dynamite Dan II*⁵⁸¹, ainsi que dans une publicité pour le même jeu, qui vante ses « *crafty sprite*⁵⁸² ». Le terme apparaît en outre dans la rubrique « I.D.E.A.S. Central⁵⁸³ », qui distille des tips (astuces) pour les jeux. Dans le numéro 60 d'octobre 1986,

52, février 1986, p. 14.

⁵⁶⁴ « Graphiquement pointu ou est-ce que les graphiques piquent? - ces marques vous projettent dans l'image et vous font savoir si tout est sprite et beau. », traduction personnelle (on a tenté de rendre le jeu de mots sur « *great* » et « *grate* »).

⁵⁶⁵ *Computer & Video Games*, n° 54, avril 1986, p. 7.

⁵⁶⁶ *Ibid.*, p. 13.

⁵⁶⁷ *Ibid.*, p. 81.

⁵⁶⁸ *Ibid.*, p. 83.

⁵⁶⁹ *Ibid.*, p. 97.

⁵⁷⁰ *Computer & Video Games*, n°56, juin 1986, p. 47.

⁵⁷¹ *Ibid.*, p. 80.

⁵⁷² *Ibid.*, p. 94.

⁵⁷³ *Ibid.*, p. 95.

⁵⁷⁴ *Computer & Video Games*, n° 57, juillet 1986, p. 53-54.

⁵⁷⁵ *Ibid.*, p. 63.

⁵⁷⁶ *Ibid.*, p. 105.

⁵⁷⁷ *Computer & Video Games*, n° 58, août 1986, p. 36.

⁵⁷⁸ *Ibid.*, p. 82.

⁵⁷⁹ *Ibid.*, p. 96.

⁵⁸⁰ « [...] the usage of sprites was good, though the background graphics could have been better. » ([...] l'usage des sprite était bon, bien que les graphismes d'arrière-plan auraient pu être meilleurs. Traduction personnelle) *Computer & Video Games*, n° 59, septembre 1986, p. 29.

⁵⁸¹ « The sprites by the way, can steal objects off of you so even if you collect one of the useful objects, you may not have it for very long. (but there is an object that will stop the sprites stealing from you.) », (« Les sprites peuvent d'ailleurs vous voler des objets, donc même si vous récupérez un des objets utiles, vous risquez de ne pas le garder très longtemps (mais il existe un objet qui empêche les sprites de vous voler). », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 36.

⁵⁸² *Ibid.*, p. 39.

⁵⁸³ *Ibid.*, p. 41.

l'Atari 7800 est présenté comme pouvant gérer 100 sprites⁵⁸⁴. La critique du *Sigue Sigue Sputnik*⁵⁸⁵ signale également le nombre de sprites utilisés, et celle du jeu *Dan Dare* vante leur qualité⁵⁸⁶.

Le sprite, technologie et discours fantasmagorique

Utilisé métaphoriquement pour inscrire la technologie dans l'univers fantasmagorique de la pensée informatique, pleines de tortues cybernétiques, de démons et d'esprit, les sprites semblent au début des années 1980 une technologie graphique spécifique, en concurrence avec d'autres. Ils semblent renvoyer particulièrement au Commodore 64 et au TI 99/4a, ainsi qu'aux produits utilisant la puce TI 9918a, tels que l'Apple II, sa carte additionnelle permettant de gérer les sprites⁵⁸⁷ et son langage LOGO, ou encore les machines Sega. La qualité des animations, la performance de la technologie et l'efficacité de sa programmation semblent avoir imposé la dénomination sur ses concurrentes (*Player/Missile graphics*, *MOBs*, *moving objects*), plus particulièrement dans la deuxième moitié des années 1980. La profusion de publicités faisant des sprites un gage de qualité a sans doute, elle aussi, contribué à en faire un standard, conduisant les journalistes à juger les graphismes à l'aune des sprites. En 1987, un journaliste de *Computer & Video Games*, note ainsi : « les avions ennemis sont principalement de petits avions noirs qui ressemblent plus à des personnages à moitié définis qu'à des sprites⁵⁸⁸ ». Enfin, la dimension fantasmagorique du sprite, redoublant les esprits représentés à l'image a sans doute également joué un rôle dans l'adoption du nom, favorisant son exportation au-delà des technologies TI à l'ensemble des graphismes. Les sprites, à mesure que la technologie et le nom se répandent, passent ainsi progressivement au cours des années 1980 d'une forme particulière de graphismes⁵⁸⁹, au nom générique les objets mobiles de l'image.

Ce premier balisage mérite d'être approfondi. Il faudrait également considérer les archives techniques, pour voir comment ce terme, déjà existant dans l'informatique théorique, s'est retrouvé dans les technologies TI, et pourquoi le terme est également mobilisé par Commodore. Une étude de la diffusion francophone du terme reste à faire, ainsi que de son évolution au regard du développement de la 3D dans les années 1990. En 1996, la différence entre un sprite et un modèle 3D n'est pas encore véritablement instituée. Selim Krichane

⁵⁸⁴ Takoushi Tony, « *Hot Gossip* », *Computer & Video Games*, n° 60, septembre 1986, p. 9.

⁵⁸⁵ *Computer & Video Games*, n° 60, septembre 1986, p. 13.

⁵⁸⁶ *Ibid.*, p. 19.

⁵⁸⁷ *Creative Computing*, avril 1984, p. 229.

⁵⁸⁸ « *Enemy aircraft are mostly small black planes which look more like half-defined characters than sprites [...]* », *Computer & Video Games*, n° 65, mars 1987, p. 36.

⁵⁸⁹ Les jeux semblent en effet souvent décrits comme possédant des « *sprites graphics* ». Ainsi, une publicité de la revue décrit-elle *Super Gridder* comme : « [...] a novel, exciting and compulsively tactical arcade-style game with superb SPRITE graphics. », (« [...] un nouveau jeu, passionnant et compulsivement tactique de style arcade avec de superbes graphismes SPRITE », traduction personnelle), *Computer & Video Games* n°24, Octobre 1983, p. 63. ; cf. aussi la publicité pour les logiciels Commodore, *Ibid.* p. 98.

signale ainsi un journaliste qualifiant en 1996 l'avatar Lara Croft, réalisé en 3D, de *sprite*⁵⁹⁰. La confusion, dans le contexte de l'époque, peut se comprendre : un *game engine* comme celui de *Doom* implémente des sprites dans un espace en 3D, en fonctionnant sur une technologie de *Raycasting*, qui projette depuis le point de vue du joueur un cône de rayons sur une vue en 2D. Les vues en troisième personne dans les années 1990 proposent ainsi des hybridations entre un espace 3D et des sprites en 2D.

La 3D n'a pas supprimé l'animation en deux dimensions : elle l'a marginalisée. L'animation en deux dimensions a été repoussée dans les jeux des consoles portables (mineures, dans tous les sens du mot : destinées à un public enfantin, comme la Game Boy, moins nombreuses sur le marché, et minorée dans les discours sur les jeux vidéo), dans les jeux internet, et, à l'intérieur des jeux en trois dimensions, dans les effets visuels ou dans les interfaces⁵⁹¹.

Les savoirs de l'animation dans la création vidéoludique

Au-delà des compétences techniques du champ spécifique de l'animation, certains savoirs développés par l'industrie de l'animation ont été réimportés dans celle du jeu vidéo.

L'animation, sa théorie « technique » en particulier, au même titre que la théorie à la fois esthétique et pragmatique de la bande dessinée (Scott McCloud et Will Eisner), sont parmi les racines des méthodes et des discours des *Game Studies*. La triangulation esthétique de Scott McCloud, qui répartit les images entre trois pôles (réaliste, abstrait et iconique) est notamment reprise par Aki Jarvinen⁵⁹² (2002) Steve Swink⁵⁹³ (2009).

L'animation, pour sa part, infuse à travers la conception de jeux vidéo, en particulier sous la forme des douze lois disneyennes⁵⁹⁴. Ces principes et cette conception de l'animation

⁵⁹⁰ « Le lutin [*sprite*] du personnage de Lara contient plus de 2 000 images lui permettant de réaliser des mouvements naturels et coulés lorsqu'elle court, saute, nage, et se faufile dans des tunnels, palais anciens ou donjons jonchés de pièges mortels et d'un barrage d'ennemis létaux. En outre, l'environnement 3D généré en temps réel ainsi que le système unique de caméra créent une expérience de jeu de longue durée. » « *She's Tough, She's Sexy, She's Lara Croft in Eidos's Tomb Raider for the PC, PlayStation, and Saturn* », *Business Wire*, Gale Group, Thomson Corporation Company, 14 novembre 1996. [en ligne] cité par Selim Krichane, *La caméra imaginaire*, op. cit., p. 70.

⁵⁹¹ Le développement du jeu indépendant, à la fin des années 2000, a cependant permis un regain d'intérêt pour les jeux en deux dimensions.

⁵⁹² Jarvinen Aki, « *Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games* », in Mäyrä F. (dir.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampere University Press, 2002, p. 113-128.

⁵⁹³ Repris notamment par Swink Steve, *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington, Elsevier, 2009, p. 175.

⁵⁹⁴ Dans leur ouvrage, Frank Thomas et Ollie Johnson énoncent en effet douze principes de l'animation disneyenne : *Le follow through and overlapping action* ; *le squash and stretch* ; *le take* ; *le staging* ; *le straight ahead* ; *le pose to pose* ; *le timing* ; *le slow in and slow out* ; *les arcs* ; *les secondary action* ; *le solid drawing* ; *l'exageration*, Thomas Frank & Johnson Ollie, *The Illusion of Life ; Disney Animation*, NEW York, Disney Editions, 2001.

ne sont cependant pas neutres, et ne sont qu'une manière parmi d'autres de concevoir l'art de l'animation et de mettre en mouvement les corps. Ces principes sont en revanche *naturalisés* et incorporés par la discipline du *game design*. On retrouve ainsi chez Marc Albinet douze lois de *game design*⁵⁹⁵.

Steve Swink cite pour sa part directement les douze principes de l'impossible plausible disneyen pour envisager le *game feel*⁵⁹⁶. Ainsi, parmi les caractéristiques d'un bon game feel, Steve Swink signale le « mouvement organique » : « Contrôler l'avatar crée des arcs de mouvement attrayants⁵⁹⁷. » On retrouve la loi des arcs et du O style caractéristique de l'animation disneyenne, de même que le critère d'harmonie (« Chaque élément de la sensation d'un jeu soutient⁵⁹⁸ ») rappelle le *staging*. L'auteur va jusqu'à appliquer le principe des arcs⁵⁹⁹ à l'espace des jeux vidéo : « dans l'animation, cela signifie que les images sont disposées le long d'une trajectoire courbe. Dans un jeu vidéo, il s'agit de cartographie et de simulation⁶⁰⁰ ».

***Game Production Studies* animées**

Ces transfusions peuvent s'expliquer notamment par les liens que les acteurs et actrices de l'industrie du jeu vidéo entretiennent avec le cinéma et le cinéma d'animation.

La production vidéoludique, en 1986, n'est pas instituée sous la forme qu'on lui connaît aujourd'hui. Si certaines entreprises sous-traitent déjà la programmation dans les

⁵⁹⁵ Albinet Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, op. cit.

⁵⁹⁶ « *Similar to film and animation, the way that computers create and sustain the impression of motion is well understood. Think of each cycle of the player's perceptual processor as a snapshot of reality, incorporating visual, aural, tactile and proprioceptive sensations. Each 100 ms cycle, the perceptual processor grabs a frame of all these stimuli. If two events happen in the same frame—Mario in one position, then Mario slightly to the left—they will appear fused, as a single object in motion rather than a series of static images [...]. This is perceptual fusion.* », (« Comme pour le cinéma et l'animation, la manière dont les ordinateurs créent et maintiennent l'impression de mouvement est bien comprise. Chaque cycle du processeur perceptif du joueur est un instantané de la réalité, qui intègre des sensations visuelles, auditives, tactiles et proprioceptives. À chaque cycle de 100 ms, le processeur perceptif saisit une image de tous ces stimuli. Si deux événements se produisent dans le même cadre - Mario dans une position, puis Mario légèrement à gauche - ils apparaîtront fusionnés, comme un seul objet en mouvement plutôt que comme une série d'images statiques [...]. Il s'agit de la fusion perceptive. », traduction personnelle) Swink Steve, op. cit., p. 43.

⁵⁹⁷ « *Organic motion—Controlling the avatar creates appealing arcs of motion.* », traduction personnelle, Ibid. p. 297.

⁵⁹⁸ « *Harmony—Each element of a game's feel supports* », Ibid.

⁵⁹⁹ Ibid., p. 306.

⁶⁰⁰ « *In animation, this means arranging frames along a curved path. In a video game it comes down to mapping and simulation.* » (Traduction personnelle) Ibid.

années 1980⁶⁰¹, les jeux sont encore souvent réalisés par des programmeurs autodidactes⁶⁰², seuls face à leur machine. Comme le notent Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon à propos du jeu micro français, le modèle de publication des jeux passe des années 1980 aux années 2000 de celui de l'édition « où l'auteur vient démarcher l'éditeur avec un jeu achevé », au modèle du cinéma, « où l'éditeur finance la production d'un projet de jeu vidéo⁶⁰³. » Nicolas Auray et Fanny Georges⁶⁰⁴ signalent pour leur part qu'en France, les créateurs étaient autodidactes jusqu'au milieu des années 2000. De la même manière, Vincianne Zabban et Hovig Ter Minassian⁶⁰⁵ notent que l'augmentation de la taille des équipes dans les années 2000 se double d'une spécialisation des tâches, accompagnant la structuration progressive du secteur depuis les années 1980⁶⁰⁶. Comme l'écrivent Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon :

« La montée en gamme des machines tout au long des années 1980 rend plus complexe la programmation des jeux, nécessite des moyens humains et financiers plus importants et décourage certains auteurs qui abandonnent la création vidéoludique⁶⁰⁷ »

⁶⁰¹ « Nintendo a, jusqu'au début des années 1980, délégué la programmation de ses logiciels à des entreprises sous-traitantes. *Donkey Kong* a donc en grande partie été conçu, en ce qui concerne tant le *game design* que les graphismes ou le codage informatique, par une entreprise japonaise appelée Ikegami Tsushinki, sous les directives de Miyamoto et Yokoi. Ces nouvelles données sur la création vidéoludique du tout début des années 1980 permettent de bien cerner la dimension collective et souvent très éclairée de la programmation de jeux vidéo : l'externalisation de certaines phases de leur création, même pour un logiciel assez basique au regard des productions plus contemporaines, invite à s'interroger sur ce qui permet le suivi de la production et la cohérence éditoriale d'un projet. » Blanchet Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, op. cit., p. 158-159.

⁶⁰² « Il faut resituer le moment dans l'histoire de ce métier. C'était une époque où la plupart des artistes qui travaillaient dans le secteur des jeux pour micro-ordinateurs étaient des autodidactes. Ils n'avaient pas de formation graphique et avaient appris par eux-mêmes en découvrant un logiciel de dessin. À l'époque, une équipe de développement de jeu, c'était un graphiste et un programmeur. Ils se rencontraient et faisaient quelque chose ensemble. » Guillemot Gérard, cité in Ichbiah Daniel et MIRC Sébastien, *Les Grands noms du jeu vidéo #2 Michel Ancel, biographie d'un créateur de jeux vidéo français*, Châtillon, Pix'n Love, octobre 2010, p. 54.

⁶⁰³ « S'observe alors dans le jeu micro français un passage progressif d'un modèle d'édition inspiré de celui du livre – où l'auteur vient démarcher l'éditeur avec un jeu achevé – à un modèle inspiré de la production cinématographique hollywoodienne – où l'éditeur finance la production d'un projet de jeu vidéo. », Blanchet Alexis et Montagnon Guillaume, *Une Histoire du jeu vidéo en France, t. I, 1960-1991*, op. cit., p. 257-258.

⁶⁰⁴ « Ainsi en France, jusqu'à vers 2005, date à laquelle se sont multipliées les offres professionnelles de formation aux métiers du jeu vidéo, faisant que la majorité des chefs de projet recrutés depuis cette date sont issus d'écoles spécialisées, les créateurs étaient essentiellement autodidactes, et surtout venaient d'autres secteurs. » Auray Nicolas et Georges Fanny, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo » Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes, *Réseaux*, 2012/5 n° 175, p. 163. [en ligne], URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm?ref=doi>; DOI : 10.3917/res.175.0145

⁶⁰⁵ « Depuis une vingtaine d'années, un mouvement de spécialisation des tâches et de division du travail accompagne la croissance des équipes, en particulier sur les productions les plus importantes. Un large ensemble de métiers dédiés à la conception de systèmes ou de niveaux de jeu vidéo (*game* et *level designer*), de leurs scénarios et de leur environnement sonore (*narrative* et *sound designer*), de la gestion de projet (*producer*), de l'analyse de données d'usage et de gestion des publics (*data analyst* et *community manager*) côtoie aujourd'hui ceux des informaticiens et artistes qui se sont spécialisés dans ce secteur. » Zabban Vinciane, Ter Minassian Hovig, Nous Camille, « Les Mondes de production du jeu vidéo. Logiques amateurs, artisanales et industrielles », *Réseaux*, n°224, Paris, La Découverte, juin 2020, p. 11.

⁶⁰⁶ *Ibid.*, p. 16-17.

⁶⁰⁷ Blanchet Alexis et Montagnon Guillaume, *Une Histoire du jeu vidéo en France, t. I, 1960-1991*, op. cit., p. 257.

Le secteur passe ainsi en quelque sorte d'un artisanat à une industrie⁶⁰⁸. Dans cette industrie, l'animation est une tâche spécialisée inscrite dans un *pipeline* de production, mais cela n'a pas toujours été le cas.

Pour penser la place de l'animation dans la production de jeux vidéo (au même titre que celle de leurs images), il faut la réinscrire dans un contexte, technique, social, culturel, économique, et esthétique. Il faut donc envisager l'étude de la place de l'animation dans la production vidéoludique à la croisée d'acteurs avec des trajectoires propres⁶⁰⁹, de possibilités matérielles et logicielles, ainsi que d'un horizon de possibles déterminé par le contexte culturel plus encore que par les limites matérielles.

Nous proposons ici d'étudier les *Carnets* de Jordan Mechner dans une perspective historique, pour renseigner comment, entre limitation matérielle et désir de cinéma, les savoirs de l'animation ont pu se transfuser dans l'industrie des jeux vidéo.

Atermoiements et désirs de cinéma – notes sur les Carnets de Jordan Mechner

Jordan Mechner est célèbre pour son jeu *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989). Il est réalisé par Jordan Mechner, seul, sur Apple II. *Prince of Persia* a eu un impact important en raison de la qualité de ses animations, permise grâce à la rotoscopie. À peu près simultanément, sans avoir connaissance l'un de l'autre⁶¹⁰, Éric Chahi en France et Jordan Mechner aux Etats-Unis introduisent la rotoscopie dans l'animation des jeux vidéo. À lire les *Carnets de bords* de Jordan Mechner, publiés à partir de ses journaux intimes, il est frappant de constater à quel point le *game designer* est partagé entre le désir de devenir réalisateur et celui de marquer l'industrie du jeu vidéo.

Le cinéma (plus particulièrement le cinéma d'animation) et le jeu vidéo s'entrecroisent dans son œuvre. Ainsi, le jeu *Choplifter* lui inspire l'écriture d'une « aventure animée en 3D⁶¹¹ », qu'il nomme ensuite *Animated Adventure* (5 août 1982).

⁶⁰⁸ « Le secteur français, qui passe rapidement d'une forme presque artisanale – celle de l'auto-édition et des boutiques – à une organisation industrielle, se retrouve confrontée à deux perceptions successives : il est d'abord renvoyé au secteur du jeu et du programme informatique, puis au secteur plus large du divertissement. » *Ibid.*, p. 354.

⁶⁰⁹ En France, comme le relèvent Nicolas Auray et Fanny Georges, les créateurs de jeux vidéo sont des transfuges provenant d'un autre média : « Ils venaient de la musique (Ph. Ulrich, D. Cage), du graphisme (Éric Chahi, auteur d'*Another World* et *Heart of Darkness*) ; du dessin animé (Éric Viennot, auteur de *l'Album secret de l'oncle Ernest*, et devenu ensuite directeur de création chez Lexis Numérique), de la littérature... » Auray Nicolas et Georges Fanny, *op. cit.*

⁶¹⁰ « J'ai découvert *Prince of Persia* au milieu du développement d'*Another World*. Donc, concernant l'aspect 2D et les techniques de *rotoscoping*, tout était déjà en place de mon côté. Pour être honnête, je ne savais même pas que *Prince of Persia* avait été développé à l'époque... », Ichbiah Daniel, *Les Grands noms du jeu vidéo #6 Éric Chahi – Parcours d'un créateur de jeux vidéo français*, Châtillon, Pix'n Love éditions, décembre 2013, p. 118-120.

⁶¹¹ « *Choplifter inspired me to write a 3D animated adventure; an ambitious undertaking, for sure. It'll be quite a challenge, and a lot of work.* » Mechner Jordan, *The Making of Karateka*, Mechner, 15 juin 1982.

C'est son « grand choix⁶¹² », qui le divise entre ses désirs de cinéma et de jeux vidéo. En 1984, Disney est son « héros majeur⁶¹³ », mais déjà en 1983 il rêve de faire pour le jeu vidéo ce que Disney parvenait à faire pour l'animation⁶¹⁴, et de « forger une nouvelle forme d'art⁶¹⁵ ». Tantôt il dénigre le cinéma, désirant une carrière vidéoludique⁶¹⁶, tantôt le jeu vidéo le lasse, et il veut réaliser des films⁶¹⁷.

Ce désir de cinéma, qui accompagne la réalisation de jeu vidéo, en conditionne aussi la forme. Le résultat visuel est central dans le projet de Jordan Mechner. L'image est si importante qu'elle prend le pas sur le *game design* : le jeu répond d'abord à un objectif de rendu visuel, d'animations fluides, avant de répondre à des mécaniques de *gameplay*. Un extrait des *Carnets de la création* du jeu, à cet égard, est parlant :

« J'ai numérisé l'animation du demi-tour en courant avec glissade qui était si rigolo à voir sur cassette. Ça rend bien. Je vais devoir reprendre la course tout droit, mais je pense que le reste marche tel quel.

Environ la moitié des animations sont programmées maintenant. La prochaine étape sera de faire interagir le personnage avec l'environnement (grimper à une corde, activer un levier, etc.)

Ensuite, je pense que je reporterai mon attention sur le *game design*⁶¹⁸. »

Jordan Mechner a donc réalisé d'abord toutes les animations du jeu avant de se poser des questions de *game design*, suivant un ordre de création qui semblerait aujourd'hui

⁶¹² « *The Big Choice, then, is (I knew this) between Filmmaking and Computer Programming.* » (« Le Grand Choix, maintenant, est (je le savais) entre la Réalisation et la Programmation informatique. », *Ibid.*, 4 juin 1983

⁶¹³ « *Disney is my major hero at the moment* » *Ibid.*, 4 mars 1984.

⁶¹⁴ « *I realize how difficult and rare it is to strike just that right balance where everything – story, characters, animation, acting, music – interacts to make you believe it, feel it. Can I do that on the computer? In prose? I can't help vaguely dreaming about doing for video games what Walt Disney did for animation.* », (« Je réalise combien il est difficile et rare d'atteindre le juste équilibre où tout - l'histoire, les personnages, l'animation, le jeu d'acteur, la musique - interagit pour que vous y croyiez, que vous le ressentiez. Est-ce que je peux le faire sur l'ordinateur ? En prose ? Je ne peux m'empêcher de rêver vaguement de faire pour les jeux vidéo ce que Walt Disney a fait pour l'animation. », traduction personnelle.) *Ibid.*, 27 octobre 1983.

⁶¹⁵ « *Me: "Finish the karate game, make a million dollars, meet a nice girl, go to Hollywood to make a movie, make another million, forge a new art form and become the Walt Disney of the 21st century."* » (« Moi : "Finir le jeu de karaté, faire un million de dollars, rencontrer une jolie fille, aller à Hollywood pour faire un film, faire un autre million, forger une nouvelle forme d'art et devenir le Walt Disney du XXI^e siècle." » Traduction personnelle), *Ibid.*, 31 décembre 1983.

⁶¹⁶ « *Moviemaking has been basically the same job, the same art form, since 1920. To help create a new art form that could become as ascendant as movies are now – now that's a calling! And it'd suit my temperament perfectly.* » (« La réalisation est restée fondamentalement le même travail, la même forme d'art, depuis 1920. Aider à la création d'une nouvelle forme d'art qui pourrait devenir aussi florissante que le cinéma l'est aujourd'hui, voilà une vocation ! Et elle conviendrait à mon tempérament parfaitement. » Traduction personnelle), *Ibid.*, 4 mai 1983.

⁶¹⁷ « *I definitely want my next project to be film-related. Video games have taken up enough of my time for now. I may go back to them; but you're only young once. It'll get harder to experiment as I get older. I want to give film a serious shot* » (« Je veux définitivement que mon prochain projet soit relié au cinéma. Les jeux vidéo ont pris assez de mon temps jusqu'à présent. Il se peut que j'y revienne; mais on n'est jeune qu'une seule fois. Il sera de plus en plus difficile d'expérimenter au fur et à mesure que je vieillirai. Je veux donner une chance sérieuse au cinéma. Traduction personnelle »), *Ibid.*, 17 avril 1984.

⁶¹⁸ Mechner Jordan, « 18 novembre 1986 », *La création de Prince of Persia. Carnets de bord de Jordan Mechner 1985-1993*, Toulouse, Third Edition, 2020, p. 44.

totalement aberrant. L'extrait témoigne du désir de cinéma de Jordan Mechner, mais il exprime aussi un certain état de l'industrie, dans laquelle les étapes de création ne sont pas encore formalisées ni hiérarchisées. On trouve en effet, à la même époque, une démarche similaire chez Éric Chahi :

« Aussi étrange que cela puisse paraître, l'histoire est venue plus tard car le jeu a été réalisé progressivement, niveau par niveau. C'est donc un désir général de créer un jeu avec un style cinématographique qui m'a orienté dans cette direction. Ma prise de conscience technologique s'est faite lorsque j'ai joué au portage Amiga du jeu d'arcade *Dragon's Lair*. Ce jeu était une adaptation fidèle du jeu original sur LaserDisc. Les animations étaient énormes, les personnages occupaient les trois quarts de l'écran. Leur génie technologique a été de les stocker sur des disques ! Six disques⁶¹⁹ ! »

Le jeu *Dragon's Lair* inspire ainsi à Éric Chahi la volonté de créer un jeu « cinématographique ». La technologie du Laserdisc permet de stocker des séquences d'images pré-rendues en grandes quantités. Elle a été utilisée dans les années 1980 par des jeux comme *Quarter Horse* (Electro Sport, 1981), *Astron Belt* (Sega, 1982), ou encore *Cube Quest* (Simutek, 1984⁶²⁰). Mais le jeu le plus célèbre ayant recouru à cette technologie est sans conteste *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983). En dépit de sa très mauvaise jouabilité, le jeu *Dragon's Lair* a eu un réel impact sur la communauté des joueurs-créateurs de jeux vidéo. Les créateurs, Don Bluth et Gary Goldman venaient de finir *Brisby et le secret de N.I.M.H* (Don Bluth, 1982), quand ils sont contactés par Rick Dyer. Ce dernier vient de voir leur film, et leur propose de développer un jeu vidéo. Don Bluth et Gary Goldman acceptent. Le jeu, en dépit de la mauvaise qualité du scénario original⁶²¹, et de sa mauvaise jouabilité, connaît un succès important, imputable à la qualité de ses graphismes. Le jeu aurait rapporté 48 millions de dollars en 1983, pour un budget de 3 millions de dollars (dont 1,2 million de dollars consacré à l'animation⁶²²).

Le cinéma, qui s'intègre déjà au jeu vidéo par *Dragon's Lair*, ressurgit dans *Another World* et *Prince of Persia* sous la forme de la rotoscopie. Dans les deux cas, le jeu répond à un

⁶¹⁹ « As strange as it may seem, the story came later because the game was made progressively, level by level. It was therefore an overall desire to create a game with a cinematic style that oriented me in that direction. My technological realization was when I played the Amiga port of the *Dragon's Lair* arcade game. This game was a faithful adaptation of the original LaserDisc game. The animations were huge, the characters took up three-quarters of the screen. Their technological genius was to stream on discs! Six discs! » Chahi Eric, interview in Cooper Jonathan, *Game Anim. op. cit.*, p. 105.

⁶²⁰ Wolf Mark J.P., « Z-axis Development in the Video Game », *op. cit.*, p. 161.

⁶²¹ « We read their script and panicked. And tried to re-approach with more humor. The real challenge was to come up with a flow chart of the multiple choices and how to edit the film-based game which would allow multiple choices for the player. » (« Nous avons lu leur scénario et nous avons paniqué. Et nous avons essayé de le réapprocher avec plus d'humour. Le véritable défi consistait à élaborer un organigramme des choix multiples et à trouver le moyen d'éditer le jeu basé sur le film qui permettrait au joueur de faire des choix multiples. » traduction personnelle.) Bluth Don, entretien avec Makuch Eddie, « *Dragon's Lair Movie Won't Depict "Sexualized" Version of Princess Daphne* », *Gamespot*, 24 décembre 2015, [en ligne], URL : <https://www.gamespot.com/articles/dragons-lair-movie-wont-depict-sexualized-version-/1100-6433325/>

⁶²² Plank Dana, « *Into the Dragon's Lair: A Sonic Tapestry of Medievalism, Gender and Sexuality* », in Plank Dana & Scoggin Lisa (dir.), *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Movement Sing*, Londres, Routledge, 2023, p. 105

désir visuel, que les mécaniques viennent habiller. La réception de *Dragon's Lair* par Jordan Mechner, est plus mitigée que celle d'Éric Chahi. Il se sent en quelque sorte « doublé » par le jeu *Dragon's Lair* (Don Bluth, 1983) qui réalise à sa place un jeu vidéo ayant le niveau visuel d'un film d'animation :

« J'ai lu un article dans le *Times* à propos de *Dragon's Lair*, le nouveau jeu d'arcade sur vidéodisque avec des animations réalisées par Don Bluth. Il faut que je voie ça. En un sens, c'était un peu déprimant à lire, parce que c'est comme si mon rêve s'était réalisé et que je l'avais manqué⁶²³. »

Dragon's Lair, *Prince of Persia* et *Another World* manifestent ainsi chacun à leur manière une forme de congruence du jeu vidéo et du cinéma d'animation, participant au niveau individuel du rapprochement plus général du jeu vidéo et du cinéma qu'a analysé Alexis Blanchet⁶²⁴ pour les industries. Leurs créateurs témoignent aussi de processus de création qui ne sont pas encore institués, et dans lesquels les différents arts que combine la création vidéoludique ne sont pas encore hiérarchisés. Dans le cas de Jordan Mechner, cette affinité avec le cinéma dessiné semble avoir perduré : le créateur navigue entre les médias, et publie aujourd'hui des bandes dessinées.

Dans sa réalisation de *Karateka* et *Prince of Persia*, le rapport de Jordan Mechner à son outil informatique relève d'un rapport proche de celui d'un animateur : il crée lui aussi ses propres outils. Jordan Mechner crée un programme DRAW⁶²⁵ pour dessiner ses images. Ce programme de dessin est amélioré au fur et à mesure de la création du jeu : il devient DRAX, puis DRAY⁶²⁶. Les images sont d'abord dessinées à la main, avant d'être intégrée dans la machine⁶²⁷. L'animation se fait image par image, pixel par pixel⁶²⁸. La démarche de Jordan

⁶²³ « Read an article in the *Times* about *Dragon's Lair*, the new videodisc arcade game with animation by Don Bluth. I've gotta see it. In a way, it was kind of depressing to read, because it's like my dream is coming true and I'm missing it » Mechner Jordan, *The Making of Karateka*, 2 août 1983. (Traduction personnelle)

⁶²⁴ Blanchet Alexis, *Des pixels à Hollywood*, op. cit.

⁶²⁵ « Since then, I've been working mainly on a DRAW program to be used for KARATEKA. I'm writing it in Applesoft with a couple of machine language routines. I started to write it entirely in machine code, but decided it wasn't worth it. Applesoft is fine for some things. » (« Depuis ce moment, j'ai travaillé principalement sur un programme de DESSIN à utiliser pour KARATEKA. Je l'écris en Applesoft avec quelques routines en langage machine. J'ai commencé à l'écrire entièrement en code machine, mais j'ai décidé que cela n'en valait pas la peine. Applesoft est très bien pour certaines choses. » traduction personnelle.) Mechner Jordan, *The Making of Karateka*, 10 août 1982, op. cit.

⁶²⁶ « A l'époque, pour faire un jeu, il fallait d'abord construire les outils le permettant. DRAY était mon logiciel de création graphique, une espèce de Photoshop primitif pour l'Apple II que j'avais programmé. La première version s'appelait DRAW (dessiner) ; je l'avais créée au lycée. Quand j'améliorais le programme, je changeais son nom en DRAW1, DRAW2, etc. Pour de grosses améliorations, j'incrémentais la dernière lettre au lieu du chiffre. DRAY était une version de son prédécesseur DRAX, reprogrammé de fond en comble. » Mechner Jordan, *La création de Prince of Persia*, (note 2020) op. cit., p. 27.

⁶²⁷ « Dennis was here for a couple of hours. I've been mulling over *Karateka*, filling sheet after sheet of graph paper, and I think I'm ready now to start making the actual drawings, to then be entered using DRAW. » (« Dennis est resté quelques heures. Je me suis penché sur *Karateka*, remplissant feuille après feuille de papier graphique, et je pense que je suis maintenant prêt à commencer à faire les vrais dessins, qui seront ensuite saisis à l'aide de DRAW. » traduction personnelle), Mechner Jordan, *The Making of Karateka*, 13 août 1982.

⁶²⁸ « J'ai passé la matinée à Brøderbund et l'après-midi à Presage, à regarder par-dessus l'épaule de Scott et à corriger les animations des personnages image par image, pixel par pixel, comme au bon vieux temps. On

Mechner s'apparente également à l'art de l'animation par sa manière de choisir le chemin le plus long⁶²⁹. Pour les animations de *Prince of Persia*, il a ainsi filmé son frère en train de réaliser les mouvements, mis le film sur VHS pour pouvoir photographier avec un appareil photo argentique le mouvement diffusé image par image sur la télévision. L'image ensuite a dû être numérisée « à la main, pixel par pixel⁶³⁰ ».

Jordan Mechner a vécu le passage d'une publication sur le modèle de l'édition à une industrie financée sur le modèle du cinéma que décrivent Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon. En effet, s'il réalise seul ses premiers jeux, il envisage, dans les carnets de *Prince of Persia 2* (1993), la création d'une équipe de « production⁶³¹ », inspirée peut-être du cinéma⁶³². Ces idées résonnent avec le contexte. L'industrie a muté, et le travail solitaire de *Prince of Persia*, pour lequel le *game designer* était occasionnellement aidé par d'autres membres du studio, a laissé place à un travail collectif. Jordan Mechner, travaille en parallèle sur deux jeux (*Prince of Persia 3* et *The Last Express*, nommé *Train*), qui mobilisent deux équipes différentes⁶³³. Il envisage d'ailleurs à la fin de l'année de faire grandir l'équipe jusqu'à une quinzaine de personne⁶³⁴ qu'il dirigerait.

n'a pas encore fini. Je reviens demain pour continuer. » 26 septembre 1991, Mechner Jordan, *La création de Prince of Persia. Carnets de bord de Jordan Mechner 1985-1993*, op. cit., p. 240.

⁶²⁹ Cette manière d'emprunter des chemins détournés est également liée à la dimension autodidacte de leur travail, mais atteste d'un rapport intime à l'outil qui nous semble caractériser le travail de l'animation. on pourrait dire la même chose d'Éric Chahi : « Pour arriver à ses fins, Chahi va souvent se filmer lui-même, et incruster ses propres animations dans son jeu. Pour la voiture qui dérape, dans l'introduction animée, il se sert d'une automobile miniature, qu'il lance violemment, à l'horizontale. Dans la pratique, Chahi connecte son magnétoscope au Genlock, et celui-ci mélange le signal de l'Amiga à celui de la vidéo. Le temps de mettre en pause le magnétoscope, et Chahi n'a plus qu'à « recalquer » les polygones, image par image... « *Le seul problème, c'est que la pause du magnétoscope avait une durée très limitée. Au bout d'un certain temps, l'appareil se mettait en veille afin de ne pas endommager la bande. Du coup, je devais me dépêcher comme un fou pour dessiner mes polygones sur l'image. Les trois quarts du temps, je m'y reprenais à deux fois. Si je perdais la frame (l'image), je revenais un peu en arrière, et j'avançais image par image jusqu'à retomber exactement sur la même. Alors, seulement, je pouvais continuer le dessin.* » Ichbiah Daniel, *Les Grands noms du jeu vidéo #6 Éric Chahi – Parcours d'un créateur de jeux vidéo français*, Châtillon, Pix'n Love éditions, décembre 2013, p. 118-119.

⁶³⁰ « *I set up a 35mm still camera on a tripod, took pictures of each freeze-frame on the TV screen, and got the roll developed at Fotomat. That gave me a starting point to trace the 3x5 prints. It was a laborious process. To get the first simple cycle of eight frames of a character running, it took weeks of setup and tool-building, followed by days of work. Each frame had to be captured and cleaned up by hand, pixel by pixel.* » Mechner Jordan, propos recueillis par Porges Seth, « *How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation* », *Forbes*, 19 décembre 2017, URL : <https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-game-animation/?sh=40025ec63f6d>

⁶³¹ « Et si je montais une vraie équipe de production – avec plusieurs programmeurs, des graphistes, des gens du son- et les faisais bosser sur *Train* et *Prince 3* ? » Mechner Jordan, *Les carnets de 1993 : Prince of Persia 2 et The Last Express*, « 9 avril 1993 ». Disponible en ligne, URL : <https://www.jordanmechner.com/fr/library/1993-journals/>

⁶³² « Et si je finançais la réalisation du script, du design du jeu et de l'interface et de la production filmique via Smoking Car et que Brøderbund prenne ensuite en charge le graphisme, le son, la musique et la programmation ? » *Ibid.*

⁶³³ « Ce n'est pas efficace de me partager entre deux bureaux et deux équipes. Si je travaille sur deux jeux à la fois, mieux vaut combiner les ressources. » *Ibid.*

⁶³⁴ « En attendant, je vais me lancer dans *Prince 3* afin de faire grandir l'équipe (pas plus de 12-15 personnes pour commencer) et d'aider à couvrir les frais fixes pendant qu'on continue le développement d'*Express*. » *Ibid.*, 15 octobre 1993.

À observer la trajectoire de Jordan Mechner, on comprend comment les principes de l'animation ont pu se transfuser dans le jeu vidéo. En effet, Jordan Mechner, pris entre le désir d'être le Disney du jeu vidéo, et celui de percer dans le milieu du cinéma, se trouve formé à l'un autant qu'à l'autre médium. Sa position d'autodictate hésitant à l'orée des deux champs, lui permet par conséquent de déplacer les savoirs et techniques de l'animation (rotoscopie, lois disneyenne...) et du cinéma (la structure monomythique du scénario hollywoodien et *Le voleur de Bagdad*) dans le champ naissant du jeu vidéo. Les échos du parcours d'Éric Chahi avec celui de Jordan Mechner incitent en outre à voir dans la carrière de ce dernier des conséquences d'un état du champ du jeu vidéo en pleine structuration davantage encore qu'une conséquence de ses dispositions individuelles.

Conclusion

Ce premier tour d'horizon permet de cartographier les questions qui émergent à la rencontre du cinéma d'animation et des jeux vidéo, pour chacun de ces deux champs.

D'un côté, penser les jeux vidéo depuis l'animation nous contraint à réaffirmer l'importance de l'image. Les jeux vidéo nous ont par conséquent semblé mettre en tension une représentation (audiovisuelle et narrative) et une simulation, caractéristique du jeu (geste, action), deux pôles entre lesquels se déploie l'expérience instrumentée par la machine informatique qu'est le jeu vidéo. À cet égard, la tension entre le gouvernail et le labyrinthe (entre le mouvement et la contrainte), alliée la réflexivité (méta-communication et conscience de jouer) apparaissent comme des caractéristiques fondamentales du jeu.

La réflexivité est également un trait du cinéma d'animation. Si sa définition première, produite par ses praticiens, est une définition technique, la création du mouvement image par image, la tradition universitaire incite également à l'envisager comme un cinéma réflexif, dévoilant sans cesse la fantasmagorie, c'est-à-dire ainsi que comme un ensemble de discours.

Envisager l'animation à l'intérieur des jeux vidéo, c'est donc penser non seulement une technique, mais aussi le contexte culturel et l'ensemble des discours dans lesquels elle s'insère.

S'intéresser à la technique comme ensemble de pratiques et de discours conduit en outre à envisager les *Games Productions Studies* dans une perspective technique et historique, permettant d'affiner la définition et la compréhension des sprites. Cette terminologie, aujourd'hui employée comme le nom générique des objets animés et mobiles en deux dimensions, cache en réalité une grande diversité de pratiques, dont elle ne rend pas bien compte. Produite par Texas Instrument au début des années 1980, la technologie des *sprites*

graphics est une technologie spécifique, plus performante et fantasmagorique que ces concurrentes, ce qui explique sans doute le succès de la nomination.

Si l'animation a été souvent convoquée pour penser l'image vidéoludique, elle l'a davantage été en s'appuyant sur des références anglophones, des *Media Studies* et des *Anime Studies*. Il nous semble ainsi fructueux de réintroduire les savoirs de la recherche francophone en animation. Cela nous a ainsi conduit à réfléchir la création de mouvement depuis les jeux vidéo, et, paradoxalement, à réaffirmer la création image par image, comme pratique centrale de l'animation, au sein d'un continuum polarisé par la production du mouvement par la manipulation en temps et sa génération image par image automatisée par la machine.

Penser la relation des jeux vidéo et du cinéma d'animation depuis les savoirs de la recherche francophone ouvre ainsi des perspectives esthétiques et archéologiques qu'il s'agit à présent d'explorer.

PARTIE II

—

**LES JEUX VIDÉO
AU MIROIR
DU CINÉMA D'ANIMATION**

CHAPITRE 4 – LE MIROIR, DE L'ANIMATION AUX JEUX VIDÉO

Le miroir, reflet de la peinture

« Mais vois maintenant comment tu appelles cet artisan que voici ?

-Lequel ?

-Celui qui produit tous les objets que tous les artisans manuels font chacun pour son compte.

-Tu parles là d'un homme habile et admirable !

-Un instant, tu vas bientôt le déclarer encore plus admirable. Car ce même artisan manuel est non seulement en mesure de produire tous ces meubles, mais encore produit-il tous les végétaux qui proviennent de la terre, et il façonne tous les êtres vivants – les autres êtres aussi bien que lui-même – et en plus de cela, il fabrique la terre et le ciel, les dieux, et tout ce qui existe dans le ciel, et tout ce qui existe sous terre dans l'Hadès.

-Tu parles, dit-il, d'un expert tout à fait admirable !

-Tu es incrédule ? demandai-je. Mais dis-moi, considères-tu absolument impossible qu'un tel artisan puisse exister ? Ou seulement que le créateur de toutes ces choses puisse exister d'une certaine manière, mais non d'une autre ? N'as-tu pas le sentiment que toi-même, tu serais en mesure de produire toutes ces choses d'une certaine manière ?

-Et quelle serait cette manière ?

-Il n'y a là rien de difficile, répondis-je, et on la met en œuvre souvent et rapidement, et je dirais même très rapidement, si seulement tu consens à prendre un miroir et à le retourner de tous les côtés. Très vite, tu produiras le soleil et les astres du ciel, et aussi rapidement la terre, rapidement toujours toi-même et les autres animaux, et les meubles et les plantes, et tout ce dont on parlait à l'instant.

-Oui, dit-il, des apparences, mais certainement pas des êtres qui existent véritablement.

-Excellent, dis-je, et tu rejoins l'argument comme il convient. Car au nombre de ces artisans, il faut compter aussi le peintre, n'est-ce pas⁶³⁵ ? »

PLATON, *La République*, X, 596a-596-e.

Le miroir, chez Platon, se trouve déjà image de l'artisan. Dans le livre X de *La République*⁶³⁶, Platon, discutant avec Glaucon, compare le miroir à un artisan capable de produire non seulement, tous les objets, mais encore tous les êtres, jusqu'aux astres : en somme, tout ce qui est susceptible d'exister sous la forme d'une image. Seulement, ces êtres produits par le miroir ne sont que des apparences. Le peintre est alors associé au miroir, dans la mesure où les images qu'il produit ne sont que des reflets, dépourvus d'existence réelle : des apparences. L'association platonicienne du peintre au miroir infuse durablement la

⁶³⁵ PLATON, *La République*, X, 596a-596-e, Paris, GF, 2004, p. 482-484.

⁶³⁶ *Ibid.*

perception de la peinture (de même que la dégradation de l'artisanat qui en découle⁶³⁷ domine longtemps la philosophie occidentale). Le miroir se trouve ainsi traditionnellement assimilé à « l'œuvre qui représente le réel⁶³⁸ ». Léon Battista Alberti au XV^e siècle, remarque Jurgis Baltrusaitis, en fait ainsi le « juge de l'œuvre une fois achevée⁶³⁹ ». « La peinture est-elle autre chose que l'art d'embrasser aussi la surface d'une fontaine⁶⁴⁰ ? » demandait par exemple Alberti, faisant ainsi de Narcisse le premier peintre, conférant à la peinture une visée réflexive, celle de copier la réalité. Cela fait dire à Phay Soko-Vakalis que le miroir est l'emblème de la peinture, et même un double emblème de la peinture ; en tant que processus de représentation ; en tant que processus d'autoréflexivité⁶⁴¹. Ainsi, l'auteur en vient-il à parler d'un « miroir-médium⁶⁴² ».

La valeur du miroir change à la Renaissance. Son reflet devient une réalité absente, et le miroir devient la métaphore de la ressemblance divine, ainsi qu'un objet théorique permettant de penser la perspective. Au XVII^e, comme la fenêtre, le miroir est une définition du tableau⁶⁴³. Le XIX^e siècle voit le miroir devenir un répétiteur de l'image, et un lieu de transformation⁶⁴⁴ (chez Ingres ou Matisse). Max Milner signale également la présence dans la littérature fantastique de ce trope du miroir symbolisant l'imagination artistique. Le miroir est une image dans laquelle « viennent se peindre non seulement l'image du monde extérieur mais aussi celle de l'artiste lui-même⁶⁴⁵ », permettant notamment à l'ironie romantique⁶⁴⁶ de s'exprimer. La métaphore du miroir laisse place à celle de la lampe. Dans le même temps que la théorie de l'expression subjective succède à l'idée de l'art comme imitation de la nature⁶⁴⁷. Les arts du XX^e siècle rompent pour leur part avec la tradition du miroir-*mimesis*. Les dispositifs comme ceux de Pistoletto font du miroir une image triple. Le miroir est à la fois un objet (un support pris pour lui-même), ce qui se trouve devant le miroir (le public), et ce qui

⁶³⁷ « -Dès lors, s'il ne produit pas ce qui est, il ne produit pas l'être, mais quelque chose qui en tant que tel ressemble à l'être, mais qui n'est pas l'être. Si quelqu'un affirmait que l'ouvrage du fabricant de lits ou de quelque autre artisan manuel constitue un être qui est complètement ce qu'il est, il risquerait de ne pas dire la vérité. », *Ibid.* p. 484.

⁶³⁸ Milner Max, *La Fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1982, p. 34.

⁶³⁹ Baltrusaitis Jurgis, *Le Miroir. Révélation, science-fiction et fallacies*, Paris, Seuil, 1978 : « Pour Alberti [1436], le miroir est juge de l'œuvre une fois achevée », p.12.

« Les choses faites d'après la nature sont amendées par le jugement du miroir. », *Ibid.*

⁶⁴⁰ Alberti, *De picture*, 1435, cité par Phay-Vakalis Soko, *Le Miroir dans l'art de Manet à Richter*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 12.

⁶⁴¹ *Ibid.*, p. 13.

⁶⁴² *Ibid.*, p. 16.

⁶⁴³ *Ibid.*, p. 55.

⁶⁴⁴ *Ibid.*, p. 98.

⁶⁴⁵ Milner Max, *op. cit.*, p. 34-35.

⁶⁴⁶ Max Milner définit l'ironie romantique comme « la tendance [...] à mettre en question à la fois la solidité ou le sérieux du monde objectif en le dénonçant comme apparence et le bien-fondé de cette dénonciation, en y montrant à l'oeuvre une subjectivité. », *Ibid.*

⁶⁴⁷ « On parle depuis longtemps d'une certaine « vision subjective » dans la culture du XIX^e siècle, le plus souvent en la rattachant au contexte du Romantisme, et cette notion permet par exemple d'illustrer le passage, dans « le rôle joué par l'esprit dans la perception », d'une théorie de l'imitation à une théorie de l'expression, de la métaphore du miroir à celle de la lampe » CRARY Jonathan, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Lyon, Éditions Dehors, 2016 (1990), p. 37 ; voir aussi ABRAMS Meyer H., *The Mirror and the Lamp. Romantic Theory and the Critical Tradition*, Londres, Oxford University Press, 1953, p. 57-65.

se trouve derrière le miroir (l'espace d'exposition). Le miroir se fait dès lors l'expression d'un présent, « devenu lieu de passage⁶⁴⁸ ».

Ambivalences du miroir

Jurgis Baltrusaitis, dans son analyse du miroir, montre que le miroir est ambivalent : à la fois reflet du réel et surface « des visions fallacieuses et féériques⁶⁴⁹ ». D'une part, le miroir est en effet « allégorie de la vision exacte⁶⁵⁰ » et, par extension, de la « pensée profonde et du travail de l'esprit examinant attentivement les données du problème⁶⁵¹ ». Le verbe français « réfléchir » contient cette homologie du reflet et de la pensée, issue du latin. D'autre part, il se pare volontiers de pouvoirs fantastiques ; il s'associe à l'apparition des esprits surnaturels ou des fantômes. Les dispositifs optiques du XIX^e siècle mettent en scène cette fantasmagorie du miroir⁶⁵².

Le miroir est aussi, dans sa symbolique, associé aux éléments : Jurgis Baltrusaitis signale des miroirs aériens⁶⁵³, qui reflètent les bateaux dans le ciel, en inversé, ou les illusions de bateaux aériens que l'on appelle communément la *fata morgana*. Buffon, au contraire, fabrique un miroir visant à mettre le feu aux navires, à distance⁶⁵⁴. Les effets de miroir s'associent volontiers au thème du double, au moins depuis le romantisme allemand. Comme le montre Max Milner⁶⁵⁵, la vision dans le miroir y excède la vision de l'artiste et sa

⁶⁴⁸ Phay-Vakalis Soko, *op. cit.*, p. 177.

⁶⁴⁹ « Le miroir est cependant aussi un instrument de transfiguration des univers que par ailleurs, il reflète semblables à eux-mêmes. C'est son revers et ses abîmes qui font l'objet de notre examen. Le *Speculum majus* que nous montrons ici à des propriétés contraires. La réalité n'y est pas restituée, mais mise en pièces, et c'est un autre monde qui s'y refait avec ses débris. Les mêmes lois de réflexion qui, sur une surface plane, isolée, donnent des figures similaires, font naître dans des miroirs multipliés et incurvés différemment disposés, des visions fallacieuses et féériques. » Baltrusaitis Jurgis, *Le Miroir. op. cit.*, p. 12.

⁶⁵⁰ *Ibid.*, p. 9.

⁶⁵¹ *Ibid.*

⁶⁵² « Dans toute l'Europe, les pièces d'apparat s'entourent de leurs spectres. Les grands cafés du XIX^e siècle qui étaient entièrement ornés de glaces leur faisaient suite, avec le peuple de fantômes se répandant dans la pénombre d'un âge et d'un milieu nouveaux. La "*Maison du Miroir*" de Lewis Carroll [1896] qu'Alice traverse pour arriver au Pays des Merveilles se prolongeant dans le jardin, de l'autre côté, a existé depuis un quart de millénaire. » *Ibid.* p.24.

⁶⁵³ « Se confondant à la fois avec les miroirs aquatiques et nébuleux, le miroir aérien réunit les propriétés. Les spectres, les visions matérialisées par une exhalation spirituelle s'y forment comme l'arc-en-ciel ou les soleils multiples. » *Ibid.*, p.64.

⁶⁵⁴ « Je me rabattis à des glaces communes de 6 pouces sur 8 pouces (0,15 x 0,20 m environ) et un ajustement de bois. M. Passemont se chargea de ce détail... Le miroir a d'abord été composé de 168 glaces étamées. Chacune de ces glaces peut se mouvoir en tous sens et indépendamment de toutes. Au moyen de cette construction l'on peut faire tomber sur le même point les 168 images (du soleil) et par conséquent à plusieurs distances comme 20, 30 et jusqu'à 150 pieds, et en augmentant la grandeur du miroir, en en faisant d'autres miroirs semblables au premier on est sûr de porter le feu à de plus grandes distances encore... » Buffon, Rapport à l'Académie des Sciences [1747], cité par Baltrusaitis Jurgis, *Ibid.*, p.127.

⁶⁵⁵ « La vision dans le miroir n'y constitue pas seulement, comme nous l'avons vu au premier chapitre de ce livre, un équivalent idéal de la vision de l'artiste, avec la vacillation qu'elle implique entre réalité et idéalité. Elle provoque aussi, lorsque l'image qui s'y reflète est celle de l'observateur lui-même, un sentiment de désappropriation qui peut aller jusqu'à l'hallucination de se sentir exilé de soi-même, vidé de sa personnalité au profit d'un Autre, d'autant plus redoutable que son altérité ne s'appuie sur aucune différence morphologique et se constitue de la sorte en altérité immotivée, absolue, se substituant sans aucun reste à un sujet qui se sent dès lors chassé de l'existence. De nombreux personnages de Jean-Paul, comme Leibgeber dans *Siebenkäs*, Victor dans *Hesperus*, Albano et Schoppe dans *Le Titan*, sont victimes

« vacillation [...] entre réalité et idéalité » pour provoquer « un sentiment de désappropriation⁶⁵⁶ » et d'exil de soi-même, vampirisé par une « altérité immotivée⁶⁵⁷ ». Cette désappropriation peut aller jusqu'à l'autonomisation du reflet, qui « se détache du miroir et se met à vivre d'une vie indépendante⁶⁵⁸ », comme dans *Les Aventures de la nuit de la Saint Sylvestre* d'E. T. A. Hoffmann (1840), ou *Le Double* de Fiodor Dostoïevski (1846). Le reflet, le double, comme l'a montré Otto Rank⁶⁵⁹, se trouvent souvent liés à la mort. Le miroir et ses pouvoirs spéculaires, par conséquent, s'y rattache également. Dans *Les trois âges de la vie*, (Hans Baldung Grien, 1510), la femme se regarde dans un miroir, frôlée par la mort⁶⁶⁰. Lié au trépas, le miroir est aussi un problème temporel⁶⁶¹. Cette dimension du reflet se trouve exprimée dans les récits où le double vieillit en lieu et place du personnage. Ainsi en va-t-il du *Portrait de Dorian Gray* (Oscar Wilde, 1890). Jurgis Baltrusaitis relève également un certain nombre de croyances folkloriques associant le double du miroir au corps qui s'y reflète⁶⁶². Le miroir dans la littérature, chez Jorge Luis Borgès par exemple, pose aussi à travers son reflet des problématiques temporelles. C'est un point du temps et de l'espace qui contient tous les possibles et détermine l'intégralité de la vie. Le motif revient à plusieurs reprises dans l'œuvre de Jorge Luis Borgès : dans *l'Aleph*, dans la *Biographie de T.I. Cruz...* Le miroir rejoint à cet égard le motif du labyrinthe, à l'instar des deux labyrinthes qui se font face, de part et d'autre de la mer dans *Aben Hakam el Bokhari mort dans son labyrinthe*. Les deux labyrinthes sont en outre redoublés par la présence, à l'intérieur même de la nouvelle, d'un conte intitulé *Les deux rois et les deux labyrinthes*.

Le labyrinthe, dans sa forme épurée de la ligne du temps ou de l'espace vide du désert, comme dans sa forme ramifiée des chemins qui bifurquent, se présente, dans sa dualité même, comme une image impure du temps. Le labyrinthe renvoie au temps, il renvoie aussi à la linéarité du destin dans l'infini des possibles. C'est le labyrinthe d'Astérion, qui en sa demeure infinie remplie de jeux vains, attend la rencontre fatale de Thésée. Cet instant-miroir de la mort, où l'infini des chemins se condense dans l'unicité du destin est celui où « l'homme

d'hallucinations de ce genre. », Milner Max, *La Fantasmagorie. Op. cit.*, p. 96.

⁶⁵⁶ *Ibid.*

⁶⁵⁷ *Ibid.*

⁶⁵⁸ *Ibid.*, p. 96.

⁶⁵⁹ Rank Otto, *Don Juan et Le double*, trad. Dr. S. Lautman, Paris, Payot, 1973 (1932).

⁶⁶⁰ Baltrusaitis Jurgis, *Le Miroir. op. cit.*, p. 10.

⁶⁶¹ « La voix à double sens, qui traverse le miroir peut déboucher sur d'autres « au-delà » que celui de la mort. En particulier sur le monde du futur. Tout permet de penser que la divination par le miroir était pratiquée dans le monde grec ancien. », Vernant Jean-Pierre, Frontisi-Ducroux Françoise, *Dans l'œil du miroir*, Paris, Odile Jacob, p. 191.

⁶⁶² « Dans le folklore de différents pays d'Europe, c'est de la même croyance au double que proviennent :
-l'interdiction de se regarder la nuit dans la glace où l'*alter ego* peut se perdre,
-l'interdiction de faire voir un cadavre dans un miroir
-l'usage de voiler les miroirs dans la maison d'un mort,
-la crainte du miroir brisé. Le vivant subit le sort de son reflet. » Baltrusaitis Jurgis, *Le Miroir. op. cit.*, p. 10.

sait à jamais qui il est⁶⁶³ », où sa destinée se révèle à lui toute entière, comprimée en un seul instant, où son être se reflète, devenant à la fois objet et sujet de la conscience. Ces points infinis sont des miroirs, qui contiennent à la fois le sujet et le monde, qui révèlent le sujet à lui-même en même temps que le monde. Le miroir se trouve d'ailleurs directement associé à l'Aleph⁶⁶⁴. Dans le champ de l'infini, l'origine est toujours double. À l'instar des ensembles infinis⁶⁶⁵ dans lesquels la partie est aussi grande que le tout, ces points à partir desquels se déploie l'intégralité des possibles sont susceptibles d'être pris eux aussi dans un jeu de doubles. Puisque c'est la partie qui contient le tout, la partie est elle-même un tout contenu en puissance dans une autre partie.

La caméra et le miroir

Le miroir, note Paolo Bertetto⁶⁶⁶, est un dispositif de subjectivation autant que d'objectivation : le sujet y prend conscience de lui-même autant qu'il s'y réifie en image. Le miroir tient sa force du fait que le sujet soit « voyant-visible⁶⁶⁷ », comme l'écrit Maurice Merleau-Ponty. Le miroir représente ainsi en même temps le corps dans l'espace et le corps de l'image⁶⁶⁸. Partant, c'est le cinéma dans son ensemble qui se dilate dans le miroir. Le

⁶⁶³ « L'avenir lui réservait secrètement une nuit essentielle de lucidité : celle où enfin il vit son propre visage, celle où enfin il écouta son nom. Bien comprise, cette nuit permet d'atteindre le fond de sa vie ; mieux, un instant de cette nuit, un acte de cette nuit ; car les actes sont notre symbole. Toute destinée, pour longue et compliquée qu'elle soit, comprend en réalité *un seul moment* : celui où l'homme sait à jamais qui il est. On raconte qu'Alexandre de Macédoine vit son avenir de fer reflété dans la fabuleuse existence d'Achille, Charles XII de Suède, dans celle d'Alexandre. Pour ce qui est de Tadeo Isidoro Cruz, qui ne savait pas lire, cette connaissance ne lui fut pas révélée dans un livre ; il se vit lui-même dans une mêlée et dans un homme. », Borgès Jorge Luis, « Biographie de T.I. Cruz », in *L'Aleph*, trad. Roger Caillois et René L.-F. Durand, Paris, Gallimard, 1962, p. 74.

⁶⁶⁴ « Pour incroyable que cela paraisse, je crois qu'il y a (ou qu'il y eut) un autre Aleph, je pense que l'Aleph de la rue Garay était un faux Aleph. Je donne mes raisons. Vers 1867, le capitaine Burton exerça au Brésil la fonction de consul britannique ; en juillet 1942, Pedro Henriquez Ureña découvrit dans une bibliothèque de Santos un de ses manuscrits qui traitait du miroir que l'Orient attribue à Iskandar Zu al Karnayn, ou Alexandre Bicorne de Macédoine. Sur son cristal se reflétait l'univers entier. Burton mentionne d'autres artifices semblables : la septuple coupe de Kai Josrú, le miroir que Tárík Benzeyad trouva dans une tour (*Mille et une Nuits*, 272), le miroir que Lucien de Samosate put examiner sur la lune (*Histoire véritable*, I, 26), la lance spéculaire que le premier livre du *Satiricon* de Capella attribue à Jupiter, le miroir universel de Merlin, rond et creux et semblable à un monde en verre (*The Faerie Queene*, III, 2, 19), et il ajoute ces mots curieux : « Mais les précédents (outre qu'ils ont le défaut de ne pas exister) sont de simples instruments d'optique. » Borgès Jorge Luis, *L'Aleph*, trad. Roger Caillois et René L.-F. Durand, Paris, Gallimard, 1962, p. 11-13.

⁶⁶⁵ « Je veux ajouter deux remarques : l'une, sur la nature de l'Aleph ; l'autre, sur son nom. Ce dernier, comme on le sait, est celui de la première lettre de l'alphabet de la langue sacrée. Son application à mon histoire ne paraît pas fortuite. Pour la Cabale, cette lettre signifie le En soph, la divinité illimitée et pure : on a dit aussi qu'elle a la forme d'un homme qui montre le ciel et la terre, afin d'indiquer que le monde inférieur est le miroir et la carte du supérieur ; pour la Mengenlebre, c'est le symbole des nombres transfinis, dans lesquels le tout n'est pas plus grand que l'une des parties. Je voudrais savoir : Carlos Argentino choisit-il ce nom ou le lut-il, *appliqué à un autre point où convergent tous les points*, dans l'un des textes innombrables que l'Aleph de sa maison lui révéla ? » *Ibid.*

⁶⁶⁶ Bertetto Paolo, *Le Miroir et le simulacre, Le cinéma dans le monde devenu fable*, Rennes, PUR, 2015.

⁶⁶⁷ Merleau-Ponty Maurice, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1985 (1964), p. 33.

⁶⁶⁸ « L'image du sujet dans le miroir est en même temps l'image du corps dans l'espace, l'objectivisation de la corporéité de l'image, le signe du lien avec le monde, l'objectivisation de la dualité du sentir et du voir qui caractérise le sujet » Bertetto Paolo, *Ibid.*, p. 108.

cinéma a en effet pu être, à de nombreuses reprises, comparé à une forme de miroir. C'est le cas par exemple chez Christian Metz⁶⁶⁹, pour qui « le film est comme le miroir. », car ce que l'on perçoit au cinéma « n'est pas réellement l'objet, c'est son ombre, son fantôme, son double, sa *réplique* dans une nouvelle sorte de miroir⁶⁷⁰. » Le mouvement que l'on voit est ainsi présenté comme une reproduction, et le cinéma, en tant que surface reproductrice de l'image, comme un miroir. Le film, par conséquent, repose sur l'imaginaire du double et réactive les jeux enfantins⁶⁷¹ face au miroir et « les incertitudes primordiales de l'identité⁶⁷² ». Christian Metz signale cependant une différence cruciale entre le film et le miroir : « le corps propre du spectateur⁶⁷³ » ou de la spectatrice ne s'y reflète jamais. Le film, plus encore qu'un miroir, est une glace sans tain. Stéphanie Cadoret rappelle en outre que la caméra, contrairement au miroir, est un « artefact mécanique⁶⁷⁴ ». Le miroir, quand il s'intègre dans l'image cinématographique, forme un point de vue construit pour le public⁶⁷⁵ et non pour le corps qui s'y reflète et s'y contemple. Agir dans le miroir, c'est agir sur le réel.

Paolo Bertetto recense au moins huit formes topologiques du miroir⁶⁷⁶. Le cinéma contient de nombreuses scènes de miroir cultes : le miroir dans lequel se regarde le Dr. Jekyll devenu Mr. Hyde dans l'adaptation de Rouben Mamoulian (*Dr Jekyll and Mr Hyde*, 1931) ; la salle au miroir où Charlot essaie d'échapper au gendarme dans *Le Cirque* (Charlie Chaplin, 1928) ; le Magic Mirror Maze de *The Lady from Shanghai* (Orson Welles, 1947) ; les jeux de doubles de *Persona* (Ingmar Bergman, 1966), ou ceux de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958). À ce jeu de doubles s'ajoutent les duplications géométriques des corps dans le cinéma de Busby Berkeley ; l'apparition du désir de *M le maudit* (Fritz Lang, 1931), qui se fait par l'entremise d'un miroir ; la traversée du miroir dans *Le sang d'un poète* (Jean Cocteau, 1930) ; la fameuse

⁶⁶⁹ Metz Christian, *Le Signifiant imaginaire, Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgeois, 1984 (1977).

⁶⁷⁰ « Aussi le cinéma, « plus perceptif » que certains arts si l'on dresse la liste de ses registres sensoriels, est également « moins perceptif » que d'autres dès que l'on envisage le statut de ces perceptions et non plus leur nombre ou leur diversité : car les siennes, en un sens, sont toutes « fausses ». Ou plutôt, l'activité de perception y est réelle (le cinéma n'est pas le fantasme), mais le perçu n'est pas réellement l'objet, c'est son ombre, son fantôme, son double, sa *réplique* dans une nouvelle sorte de miroir. », *Ibid.*, p. 64.

⁶⁷¹ « L'enfant, dans le miroir, aperçoit les objets familiers de la maison, et aussi son objet par excellence, sa mère, qui le tient dans ses bras devant la glace. Mais il aperçoit surtout sa propre image. C'est de là que l'identification primaire (la formation du Moi) tient certains de ses caractères majeurs : l'enfant se voit comme un autrui, et à côté d'un autrui. Cet autre autrui lui garantit que le premier est bien lui : par son autorité, sa caution, au registre du symbolique, ensuite par la ressemblance de son image spéculaire à celle de l'enfant (tous deux ont forme humaine). » *Ibid.* p. 65.

⁶⁷² *Ibid.*, p. III.

⁶⁷³ *Ibid.*, p. 65.

⁶⁷⁴ Cadoret Stéphanie, *Présence de l'animatrice. Une expérience des limites du dispositif cinématographique*, Thèse de doctorat, dir. Joubert-Laurencin Hervé, Université Paris Nanterre, soutenue en 2022, p. 258.

⁶⁷⁵ *Ibid.*

⁶⁷⁶ « a) images spéculaires occupant la totalité du champ visuel ; / b) images d'un ou plusieurs personnages réfléchis dans un miroir, mais ne couvrant pas entièrement le champ visuel ; / c) images d'un ou deux personnages se regardant au miroir ; / d) images multipliées par un ensemble de miroirs diversement placés ; / e) images reproduites de manière imprécise dans un miroir, une vitre ou une autre surface reflétante, telle l'eau ; / f) images d'un miroir pouvant être traversé ; / g) images au miroir ne réfléchissant pas un personnage ; / h) images virtuelles d'un miroir visible », Bertetto Paolo, *Le Miroir et le simulacre, op. cit.*, p. 109.

scène dans les toilettes de *Shining* (Stanley Kubrick, 1980), où la femme vieillit soudainement ; *Mullholand Drive* (David Lynch, 2001), qui tourne autour du double, rend Rita, jusqu'alors brune, blonde, l'associant à Betty, au détour d'un miroir ; le miroir et le téléphone qui laissent place à l'image de la mère de l'enfant devenue prostituée, et qui permettent la rédemption de chacun des membres du couple dans *Paris-Texas* de Wim Wenders (1984). Le miroir est aussi un motif classique du cinéma d'horreur, à l'image du miroir dans lequel se regarde la protagoniste de *Suspiria* (Dario Argento, 1977), pendant qu'apparaissent des vers. Les miroirs horribles se retrouvent dans les jeux vidéo, comme dans *Phasmophobia* (Kinetic Game, 2020) et *Little Nightmare* (Tarsiers Studios, 2017)). Les miroirs, au cinéma, sont enfin des miroirs magiques : ce dernier, « symbole classique du cinéma, absorbe le geste et s'apprête à le remplacer dans toute son intégrité technique et affective⁶⁷⁷ ». Dans le film, *Faut pas s'en faire* (Fred C. Newmeyer et Sam Taylor, 1923), Harold Lloyd tient ainsi l'image elle-même dans sa main, comme dans un miroir magique.

Le miroir est à la fois un « agent réfléchissant », mais aussi un « inducteur de rêverie⁶⁷⁸ » grâce notamment au vide qu'il contient, propice aux « élaborations fantasmatiques⁶⁷⁹ ». Max Milner⁶⁸⁰ a montré en quoi l'image optique dans toutes ses formes (cinéma, photographie, jouet optique...), était particulièrement propre à investir les narrations fantastiques car elle implique à part égale une croyance et une non-croyance fonctionnant sur un jeu de visibilité et d'invisibilité. Le miroir, à bien des égards, anticipe les dispositifs optiques et les pouvoirs prêtés aux médias de communication ; le miroir a été ainsi envisagé comme un instrument permettant de projeter des messages sur la lune⁶⁸¹. Les jouets optiques

⁶⁷⁷ « La scène affichée par le miroir vient, semble-t-il, de s'achever lorsque la dame arrive sur les lieux : qu'est donc ce petit rectangle noir ? Non seulement une prothèse du regard, que le miroir renforce énormément, mais aussi et surtout une extension du geste dont il garde les propriétés : comme dans la paume, de même dans cette plaque noire on peut voir dans l'avenir ; le miroir magique, symbole classique du cinéma, absorbe le geste et s'apprête à le remplacer dans toute son intégrité technique et affective (l'acte corporel exprime aussi craintes, mémoires et désirs de la dame : ce n'est pas sans raison que le miroir est porté par une femme comme un bijou, une amulette, un objet à garder près de son corps). » Grespi Barbara, « Dans la paume de la main : L'archéologie du cinéma en un geste », *Interfaces* [En ligne], 39 | 2018, mis en ligne le 01 juillet 2018, consulté le 24 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/interfaces/493> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/interfaces.493>

⁶⁷⁸ Milner Max, *La Fantasmagorie*, op. cit., p. 124.

⁶⁷⁹ *Ibid.*

⁶⁸⁰ « Cette faculté qu'ont l'image optique et tous ses dérivés, photographie, cinéma, télévision, hologramme, de jouer à la fois sur la croyance et sur la non-croyance, d'installer au niveau perceptif une incertitude qui est faite à la fois d'adhésion et de dénégation, explique le rôle privilégié qu'ils vont être appelés à jouer dans la création d'un fantastique moderne, lorsque la littérature les aura non seulement intégrés à sa thématique, mais utilisés comme modèles de cette stratégie du cacher/montrer qui donne au récit fantastique toute sa force de pénétration dans l'inconscient du lecteur. » *Ibid.*, p. 19.

⁶⁸¹ « Comme en d'autres domaines, c'est le miroir qui, dans l'Antiquité, a été investi de ce pouvoir. Selon une tradition rapportée dans la *Philosophie occulte* de Cornélius Agrippa (1529), Pythagore aurait trouvé le moyen de projeter sur le disque lunaire des lettres écrites sur un miroir concave et de communiquer par ce moyen avec des correspondants éloignés. Le mythographe milanais Natale Conti résume, en 1551, les légendes relatives à ce mode original de transmission par satellite et assure que François I^{er} l'aurait utilisé pendant les guerres d'Italie pour donner à Paris des nouvelles du siège de Milan. Comme la plupart des actions magiques, celle-ci fut attribuée à l'aide du diable par les démonographes du XVI^e et du XVII^e siècles, qui prétendirent que les lettres en question devaient être tracées avec du sang humain ou avec du sang du bouc. », *Ibid.*, p. 146.

reposent eux-mêmes souvent sur le miroir : déjà le fantascopie de Robertson ; le kaléidoscope de Brewster en 1816⁶⁸² ; le phénakistiscope de Plateau en 1832 convoquent tous des miroirs, tout comme le praxinoscope de Reynaud dans les années 1880. La disposition octogonale des miroirs du praxinoscope s'inscrit dans une lignée ancienne de machines catoptriques⁶⁸³ : Jurgis Baltrusaitis signale ainsi des machines catoptriques hexagonales fabriquées par Johann Zahn datant de 1685.

Le miroir, le double et la mort

Le cinéma d'animation est l'extension cinématographique des jouets optiques. Comme eux, il est construit sur le principe du miroir : c'est un négatif du cinéma « de prises de vue réelles » qu'il reflète et dont il inverse les lois. Les principes d'inversion et de renversement se trouvent donc au cœur du cinéma d'animation. Le motif du miroir y approfondit les thèmes qu'il représente déjà au cinéma : celui du double⁶⁸⁴, du souffle du temps, de la mort, du rêve et de l'apparence. Cependant le reflet, dans le cinéma d'animation, présente la spécificité d'être exactement sur le même plan que le reste de l'image, et d'incarner la nature fondamentalement superficielle et artificielle de l'image. Il n'offre pas une simple image dématérialisée du corps réel qui s'y mire, il le prolonge.

Les corps du cinéma d'animation présentent une fâcheuse tendance à se dédoubler, mais également à se renverser, s'inverser, se monter à l'envers. Les *Shadoks*, qui existent avec la tête en haut ou avec la tête en bas, avec leurs échelles pour monter et leurs échelles pour descendre, en donnent un bel exemple. De la même manière, les personnages de cartoon peuvent traverser la terre, pour se retrouver de l'autre côté. C'est le cas dans le *Talkartoon*⁶⁸⁵ *Hide and Seek* (Fleischer, 1932), ou dans *World Flight* de la série *Cubby Bear* (Van Beuren, 1933). La réversibilité se remarque encore quand les personnages se retrouvent à porter leur monture, comme dans *The Goal Rush* (Ub Iwerks, 1932) où la monture de Flip the Frog, le cochon, devient son cavalier à la fin de l'épisode. Les courts métrages d'Émile Cohl avaient déjà tendance à mettre les pieds à la place des mains⁶⁸⁶. Dans *Koko's Queen* (Fleischer, 1926),

⁶⁸² « Spectacles optiques et panoramas trouaient ainsi identiquement le mur des apparences et matérialisaient (c'était à la fois leur force et leur faiblesse) le pouvoir qu'a l'esprit humain de projeter au dedans de lui-même une scène où son désir se déploie sans rencontrer les obstacles que lui oppose l'existence quotidienne. Une nouvelle fenêtre sur le rêve s'ouvre en 1816 avec l'invention, par Brewster, du kaléidoscope », *Ibid.*, p. 22.

⁶⁸³ Adjectif qualifiant ce qui est relatif à la réflexion de la lumière.

⁶⁸⁴ cf. *infra* ; Tomasovic Dick, *Le Corps en abîme*, op. cit.

⁶⁸⁵ Les *Talkartoons* sont une série de cartoons sonores produite par les studios Fleischer entre 1929 et 1932.

⁶⁸⁶ cf. Les œuvres d'Émile Cohl *L'avenir dévoilé par les lignes du pied* (1914) et la figure monstrueuse de la fin de *L'enfance de l'art* (1910) qui a ses pieds sur la tête et marche sur ses mains.

Koko, en nouveau Pygmalion, cherche à fabriquer sa femme : il lui met le visage à l'arrière de la tête, et elle le suit en marchant à l'envers, à contre-marche.

Le miroir ne renvoie que rarement l'image du personnage dans le cartoon – ce serait trop ordinaire. Dans *Funny face* (Ub Iwerks, 1933), Flip sort un miroir de sa poche, dans lequel il apparaît en fondu comme un singe ; le visage s'arrache. *Minnie the Moocher* (Fleischer, 1931) présente son triple reflet à Bimbo dans un puits, manière déjà de décomposer le corps dans le désarroi de la peur. Dingo, dans *Loonesome Ghost* (Disney, 1937), quand il regarde dans le miroir, voit un fantôme. Il finit par rentrer dans le meuble sur lequel est posé le miroir, et ne plus reconnaître son propre corps, qu'il étrangle et attaque. Dans *The Golden Touch* (Disney, 1935), dans le miroir du roi apparaît un squelette d'or. On trouve une semblable association de la mort et du miroir dans *Bimbo's initiation* (Fleischer, 1932) lorsqu'en ouvrant la porte avec une tête de mort, Bimbo tombe en réalité sur un miroir, dans lequel son reflet autonome lui indique le chemin.

Inversement, dans le cartoon, l'autre est un miroir, à travers lequel on peut passer, comme dans le gag des trains qui foncent l'un dans l'autre, et ressortent l'un de l'autre comme de l'autre côté d'un miroir (cf. *Go West Big Boy*, 1931). Dans le cartoon, on passe facilement à travers le miroir, comme on rentre dans l'image (cf. *Weenie Roast*). Dans *The Little Buckaroo* (Friz Freleng, 1938), Krazy Kat tire sur sa cible, une affiche « wanted » qui est dans son dos, en la visant dans un miroir. La cible, sur l'image (qui est reflétée dans le miroir) évite les balles : il s'avère que c'est le criminel qui a passé sa tête à travers l'affiche. L'image, dans le cinéma d'animation, communique avec le monde « réel ». Dans *Out of the Inkwell - Modeling* (Fleischer, 1921), par exemple, Koko lance une boule de pâte à modeler vers le monde réel, que le modèle du tableau reçoit dans l'œil. Le cinéma d'animation dans son ensemble est traversé par ce fantasme d'un écran devenu interface de transition entre la fiction et le réel. Le personnage de *Fantasmagorie* d'Émile Cohl (1908) déchire le noir de la salle de cinéma pour faire disparaître, dans cette échancrure, les plumes importunes du chapeau de la spectatrice qui lui bouchent la vue. *Le Tableau* (Jean-François Laguionie, 2013), offre une version contemporaine de ce mouvement.

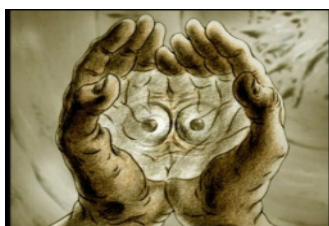
Le miroir est aussi un lieu de métamorphoses et de rêveries subjectives comme dans *Fuyi no Hi* (Kawamoto, 2003), lorsqu'une grue se pose sur l'épaule d'un vieil homme en train de prendre un bain. L'image du miroir, dans le film d'animation, s'incorpore à celle du monde qui s'y reflète. Il n'est pas rare que le reflet agisse sur son modèle. Un film comme *Le Roi et l'oiseau* (Paul Grimault 1952), obsédé par le thème du double, commence précisément par la destruction d'un miroir : ruine de l'image informe mais réelle du roi qui louche, qui se trouve

ensuite remplacée par son portrait. Le corps réel disparaît, remplacé par son simulacre. Le traitement de l'image dans *Le Roi et l'oiseau*, est une représentation du culte de la personnalité caractéristique des régimes totalitaires qui se déploient en Europe dans la première moitié du XX^e siècle. Le roi est une représentation du pouvoir qui s'affirme comme pouvoir par la multiplication des images, des portraits, des statues. Dans une scène citant les *Temps modernes* de Chaplin (1936), le ramoneur et l'oiseau sont intégrés à une chaîne de production des images du Roi, qu'ils se mettent à saborder, en sortant du cadre, en y ajoutant des plumes, des taches.

L'inversion du miroir se mue ainsi volontiers en subversion. C'est une inversion qui affecte les corps comme l'image ; une inversion à la base de la logique même de l'animation. Celle-ci consiste en effet à mettre en mouvement l'inerte, à remettre dans l'image cinématographique ce que le cinéma en exclut – le travail de la main, la conscience de la mécanicité du mouvement, de l'artificialité de l'image et du dispositif du spectacle.

Les émanations visuelles du jeu vidéo, reflets du cinéma d'animation ?

Il ne s'agit pas ici de dresser un bilan complet des images et des usages du miroir dans le cinéma d'animation et les jeux vidéo⁶⁸⁷. Il est possible en revanche, en observant les jeux vidéo au miroir du cinéma d'animation, et inversement, de faire surgir des ressemblances et des continuités dans les images de l'un et l'autre médium. Le miroir paraît en effet être un moyen – un média à l'intérieur de chacun des deux médias – pour interroger le rapport aux images, aux espaces et aux corps du jeu vidéo depuis le cinéma d'animation. Le miroir fait ressurgir les fantômes : il permet de souligner des jeux d'échos, des répétitions d'images. Il ne pose pas seulement des questions techniques de réalisation et de production des reflets. Il implique également des enjeux esthétiques de production des corps et des espaces. C'est une manière de réfléchir l'image, dans tous les sens du terme.



Kurosaka Keita, Poème 5, in Kawamoto, *Fuyi no hi*, 2003 – Fleischer, *Popeye, Aladdin and his Wonderful Lamp*, 1939 – Paul Terry, *Farmer Al Falfa*, *Rolling Stone*, 1935

⁶⁸⁷ Bruno de Figuereido a établi une belle recension des miroirs dans les jeux vidéo comptant environ 200 entrées. La liste est disponible en ligne : <https://t.co/eKt9dkzAq2> ; il a également réuni ses recensions sur une image : <https://twitter.com/dieubussy/status/1667641692839706627>

Brève typologie du miroir dans les jeux vidéo

La définition du miroir que donne l'aveugle dans *La lettre sur les aveugles*⁶⁸⁸ de Diderot (1749) associe le reflet au contact de la main : comme la main doit se poser sur les objets pour les sentir, les corps doivent se positionner correctement face au miroir pour s'y refléter. Le miroir est une image avec laquelle on joue. Mais le jeu, avec sa symétrie et son égalité de départ, est aussi une forme de miroir. Le double travaille le jeu. Toute stratégie, remarque Selim Krichane⁶⁸⁹, se projette nécessairement dans les intentions de l'adversaire ou de l'adversité. Le miroir est en outre la première image interactive, qui réagit en temps réel.

Le double, dans le jeu vidéo, prend souvent la forme des ombres spectrales, fantasmagoriques, des ennemis : images, projections qui visent à tromper le joueur sur sa véritable cible. On trouve ce type de pouvoir dans un jeu *League of Legend* (Riot Games, 2009) dans certains boss de *Zelda* (Nintendo, 1986)... Le motif est un thème de l'illusion classique, que l'on trouvait déjà dans *Popeye meets Ali Baba and the forty thieves* (Fleischer, 1937). Le double dans le jeu vidéo, peut aussi prendre la forme du *doppelgänger*, éventuellement une capacité spéciale, permettant de dédoubler l'avatar, et, surtout, de doubler les dégâts qu'il peut infliger. En vérité, le double est omniprésent dans les jeux vidéo, sous la forme des ennemis reproductibles, générés à partir des mêmes images reproduisant les mêmes comportements. Le corps, envisagé du point de vue de l'information, est susceptible d'être reproductible, mis en série. Le modèle du code (génétique, informatique), écrit Jean Baudrillard⁶⁹⁰, rend les corps reproductibles, substituables, nie leur identité spécifique au profit d'une matrice sérielle. Le clonage, dans *Rogue Legacy* (Cellar Doors Game, 2013), devient une matrice de production aléatoire des corps, revendiquant un fac-similé d'hérédité. Les corps ainsi produits sont des nouveaux avatars, remplissant peu ou prou toujours la même fonction.

Dans les jeux vidéo des années 1980 et 1990, le miroir renvoie aussi à une fonction technique de l'image. Les *sprites*⁶⁹¹ sont en effet réversibles : une simple modification dans le

⁶⁸⁸ « Je lui demandai ce qu'il entendait par un miroir : « Une machine, me répondit-il, qui met les choses en relief loin d'elles-mêmes, si elles se trouvent placées convenablement par rapport à elle. C'est comme ma main, qu'il ne faut pas que je pose à côté d'un objet pour le sentir. » Diderot Denis, *Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient*, Paris, Librairie Générale Française, 1999 (1759), p. 38.

⁶⁸⁹ « Tout comme dans un jeu de stratégie nous dit Eco, alors que « le stratège se dessine un modèle d'adversaire ». Au *lecteur modèle* inscrit en filigrane dans le texte répond le *joueur modèle*, « projeté » par son adversaire ou, le cas échéant, par la structure ludique elle-même. » Krichane Selim, *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg Editeur, 2018, p. 349.

⁶⁹⁰ « En fait c'est ce qui arrive au corps lorsqu'il n'est plus conçu lui-même que comme message, comme stock d'information et de messages, comme substance informatique. Rien ne s'oppose alors à sa reproductibilité sérielle dans les mêmes termes dont use Benjamin pour les objets industriels et les images mass-médiatiques. Il y a précession de la reproduction sur la production, précession du modèle génétique sur tous les corps possibles. » Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 150.

⁶⁹¹ Pour rappel, les *sprites* désignent un objet déplaçable (*a movable object*) sur l'écran.

code permet de les orienter vers la droite ou vers la gauche, vers le haut ou vers le bas. Quand un *sprite* change de direction, il se renverse simplement, en miroir.

La production des reflets est un réel enjeu pour les premiers jeux en trois dimensions. Ainsi, le miroir de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) est en réalité un faux miroir : ce n'est pas un simple reflet, mais un espace réel inversé, auquel Mario ne peut pas accéder à cause d'un mur invisible. Une autre technique consiste à placer une caméra au niveau du miroir, dont la captation apparaît en lieu et place du miroir pour le joueur ou la joueuse. D'autres techniques ont permis également de simuler des miroirs, telles le *Cube mapping*, qui repose sur la projection d'un espace réduit à une image en deux dimensions sur le cube, ou la technique du *Screen space reflection*, qui altère la surface d'un objet. Le développement du *ray tracing* permet pour sa part de simuler les reflets de lumière, et de produire des surfaces réfléchissantes.

Les jeux vidéo empruntent au cinéma ses codes concernant les utilisations et les symboliques du miroir. Le miroir est ainsi un motif du genre de l'horreur remédiatisé dans les jeux vidéo. C'est le cas par exemple dans les usages que la série *Silent Hill* (Konami, 1999) fait du miroir.

On trouve néanmoins, dans les jeux vidéo, un certain nombre d'effets de renversement qui prennent davantage leur source dans les images du cinéma d'animation, et qui créent des situations ludiques. Dans la « Launch Base Zone » de *Sonic 3* (Sega, 1994), la gravité s'inverse parfois, envoyant Sonic en haut de l'image, et inversant de fait les contrôles. On trouve un renversement voisin dans le jeu de plate-forme *Hoa* (Skrollcat Studio, 2021), qui redouble dans les mécaniques de *gameplay* le jeu de miroir de l'image. À la fin du jeu, en effet, l'image passe en noir et blanc, et on dirige à la fois le personnage et son reflet, dans des espaces qui ne sont pas exactement identiques : on se trouve donc à devoir manipuler son avatar à l'envers. Le personnage finit d'ailleurs par rentrer dans son reflet, faisant du même coup passer l'image en négatif.

En outre, le miroir, dans le jeu vidéo n'est pas forcément visuel : il peut aussi être kinesthésique, et affecter les contrôles. *Super Bomberman 5* (Hudson, 1997) contient ainsi un malus qui, lorsqu'on marche dessus, inverse les contrôles : en appuyant sur la touche permettant normalement d'aller à droite, l'avatar va à gauche, et si on appuie sur la touche du haut, il va en bas. Dans un autre genre, le jeu *Shenmue II* (Sega, 1999), proposait également une scène où le personnage, chez le barbier, se fait raser dans le miroir, et qui « accompagne une inversion sémiotique de *l'input* à réaliser⁶⁹² », puisqu'il ne faut pas appuyer sur le bouton qui clignote, ce que le jeu a toujours demandé de faire jusqu'alors.

⁶⁹² Je dois cette expression à Antonin Congy, que je remercie.

Le miroir maléfique des jeux vidéo

Mais la danseuse aux pièces d'or, d'eau claire
Ne sait ni lire ni compter.

Aussi naïve qu'un miroir,
Elle n'a pas de toit,
RIEN QU'UN SOLEIL
Et l'ombre chaude sans les murs⁶⁹³.
Paul Eluard, « L'art de la danse »

Le jeu vidéo reconduit ainsi les enjeux de doubles, d'ombres, de miroirs, de corps dédoublés et suppliciés, « dupliés » en images. La dualité et le reflet du personnage se retrouvent par exemple dans le jeu *Prince of Persia*, créé par Jordan Mechner à la fin des années 1980. Une « ombre vivante⁶⁹⁴ » de l'avatar apparaît en filigrane tout au long du jeu, que l'on finit par affronter. Elle réinvestit la thématique classique du double, part sombre du héros de laquelle il doit triompher : l'ombre, initialement conçue pour apparaître quand le protagoniste passe devant un miroir, se présente ainsi comme le « reflet maléfique⁶⁹⁵ » du héros. Mais elle permet de saisir également des aspects techniques de la création de jeu, de la boucle et de la répétition qui structurent le médium. En effet, comme le note Jordan Mechner dans ses carnets :

« 8 juin 1988

L'ombre vivante ! C'est entièrement grâce à Tomi.

Je lui expliquais pourquoi il n'y avait pas d'ennemis dans *Prince of Persia*. Les animations du personnage principal sont si élaborées qu'il n'y a pas assez de mémoire pour ajouter d'autres personnages.

« Pourquoi ne pas utiliser les mêmes animations pour les ennemis, comme tu l'as fait pour *Karateka* ?

- Ça ne marcherait pas si bien cette fois-ci. Le personnage est conçu pour avoir l'air mignon. Il a une personnalité dans sa façon de courir et bouger. Les ennemis aussi auraient l'air mignon.

- Tu ne peux pas juste changer leur visage ou leur costume ?

- Pas possible. Si je change quoi que ce soit, c'est une toute nouvelle collection de formes. Il n'y a pas assez de mémoire. »

Elle ne lâchait pas l'affaire : « Tu ne pourrais pas juste le faire d'une autre couleur – disons, en noir ? »

⁶⁹³ Paul Eluard, « L'art de la danse », *Poésies 1913-1926*, Gallimard, 1971, p. 85

⁶⁹⁴ Mechner Jordan, « 8 juin 1988 », *La création de Prince of Persia. -Carnets de bord de Jordan Mechner 1985-1993, op. cit.*, p. 68-69.

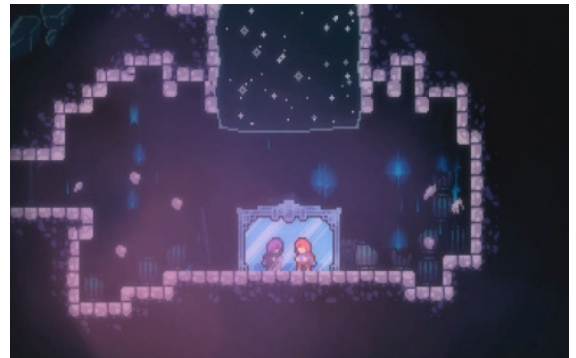
⁶⁹⁵ « Robert a suggéré que l'ombre vivante pourrait apparaître quand le héros trouverait un grand miroir. On sauterait à travers le miroir ; simultanément, le reflet maléfique du personnage sortirait à sa place et disparaîtrait dans les ténèbres. Pendant le reste du jeu, il pourrait rester tapi dans l'ombre, traquant le joueur pas à pas... jusqu'à la fin, où le personnage endosserait l'amulette magique qui lui donnerait le pouvoir de réabsorber l'ombre en lui, ce qui lui ferait gagner la force nécessaire pour vaincre le grand vizir. » *Ibid.*

J'ai commencé à expliquer « On est sur l'Apple II... » et soudain, ça m'a frappé : et si je faisais un OU exclusif de chaque image avec elle-même, mais en décalant d'un pixel ? J'ai imaginé une silhouette fantomatique, éthérée, noire, avec un visage et des bras blancs, courant et sautant, pourchassant le joueur⁶⁹⁶ . »

L'animation est ainsi conçue par Jordan Mechner, dès les années 1980, en suivant des principes importés du cinéma, comme une manière de caractériser les personnages. La duplication de ses animations ne peut donc pas s'appliquer à n'importe quel corps, d'où la solution de l'ombre : le héros doit triompher de lui-même, dans la plus pure tradition du monomythe⁶⁹⁷. Le double intervient ainsi comme un reflet fantomatique généré par la machine à partir de l'avatar, dont il reprend les traits, et qu'il suit tout au long du jeu. Son existence est permise par l'insertion dans le programme de quelques lignes qui permettent d'économiser la place en mémoire qu'aurait nécessité la création d'autres personnages. L'ombre du personnage est ainsi générée par la machine.



Jordan Mechner, *Prince of Persia*, (Broderbund, 1989). Source : Pablo Terradillos, « Why I love Prince of Persia », <https://dev.to/tehsis/why-i-love-prince-of-persia-46c3>



Maddy Thorson, *Céleste* (Extremely OK Games, 2018)

La thématique traditionnelle de l'ombre comme part maléfique à surmonter est ainsi reprise par les jeux vidéo, qui proposent des ennemis générés à partir de l'avatar. Dans *Sonic the Hedgehog 3* (Sega, 1994), le Dr. Robotnik crée ainsi un double robotique de Sonic. Dans un certain nombre d'épisodes de la série des *Zelda* apparaissent des doubles maléfiques de Link, que le héros doit affronter. Dans cette tradition du double et de l'ombre dont il faut triompher, on peut également intégrer les ennemis qui reproduisent en miroir les déplacements de l'avatar. C'est le cas dans la série *Zelda*. Dans les jeux de combat, lorsque les deux avatars choisis pour le combat sont identiques, la couleur permet de les distinguer. Chaque personnage existe ainsi dans plusieurs variantes de couleur. La reproductibilité des corps vidéoludiques provient en droite ligne de celle des figurines, elle-même redevable à la logique sérielle de la production industrielle.

⁶⁹⁶ *Ibid.*

⁶⁹⁷ Jordan Mechner, dont les désirs de carrière attermoient entre le cinéma et les jeux vidéo, possède dans son capital culturel, les références et les savoirs liés à la création cinématographique, comme les principes de l'écriture scénaristique hollywoodienne ou de l'animation disneyenne. Il note ainsi dans ses carnets ses réflexions sur le monomythe de Campbell ou sur les douze principes de l'animation d'Ollie Johnson et Frank Thomas.

Céleste (Extremely OK Games, 2019) est un jeu de plate-forme. Sa protagoniste, une jeune femme dont le nom donne son titre au jeu, souhaite escalader une montagne. Le titre, avec son idée de ciel, suggère déjà l'ascension. Dès le deuxième niveau du jeu, elle se trouve confrontée à un miroir, dans lequel apparaît son double maléfique, incarnant sa part d'ombre. Il brise le miroir, pénètre dans le monde de Céleste. Ce faisant, il anime des blocs jusqu'alors inertes, que Céleste va pouvoir traverser. Elle sera également poursuivie par ses doubles à travers le niveau. Le jeu exprime ainsi, à travers le *gameplay*, en incarnant les émotions négatives du personnage, ses doutes, et les fragilités identitaires qu'ils entraînent. Pendant une grande partie du jeu, le personnage du double maléfique va représenter un opposant et le jeu va consister à triompher de son propre reflet. Le personnage se dédouble au début du jeu, son moi maléfique sort d'un miroir. Il va s'agir pour Céleste d'apprivoiser sa part sombre, son double. Celle-ci, présentée initialement comme un antagoniste, s'avère un adjuvant plus tard dans le jeu. Céleste et son double vont ainsi collaborer. Les deux formes vont ensuite se réunir en une seule : la chevelure de Céleste, rouge au début, va devenir rose et s'allonger. Les cheveux du personnage, dont la couleur change tout au long du jeu, représentent en quelque sorte en un lointain écho à Samson, sa construction identitaire, l'affermissement de sa volonté et ses pouvoirs. La couleur est ainsi un *feed-back* qui quantifie l'énergie qu'il reste au personnage. La réconciliation avec sa part d'ombre coïncide également avec une augmentation des pouvoirs de l'avatar.

L'ombre et la mort

Ces miroirs s'inscrivent dans une longue tradition. Le miroir est une des formes canoniques et traditionnelles du double. Le thème du double est un thème éminemment classique en littérature et en art. Parmi ses incarnations diverses, on peut relever : le duel, l'ombre, le miroir, le portrait, la gémellité. L'étude qu'a consacré Otto Rank au thème du double est restée célèbre. Otto Rank s'appuie sur la littérature et un certain nombre de mythes rapportés par les anthropologues contemporains de son époque pour dégager ce qu'il présente comme des invariants anthropologiques rattachés au double. Si la dimension universelle de la thématique ne semble aujourd'hui plus si sûre, l'étude d'Otto Rank reste d'un grand intérêt pour appréhender la question du double dans la culture occidentale. Otto Rank note, dans la littérature⁶⁹⁸, la récurrence d'un certain nombre de caractéristiques : l'isomorphie (le double « ressemble trait pour trait au héros »), l'antagonisme (le double « contrarie toujours les entreprises du héros »), et enfin, la femme (précipitant « la catastrophe, qui est souvent le

⁶⁹⁸ Chez Edgar Allan Poe (*William Wilson*), Fiodor Dostoïevski (*Le double*), Oscar Wilde (*Dorian Gray*), E. T. A. Hoffmann (*L'ombre*)

suicide, par la voie détournée de l'assassinat du persécuteur abhorré⁶⁹⁹ »). Pour Otto Rank, l'ombre et le reflet forment des représentations primitives de l'âme immortelle.

L'ombre, en tant qu'archétype, est ambivalente, et se trouve susceptible d'être, au sein d'une même culture, rattachée aussi bien à des connotations de vie que de mort. L'étude d'Otto Rank s'attache davantage à montrer les liens étroits que la figure du double entretient avec la mort (même si les liens de l'ombre avec la sexualité sont aussi évoqués). Otto Rank cite ainsi un certain nombre de traditions⁷⁰⁰, de la culture occidentale ou des cultures « sauvages⁷⁰¹ » où l'absence d'ombre est synonyme de mort : « Celui qui n'a pas d'ombre meurt⁷⁰² ». Otto Rank entend ainsi démontrer que l'ombre est « la première "objectivation" de l'âme humaine⁷⁰³ », ce qui en fait aussi la représentation de la mort. Dans les enfers grecs, les morts continuent d'exister sous la forme d'ombres. Le reflet dans le miroir, par sa présence immatérielle, renvoie à la vacuité du corps⁷⁰⁴. L'ombre, et par extension, le double, sont ainsi pour Otto Rank des images de la mort. Ainsi qu'il le note, le double se présente initialement comme un « Moi identique » annonçant une survie dans le futur, avant de devenir un « Moi antérieur », incarnant le passé de l'individu auquel il ne veut pas renoncer. Le double devient alors « Moi opposé », représentant « la partie périssable et mortelle détachée de la personnalité présente *actuelle* qui la répudie⁷⁰⁵. »

Les corps fétichisés des figurines

Dick Tomasovic a largement étudié ces images du double dans le cinéma d'animation, en réfléchissant sur le rapport au corps et à la mort qu'impliquent ces corps doubles, sans ombre. Il propose de nommer « figurines » les personnages du cinéma d'animation. Le concept introduit directement l'idée d'un corps inerte, miniature, et de sa manipulation. Le terme renvoie également à l'enfance, une thématique importante du cinéma d'animation. Le constat de la fétichisation⁷⁰⁶ du corps de la figurine et des violences faites à l'image est récurrent dans les recherches en animation. Hervé Joubert-Laurencin notait déjà que le corps

⁶⁹⁹ Rank Otto, *Don Juan et Le double*, trad. Dr. S. Lautman, Paris, Payot, 1973 (1932), p. 39.

⁷⁰⁰ « En Autriche, en Allemagne et aussi en Yougoslavie, on joue le jeu de société macabre suivant : dans la nuit de Noël ou du Jour de l'An, on allume une bougie ; celui qui ne projette pas d'ombre sur le mur de la pièce ou projette une ombre sans tête doit mourir dans l'année même. » *Ibid*, p. 57.

⁷⁰¹ *Ibid*, p. 58.

⁷⁰² *Ibid*, p. 59.

⁷⁰³ *Ibid*, p. 62.

⁷⁰⁴ « Ce qu'il contemple avec une telle fascination, c'est son propre corps envahi par le vide, absorbé par une présence que rien d'autre ne permet de déceler, comme le sera plus tard son reflet dans le miroir. » Milner Max, *La Fantasmagorie*. *op. cit.*, p. 110-11.

⁷⁰⁵ Rank Otto, *op. cit.*, p. 73-74.

⁷⁰⁶ « [...] le fétiche est l'image ou le substitut d'un phallus féminin, c'est-à-dire un moyen par lequel nous dénions que la femme manque de pénis » Deleuze Gilles, *Présentation de Sacher-Masoch. Le froid et le cruel*, Paris, Minuit, 2007 (1967), p. 28.

animé était bien étrangement fétichisé. Marc Berdet se demande pour sa part, en s'appuyant sur les commentaires de Théodore W. Adorno et Walter Benjamin sur le « sadisme bourgeois » dont est victime un personnage comme Donald Duck : « Gaiement masochistes, les spectateurs de Disney ⁷⁰⁷ ? » Force est de constater que les corps du cinéma d'animation sont bien souvent des corps en souffrance, dont les désirs sont inassouvis, et qui se trouvent répétitivement en proie à l'échec et aux sévices les plus divers. Dick Tomasovic a fait du catabolisme (la propension des molécules à se désagréger en particules plus petites) un principe fondamental du corps animé, conjoint à l'entropie qui pousse la mise en péril des corps jusqu'à la destruction et la dissolution de l'image du film elle-même.

« À travers les conceptions d'anomie, d'entropie et de catabolisme, c'est l'idée d'une figurine comme corps revenant qui est ici défendue. Un corps qui, traditionnellement, ne retient plus l'âme et reste le prisonnier apathique d'un processus catabolique. La figurine tient du mort-vivant ; elle est un corps-déchet qui réapprend à s'articuler, un " mort-qui-marche " comme disent les Anglo-Saxons. Les corps du cinéma d'animation, ceux-là même qui se sont installés dans le cinéma américain contemporain où les figurines, sans attendre l'image numérique, ont remplacé les acteurs, sont des corps au-delà du vivant, déjà-morts, ou continuellement mourants. Surtout, ces corps *revenants*, ces projections fantasmatiques, sont aussi les corps du retour des doubles⁷⁰⁸. »

Le corps des personnages animés se conforme ainsi, comme le montrent les travaux de Dick Tomasovic, à trois règles⁷⁰⁹ : le catabolisme (processus physique qui réduit les molécules complexes en molécules simples⁷¹⁰), la conservation (par laquelle le corps, revient toujours égal à lui-même après sa destruction) et l'entropie (le second principe de thermodynamique de l'accroissement continu du désordre).

Pour Dick Tomasovic comme pour Alan Cholodenko, le corps mis en scène dans le cinéma d'animation relève par conséquent du mort-vivant : toujours déjà-mort, toujours revenant. Dick Tomasovic fait ainsi du personnage de Frankenstein le paradigme du

⁷⁰⁷ « Theodor Adorno et Max Horkheimer notent qu'en effet Donald Duck, un personnage qui débarque au même moment sur l'écran (en 1934), « reçoit sa ration de coups comme les malheureux dans la réalité, afin que les spectateurs s'habituent à ceux qu'ils reçoivent eux-mêmes ». Un tel rire possède du même coup des traits sadiques : les spectateurs se moquent de l'anticonformiste qui mérite bien une « correction », à tous les sens de ce terme. Adorno écrit à Benjamin que le rire des spectateurs, loin d'être bon ou révolutionnaire, était « rempli du pire sadisme bourgeois ». Cette réaction hilare témoigne peut-être, en effet, d'un conformisme social teinté d'une agressivité individuelle dirigée d'abord contre soi-même (masochisme), puis contre l'autre (sadisme). Elle se trouve adéquate à un régime fondé sur la personnalité autoritaire qui prépare les fascismes des années 1930. C'est probablement pourquoi Benjamin écrit, laconique, dans ses notes personnelles : « L'utilité de la méthode de Disney pour le fascisme. » », Berdet Marc, *Fantasmagories du capital. L'invention de la ville marchandise*, Paris, Zones, 2013, version numérique.

⁷⁰⁸ Tomasovic Dick, *Le corps en abîme*, op. cit., p. 56-57.

⁷⁰⁹ « C'est ainsi que l'on peut parler de catabolisme, permanent et institué, au sujet de la figurine. Elle n'a de cesse que de se dégrader, de se mettre en pièce, se supplicier et se mutiler, d'être réduite en cendres et en poussières ; mais, dans le même temps, elle ne peut jamais être libérée de ce processus ; elle se retrouve condamnée à le vivre quotidiennement, à le subir apathiquement. La raison en est double. Cette tendance catabolique est ralentie, d'une part, par une loi générale de conservation – rien ne se perd, rien ne se crée dans le film d'animation : les mille morceaux éparpillés d'un Gros Minet se retrouveront à nouveau, tous, dans un corps recomposé, dès la scène prochaine ; et, d'autre part, par l'autre grande loi du film d'animation, celle de l'entropie – les figurines sont les grands agents du désordre, comme le chaton de *The Cat Came Back*. Cette règle garantit une pérennité à la figurine : plus le monde est désordonné, moins la désorganisation structurelle de la figurine, moins sa tendance au catabolisme se fait remarquer. » *Ibid.*, p. 56.

⁷¹⁰ *Ibid.*, p. 13.

cinéma d'animation⁷¹¹, en vertu du fait que son récit combine, suivant un principe de boucle, un jeu de putréfaction et de réanimation conduisant à une spectacularisation du cadavérique menée par un « imaginaire prométhéen⁷¹² » de la technique. Celle-là s'apparente en effet à un privilège divin, dont la possession est associée à une certaine forme de culpabilité. Le récit de Frankenstein, parce qu'il consiste en une réanimation du mort entraînant un conflit entre le créateur et sa créature, constitue en effet une matrice pertinente du cinéma d'animation, construit sur l'idée de « donner la vie » à de l'inerte, et donc de jouer avec la mort, et dont le conflit entre le créateur et la créature forme l'un des cœurs et l'une des structures narratives privilégiées.

Le cinéma d'animation offre l'image d'une création en tension entre l'apparition et la disparition, « où la génération invite immédiatement à la dégénération ». Comme le remarque Dick Tomasovic, à la suite d'Hervé Joubert-Laurencin, « le cinéma d'animation, est une machine à faire croire au mouvement de l'inerte, et, en conséquence, capable de faire revenir les morts⁷¹³ ». Cette machine à même de faire revenir les morts (c'est la définition première de la fantasmagorie), participe d'un imaginaire plus large, visant la production d'un « nouveau corps, celui du cadavre vivant, une sorte d'osmose spectaculaire entre l'homme et la machine », dans lequel organique et machinique sont susceptibles de s'hybrider. Cette conception du corps est l'aboutissement de longues mutations, parmi lesquelles le développement de l'anatomie et de la connaissance médicale, qui ont progressivement établi « une perception déshumanisante du corps, faisant officiellement de ce dernier une sorte de cadavre vivant », relevant « revenant » ou « déjà-mort⁷¹⁴ ». Cette idée d'un corps comme « un mécanisme complexe d'horlogerie » est au cœur de la figurine d'animation : elle « est l'expression même du lien qui l'unit inéluctablement au dispositif⁷¹⁵ ».

Les corps du cinéma d'animation prennent en effet leur mouvement de la machine, entraînant chez la figurine une béance somatique. La figurine d'animation ne possède pas de *soma*. Dick Tomasovic distingue trois dimensions du corps : le physique, l'organique et le somatique. La figurine possède bien une apparence physique (le *character design*) ; elle s'apparente à un « organisme » dans la mesure où elle peut être instrumentalisée (au service de

⁷¹¹ « Comme l'animateur avec sa figurine, Frankenstein et sa créature percent le secret de la mise en mouvement de l'inerte. Ce refus de l'état des choses constitue une transgression fondamentale au respect de l'ordre des choses. Relativisant l'idée de la vie et de la mort, refusant les termes du début et de la fin, ils créent une nouvelle temporalité où se substitue à la continuité du flux de l'hétérogène celle de la répétition du même. » Tomasovic Dick, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernité de Prométhée », in DENIS Sébastien (dir.), *Revue Intermédialités / Intermediality*, n° 22, *Animer / Animating*, automne 2013.

⁷¹² « Reposant sur une véritable poétique de l'animation (et, inéluctablement, on le verra, de la réanimation), ces adaptations spectacularisent la monstration du corps cadavérique, convoquent l'imaginaire prométhéen, mettent en scène les fantasmes de la création de la vie artificielle comme ceux de la déliquescence de l'organique, et formulent un schéma cyclique de la narration. » *Ibid.*

⁷¹³ *Ibid.*

⁷¹⁴ *Ibid.*

⁷¹⁵ *Ibid.*

la narration) et se comporte comme une machine, c'est-à-dire un ensemble de fonctions. Mais elle est dépourvue de *soma*, qui désigne le corps entendu comme « tombeau de l'âme » : le principe de mouvement de la figurine lui est extérieur, et réside dans la machine.

Cette absence de *soma* a des conséquences néfastes pour la figurine d'animation : elle se trouve dans une physicalité et une organicité éternelles, qui en font un corps infernal et supplicié. Les personnages des films d'animation sont des descendants directs des habitants infernaux de la mythologie antique : le Coyote, le chat Tom, avec leur faim et leur désir insatiables, présentent une homologie profonde avec Tantale. Les poursuites du cartoon s'avèrent toujours vaines (Bip bip et Coyote). Elles créent un monde de désir infini car impossible à assouvir; un monde de pur plaisir, si tant est que le plaisir n'est pas la réalisation du désir, mais sa quête. Corollairement aux enjeux de corporéité, se pose aussi la question de la mort. Le rapport de la figurine d'animation à la mort est inscrit dans son corps même. Les corps animés sont de la même matière que les décors et les images dans lesquels ils évoluent. Dick Tomasovic le montre : ce qui affecte les corps des personnages animés tend à contaminer le corps de l'image elle-même. L'inerte et l'animé, le matériel et l'immatériel sont ainsi fondamentalement réversibles dans les images du cinéma d'animation. Le cinéma d'animation propose ainsi un monde « dont le vivant n'est plus la convention ». La figurine, comme l'écrivent Hervé Joubert-Laurencin et Dick, appartient à la mort, et s'en trouve par conséquent libérée⁷¹⁶. Mais plus encore qu'à la mort, le corps animé appartient au monde de la machine. Le corps des personnages renvoie aussi au corps de la machine ; chacun de ces corps est pensé sur le modèle du corps humain. Les corps des figurines d'animation sont historiquement des corps pris dans des supplices infernaux : immortels et toujours en souffrance (de la manière dont on dit d'une lettre qu'elle est en souffrance : elle attend). Ce rapport au corps conditionne le rapport à la technique, et se trouve sans doute affecté par le développement des technologies numériques. La question de la dévoration qui traverse le cinéma d'animation, depuis la faim irrassiable du Coyote et des figurines de cartoon aux films de Jan Švankmajer change de nature :

« Dans l'animation, le numérique a substitué au principe de la dévoration celui de la digestion. Avant lui, ce n'était qu'affaire de coups de dents, de mastication subliminale : les animateurs basaient tout leur art sur l'intervalle, la césure séparant chaque photogramme. Innombrables incisions qui, défilant dans le projecteur, finissaient par avoir la peau du mouvement. Avec l'animation numérique, c'est le fondu qui prime. Le mouvement n'est plus strié d'intervalles, mais au contraire nimbé par un liant : le *motion blur* (ou "flou de mouvement") en donne l'illusion par une science de la bavure ou du filé, qui laisse imperceptiblement flotter le spectre de la phase antérieure. Ces suc digestifs prennent toute

⁷¹⁶ « Appartenir à la mort, c'est ne plus y être soumis en quelque sorte, c'est être pris dans le cycle infini du retour, c'est être, pour toujours, un revenant. », Tomasovic Dick, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernité de Prométhée », *op. cit.*

leur importance lors de l'étape finale de la production : celle dite du rendu – de la déglutition⁷¹⁷ »

Les corps animés, qui prennent leur mouvement de la machine, en retranscrivent aussi le fonctionnement : la « dévoration » du cinéma argentique laisse place à la « déglutition » du cinéma numérique. Ce qui affecte les corps et l'image, c'est au fond leur soubassement technique commun : la technologie par laquelle ils existent. Ce monde dont le vivant n'est plus la convention, fonctionnant sur la boucle, les revenants et le principe de répétition, est un monde devenu machine. La convention qui préside à l'univers des figurines animées, où la mort est impossible, les supplices infinis et le désir inextinguible, est la loi de la machine : la boucle est son principe fondamental. Dick Tomasovic écrit ainsi :

« Vitaliser, corrompre, revenir, tels sont les gestes éternels de ces Prométhées modernes qui, absorbés par le souhait d'estomper les frontières entre l'organique et le machinique, stimulés par l'imagination techno-industrielle de la réification du monde propre aux siècles de ces fictions, ont rêvé d'animer le vivant par l'artifice⁷¹⁸. »

Le corps est contaminé par l'imaginaire techno-industriel, qui inscrit sa logique dans l'image du cinéma d'animation. Jean-Baptiste Massuet signale que la *performance capture* procède suivant une logique proche du taylorisme, par le désassemblage du corps en « une somme de parties non connectées⁷¹⁹ », désassemblage qui rend impossible la conscience de la production dans son ensemble. Le mouvement se trouve ainsi converti en « abstraction codée, ce qui confère un pouvoir à celui qui désormais le contrôle⁷²⁰ ». Le mouvement ainsi produit est en effet retraité par les informaticiens ou les infographistes, qui en sont les véritables producteurs. La technologie de la *performance capture* se fait ainsi un « moyen de transfert de l'humain vers un être artificiel⁷²¹ », qui est aussi bien machinique qu'humain, et dont la présence n'est jamais que simulée. Comme le remarque Estelle Dalleu, l'insistance des discours promotionnels sur la phase de capture est suspecte : trop ostentatoire, elle vise à insister sur une capture, un enregistrement qui occulte toute la machinerie impliquée dans la simulation du mouvement⁷²².

L'avatar, comme la figurine, est un corps vide, une surface, un reflet. Le corps, devenu un revenant et un mort-vivant dans son agencement avec la machine, se retrouve ainsi au

⁷¹⁷ Aubron Hervé, *Le Génie de Pixar*, Paris, Capricci, 2011, p. 81.

⁷¹⁸ Tomasovic Dick. « Ré-animer les créatures de Frankenstein : modernités de Prométhée. » *op. cit.*

⁷¹⁹ « [...] si le taylorisme déconstruit le corps en une somme de parties non connectées entre elles, empêchant toute appréhension globale du mouvement et interdisant à l'ouvrier de faire la connexion entre son geste et la conscience qu'il peut avoir lui-même comme un corps producteur de quelque chose, la *performance capture* procède en quelque sorte de la même manière. », Massuet Jean-Baptiste, *Le cinéma virtuel*, Chêne-Bourg, Georg, 2020, p. 185.

⁷²⁰ « Elle permet d'analyser le mouvement du corps pour le redonner sous la forme d'une abstraction codée, ce qui confère un pouvoir à celui qui désormais le contrôle : si un mouvement a bien été capté au départ, rien n'empêche en effet les informaticiens de le déformer, de le compléter, ou de le fragmenter en vue de l'effet final que le metteur en scène souhaite obtenir. », *Ibid.*

⁷²¹ Dalleu Estelle, « Kara : Métadiscours vidéoludique autour de l'androïde », in Fix Florence (dir.), *Jeu d'acteurs et corps artificiels – Effets de coprésence à la scène et à l'écran*, Paris, Orizons, 2019, p. 127.

⁷²² « Et c'est une intelligence artificielle, l'ordinateur, qui permet ce transfert. Il s'agit de simuler une présence dont on montre les traces de fabrication de manière ostentatoire, et le corps capturé est support à la démonstration d'une prouesse technologique dans le récit tout autant que dans le processus même de confection de l'androïde destiné à l'œuvre » *Ibid.*

cœur du cinéma d'animation, mais sous une forme débridée. Les corps sont détruits, morcelés, élastiques, affamés, dissous, arrachés, torturés. Comme expliquer ce déferlement de violence ? Stéphanie Cadoret, animatrice, suggérerait simplement : « parce que c'est possible ». La même violence se retrouve à l'intérieur des jeux vidéo. Toutefois, comme le relève McKenzie Wark, cette violence n'en est pas vraiment une, elle n'est qu'un simulacre :

« Cette violence n'est pas « réelle ». Les Sims ne sont pas des personnes. Ce sont des images. Ce sont des images au sein d'un monde qui ne semble être qu'une vaste accumulation d'images. D'où le plaisir de les détruire, pour éprouver sans cesse leur complète vacuité. Les images peuvent tout signifier et son contraire⁷²³. »

Les jeux vidéo proposent un « avatar à habiter⁷²⁴ », qui participe de « l'utopie d'un corps assisté par la technologie afin de le débarrasser de sa condition cassable et périssable⁷²⁵. » Les corps des avatars sont eux-mêmes mécaniques, cyborgs. Le regard de l'avatar peut prendre la forme du radar ou du scanner, détectant les ennemis et les alliés, les objets utilisables, etc. Les avatars présentent souvent une vue et une capacité d'action qui s'apparentent à celles de la machine.

Les avatars, une descendance de la figurine

Les avatars prolongent les figurines du cinéma d'animation analysées par Dick Tomasovic. L'avatar est une créature engendrée par la machine, obéissant au doigt et à l'œil. Corps simulé, l'avatar est, à l'instar de la figurine, dépourvu de soma, d'un principe mobile propre. Son mouvement est produit par la machine, programmé par des mains humaines (celles qui créent et celles qui jouent). Avatars et figurines meurent et renaissent à l'infini, réapparaissent toujours intacts après les pires sévices. L'avatar obéit aux mêmes principes de conservation catabolique que les figurines du cinéma d'animation. Cette immortalité tient aussi à la nature ludique de ces corps. Le principe de répétition⁷²⁶, celui de l'automaton, prend le pas sur les principes vitaux. Avatars et figurines appartiennent au temps de l'enfance, à un monde pré-chronologique, sur lequel ne rôde pas encore le spectre de la finitude. L'avatar porte donc les mêmes stigmates que la figurine : catabolisme, entropie, conservation. Les jeux vidéo présentent ainsi des corps voisins du cinéma d'animation. Les ennemis peuvent se diviser en deux, à la manière des personnages animés : c'est le cas du

⁷²³ Wark McKenzie, *Théorie du Gamer*, trad. Noé le Blanc, Paris, Edition Amsterdam / Les Prairies Ordinaires, 2019 (2007), p. 42.

⁷²⁴ Sztulman Paul, "Les explorateurs des abîmes", in Boyer Elsa, Aktypi Madeleine, During Elie, Higuinen Erwan, Siety Emmanuelle, Sztulman Paul (dir.), *Voir les jeux vidéo, perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, 2012, p. 49.

⁷²⁵ *Ibid.*, p. 51.

⁷²⁶ « Car s'il meurt un nombre incalculable de fois, il ne meurt jamais pour de bon. Et en cela, les jeux vidéo ont fait de la mort et de la résurrection le principe de plaisir et le Fort-Da des enfances prolongées. » *Ibid.*, p. 27.

détective dans *Who kill who ?* De Tex Avery (1944), du blob dans la série *Tetsuwan Atomu* (épisode 94) ou du feu dans *Whacks Museum, Bimbo's Initiation* (Fleischer, 1930) ou *Fire fire* (Iwerks, 1930).

Certains personnages de jeux vidéo, particulièrement dans les jeux en deux dimensions, assument leur héritage animé, par leur corps fractionnable et métamorphe : c'est le cas des *Battletoad* (Rare, 1991), de *Rayman* (Ubisoft, 1995), dont chaque membre est indépendant, ou encore de *Dynamite Headdy* (Treasure, 1994). On trouve des séquelles de ces corps formellement fluides dans les jeux en trois dimensions, particulièrement dans *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996), mais le photoréalisme a rendu plus discret l'héritage du cartoon. Les héros prennent figure plus humaine, même si leur immortalité chthonienne, d'une toute puissance impuissante, perdure.

Cette immortalité a pour conséquence une grande présence de la mort, qui prend la forme de la répétition. La mort répétée a même donné son nom à un genre de jeu, le *Die & Retry*. Comme le montre Graeme Kirkpatrick⁷²⁷, elle rythme un nombre important de jeux vidéo. Les avatars meurent suivant cinq grandes catégories : 1- en sortant de l'écran, tels *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) ; 2- en disparaissant, en s'effaçant (*Darkest Dungeon* - Red Hook Studio, 2016 -) en clignotant, ou en sous la forme d'un vortex aspirant leur corps ; 3- en explosant ou en implosant ; 4- d'une mort « réaliste », en s'affaissant, ou en se démembrant (animations très usitées dans les FPS, souvent associées à une altération et une colorisation rouge de l'écran) ; 5- en se métamorphosant ou en se décomposant comme des personnages de cartoon, tels les *Worms* (Team17, 1994) qui se transforment en tombes, le chevalier de *Dragon's lair* (Capcom, 1985) qui devient un squelette ou le personnage de *Wonder boy III : The Monster's Lair* (Sega, 1989) qui s'envole comme un ange. Les ennemis, pour leur part, ont en général des morts moins soignées, ils disparaissent moins dramatiquement. Ils se convertissent éventuellement directement en butin, comme dans *Landstalker : Le trésor du roi Nole* (Sega, 1992). Les corps, comme tous les éléments actifs de l'image de jeu vidéo, sont pris dans une logique instrumentale. L'image se calcule, et tout ce qui la compose est affaire de variables quantifiables. La vie elle-même, au même titre que la mort, se trouve réduite à une variable quantifiable : le joueur possède un certain nombre de vies, et la possibilité d'une réincarnation immédiate qui produisent « une expiation immédiate pour le péché de l'échec. » Comme le rappelle Steven Poole, les trois vies traditionnellement allouées au début du jeu renvoient au nombre d'essais dans les jeux et sports traditionnels, comme le base-ball, aussi bien qu'à la structure narrative aristotélicienne⁷²⁸. La vie, dès lors,

⁷²⁷ Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and the Video Game*, op. cit., p. 182.

⁷²⁸ « The standard number of lives granted at the beginning of a game is three, which corresponds to the paradigmatic number of tries allowed in many other games, from a baseball hitter's number of strikes to a javelin-thrower's attempts at the gold, to the number of doors from which a contextant must choose in the American gameshow *Let's Make a Deal*, or the number of "acts" or significant subdivisions of the

n'apparaît pas dans le jeu vidéo comme un principe transcendant. C'est une quantité, qui augmente ou diminue : le nombre de cœurs ou de points qu'il reste. Les réserves de vies érigent le Capital au rang métaphysique. Steven Poole relie cette appréhension quantifiable de la vie à la logique militaire, où la vie humaine « est arithmétiquement calculée⁷²⁹ ». La vie devient en elle-même une ressource, et éventuellement une récompense, dans « une forme de bouddhisme inversé⁷³⁰ ».

La mort, toujours annulée par le redémarrage du jeu, n'est alors plus un seuil. C'est un instant répété qui rythme le jeu. Dans *Super Bomberman 5* (Hudson Soft, 1997), les personnages, « morts », réapparaissent sur le bord du terrain, d'où ils peuvent continuer à jouer à distance. Il existe aussi des personnages qui ne peuvent pas mourir comme *Kirby, au fil de l'aventure* (Good-Feel, 2011), et des jeux où ce n'est pas la question (les jeux de sport, par exemple, ou les jeux dans lesquels on manipule des objets ou des formes).

protagonist's story in classical. », (« Le nombre standard de vies accordées au début d'un jeu est de trois, ce qui correspond au nombre paradigmatique d'essais autorisés dans de nombreux autres jeux, qu'il s'agisse du nombre de prises d'un joueur de base-ball ou des tentatives d'un lanceur de javelot, du nombre de portes parmi lesquelles un contextant doit choisir dans le jeu télévisé américain *Let's Make a Deal*, ou du nombre d'"actes" ou de subdivisions significatives de l'histoire du protagoniste dans les jeux vidéo classiques, ou encore du nombre d'"actes" ou de subdivisions significatives de l'histoire d'un joueur dans les jeux vidéo classiques. », traduction personnelle), Poole Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, web edition, 2007. URL : <http://stevenpoole.net/>, consulté le 21/04/2023, p. 102-103.

⁷²⁹ « *We are used to thinking of "life" as a single, sacred thing, the totality of our experiences. But videogames redefine a "life" as an expendable, iterable part of a larger campaign. In part this resembles the brutal calculus of war, where a human life, normally the definition of total value in peacetime, is arithmetized as being worth, say, one hundredth of the value of taking the next ridge.* » (« Nous avons l'habitude de considérer la "vie" comme une chose unique et sacrée, la totalité de nos expériences. Mais les jeux vidéo redéfinissent la "vie" comme une partie sacrificable et itérable d'une campagne plus vaste. Cela ressemble en partie au calcul brutal de la guerre, où une vie humaine, qui est normalement la définition de la valeur totale en temps de paix, est arithmétiquement calculée comme valant, disons, un centième de la valeur de la prise de la prochaine crête. », traduction personnelle), Poole Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, web edition, 2007. URL : <http://stevenpoole.net/>, consulté le 21/04/2023, p. 102-103.

⁷³⁰ « *In a universe where guns have infinite ammunition and spacecraft infinite fuel, it is life itself that becomes a resource whose loss is survivable. Yet a videogame "life" is not just a resource but also a possible reward. Games such as Defender or Space Invaders offer "extra lives" when a certain score is achieved (usually a multiple of ten or twenty thousand). It resembles an ethically inverted form of Buddhism. In the Eastern philosophy, if you commit wrongs, your growing karmic debt means you are constantly reincarnated into a new existence in order to suffer anew. But whereas Buddhism's final aim is to jump off the exhausting carousel of constant reincarnation and to be no more, life in a videogame is always a good thing, and killing is the morally praiseworthy action required to resurrect it. The fact that simple survival edges the player closer, as the score increases, to an extra life argues that—as Nietzsche would have growled through his mustache after half an hour at the Robotron controls—what does not destroy you makes you stronger.* », (« Ainsi une "vie" de jeu vidéo n'est pas seulement une ressource, mais aussi une récompense possible. Des jeux tels que *Defender* ou *Space Invaders* offrent des "vies supplémentaires" lorsqu'un certain score est atteint (généralement un multiple de dix ou vingt mille). Cela ressemble à une forme de bouddhisme inversé sur le plan éthique. Dans la philosophie orientale, si vous commettez des fautes, votre dette karmique croissante signifie que vous vous réincarnerez constamment dans une nouvelle existence afin de souffrir à nouveau. Mais alors que le but final du bouddhisme est de sauter du carrousel épuisant de la réincarnation constante et de ne plus être, la vie dans un jeu vidéo est toujours une bonne chose, et tuer est l'action moralement louable requise pour la ressusciter. », traduction personnelle), Poole Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, web edition, 2007. URL : <http://stevenpoole.net/>, consulté le 21/04/2023, p. 102-103.

Comme dans le cinéma d'animation où le catabolisme et la liquidité des corps contaminent le corps de l'image elle-même⁷³¹. Ce qui affecte l'avatar se répercute dans l'image tout entière, en interrompant le jeu. Traditionnellement, cette mise à mort de l'image s'exprime par l'écran de *Game over*, qui peut revêtir différentes formes : assombrissement de l'écran, panneau récapitulatif des performances et des statistiques de la partie - *Binding of Isaac* (Edmund McMillen, 2011), *Rogue Legacy* (Cellar Door Games, 2013), *Enter The Gungeon* (Dodge Roll, 2016), adresse et reproche à la personne qui joue (le chevalier de *Dragon's Lair* lance un regard plein de réprobation vers la caméra, tandis que *Styx : Shark of Darkness* couvre la personne qui l'a si mal manipulé qu'elle a perdu de noms d'oiseaux).

Le catabolisme des corps des figurines et des avatars est aussi lié à une forme de jouissance visuelle. Dans le cas de la destruction de l'avatar, cette jouissance permet de compenser la déception du joueur ou de la joueuse. C'est particulièrement le cas dans *Oddworld : Abe's Odysee*, où les morts répétées de Abe sont à la fois exaspérantes et comiques, grâce notamment au ridicule des bruitages ou des situations. La destruction explosive des adversaires, en revanche, renforce le plaisir victorieux, comme l'atteste les Fatalités de *Mortal Kombat* (Midway, 1992), série de jeu à avoir poussé le plus avant les feux d'artifices macabres. Ce plaisir du massacre tire sa possibilité de l'irréalité des corps, de leur exagération, et de la situation ludique. Le décalage permis par le jeu offre la possibilité de convertir l'horreur en jouissance, en explorant des états du corps irréalistes. Le corps de l'avatar apparaît ainsi comme une matrice de plaisir à part entière.



Exemple de fatalité de *Mortal Kombat 2* (version Snes, Midway, 1993)

⁷³¹ cf. Dick Tomasovic, *Le corps en abîme*, op. cit., p. 109 et suivantes.

CHAPITRE 5 – LE CINÉMA D'ANIMATION DES ATTRACTIONS

Cinéma des premiers temps et des attractions

It Takes Two (Hazelight Studio, 2021) est un jeu de plate-forme en 3D indépendant qui semble sorti des studios Pixar. On y incarne en effet deux parents, sur le point de se séparer des suites d'une relation trop rongée par le conflit et le manque de communication. Une malédiction les transforme en petites poupées, et les deux parents doivent effectuer une véritable Odyssée domestique pour revenir à leur forme humaine. *It Takes Two* est un jeu de collaboration en écran local⁷³², qui ne peut se jouer qu'à deux, et qui consiste précisément à réapprendre aux deux parents à collaborer pour sortir d'une dynamique de conflit. Un manuel d'amour avec une moustache à la Dali intervient au cours des cinématiques pour prodiguer aux parents des conseils de développement personnel systématiquement balayés par la puissance de la discorde qui sévit entre eux.

Le jeu regorge de trouvailles, de citations, et d'inventivité dans les choix de gameplay. Il propose par exemple une inversion réellement comique du combat de boss, où celui-ci ne se trouve plus un ennemi particulièrement fort mais au contraire une victime. Les deux parents, convaincus qu'ils doivent parvenir à faire pleurer leur fille pour reprendre leur forme normale, décident de mutiler sa peluche préférée, un éléphant mignon, inoffensif et pacifique, qui cherche à tout prix à éviter le combat. Les parents finissent par démembrer. Le jeu réfléchit également de manière archéologique, en associant au jeu vidéo des jouets ou jeux plus anciens (Memory, Ardoise magique, petit train, jouets de duel entre boxeur). À l'intérieur du jeu de coopération se trouvent, en abyme, d'autres jeux qui sont des jeux de compétition. Le jeu cite également un grand nombre de genres vidéoludique (Hack n' Slash, jeu de tir ou encore simulateur de vol), et met en abyme le jeu, vidéo en permettant par exemple de jouer, à l'intérieur du jeu, à la VCS d'Atari. Grâce au jeu d'échelle, *It Takes Two*, parvient, dans une logique très caractéristique de celle de l'animation, à réanimer la maison des deux parents et à raviver leur amour par le changement d'échelle. Les parents, devenus poupées animées, se trouvent ainsi face à leur maison vivante, qu'ils aperçoivent sous un angle totalement différent. Ils se déplacent dans des cartes informatiques devenues des labyrinthes, ils

⁷³² Jeu se jouant à plusieurs sur le même écran, par opposition aux jeux qui se jouent à plusieurs en réseau sur des machines différentes.

affrontent des boîtes à outils : tous les éléments du quotidien deviennent des supports de mécaniques ludiques.

Mais le jeu est particulièrement marquant pour un élément de gameplay qui revient constamment : les personnages peuvent glisser sur des câbles, des rails, des fils, des rampes. Les séquences de glisses sont particulièrement réussies et constituent l'une des signatures rythmiques du jeu. Le succès a été si important que la mécanique a été reprise par le jeu *Fortnite* (Epic Games, 2011) dans le chapitre 4 de la saison 2, *Megacity* (mis en ligne le 10 mars 2023). Cette mécanique inspirée des parcs d'attraction et le plaisir kinesthésique qu'elle convoque nous invite à interroger la place de ce type de rapport au corps dans le cinéma d'animation. On sait que les jeux vidéo sont redevables aux parcs à thème disneyens, qui eux-mêmes proviennent du cinéma d'animation. Mais n'est-ce pas là déjà le juste retour de l'animation à la logique des attractions qu'elle n'a jamais vraiment quittée ? Il nous faut revenir aux sources de ces techniques, et envisager le rapport au corps qui émerge à la fin du XIX^e siècle pour penser la manière dont il se diffuse dans les images du cinéma d'animation et dans celles des jeux vidéo.

Le corps entre travail et loisir

L'émergence du jeu dans les sociétés contemporaines, son développement au cours du XIX^e siècle, s'ils découlent d'un changement de perception de l'enfance, sont également à rapprocher des raisons qui ont amené à la création puis l'explosion des pratiques sportives des années 1830 jusqu'à aujourd'hui. Parmi les éléments qui participent au développement du sport, le développement de l'État, le développement de la « démocratie » et le développement de l'idéologie d'une société égalitaire semblent jouer un rôle important. Le développement du jeu, en ce sens, est lié aux mêmes mutations économiques et politiques que le sport, ou la photographie (qui substitue à un art de l'unicité, un art de la multiplicité).

Avec le développement de l'industrie au XIX^e siècle, on constate une rupture du rapport au temps, qui permet *l'émergence du temps de loisir*. Le temps de travail et le temps libre, auparavant imbriqués, se retrouvent scindés en espaces-temps hétérogènes. La fabrication de ce temps de loisir, temps de repos (inégalement réparti selon les classes sociales) fait rupture avec le calendrier traditionnel des jeux dominés par les fêtes patronales ou autres événements officiels, déployant de la sorte un « horizon ludique spécifique⁷³³ », individualisé, investissant l'intimité du corps et de ses sensations. Aux États-Unis, l'ouverture de ce temps de loisir va prendre la forme téléologique de *l'American Way of Life*. Le temps

⁷³³ Vigarello Georges, *Histoire*, (Entretiens conduits par François L'Yvonnet), Paris, Carnets Nords/Le Pommier, coll. « Homo ludens », 2018, p. 10.

libre, temps de loisir y est considéré « comme un temps gagné, épargné sur le travail ; comme une richesse dont l'acquisition entraine dans la gamme des défis posés par la société américaine⁷³⁴ ». Le temps de loisir n'est dans cette perspective pas seulement le contraire du temps de travail : lieu du bonheur, il en est le but.

L'apparition des emplois de bureau au milieu du XIX^e siècle⁷³⁵, des attitudes corporelles sédentaires et des formes de stress nouvelles qu'ils impliquent, a contribué au développement des disciplines sportives. Les populations du XVIII^e siècle étaient majoritairement rurales et travaillaient dans les champs : l'activité physique régulière et gratuite du sport ne leur était pas nécessaire⁷³⁶. Le sport s'offre ainsi aux populations urbaines du XIX^e comme un moyen de détente et de gestion du stress, en même temps qu'une activité « augmentant leur capacité générale à la compétition⁷³⁷. »

Autre altération du rapport au temps, produit par le monde du travail industriel qui vient contaminer le temps de loisir : le chronométrage. Le temps du travail est un temps chiffré, auquel s'oppose en apparence le temps autonome du loisir ; pourtant, le chronométrage se retrouve dans les loisirs, au sein du sport en particulier. Le sport, tel qu'on le connaît aujourd'hui, apparaît dans les années 1830-1840, et vise à justifier de l'utilité du temps libre d'une classe dépourvue de temps de travail.

« Personnage inédit autour de 1840, le sportsman prétend transformer le rôle des courses. Il se dit utile et ambitionne un effet économique. La sélection des *cracks* servirait, comme jamais jusque-là, la force du pays. Le Jockey-Club, créé en 1833, est déclaré "société d'encouragement pour l'amélioration de la race chevaline en France"⁷³⁸ »

Le sport se construit donc sur la rationalisation des capacités physiques, sur le chiffrage des compétences : il s'oppose à la gymnastique traditionnelle par la mise en relation de l'exercice physique et le calcul des temps⁷³⁹. Le sport met en jeu un état du corps comme ensemble de paramètres chiffrables ; il va devenir au fil du XX^e siècle, sous l'impulsion de la télévision notamment, un spectacle populaire de grande ampleur, associant jeu et image (et construisant le modèle des pratiques d'*e-sport*).

Il se trouve ainsi investi au XX^e siècle des restes nostalgiques du sentiment collectif dans une société toujours plus individualisée, d'une double injonction paradoxale d'être à la fois temps de répit et temps d'accélération⁷⁴⁰, que l'on retrouve aussi dans le jeu vidéo⁷⁴¹, et,

⁷³⁴ Corbin Alain, *L'avènement des loisirs 1850-1960*, Champs Flammarion, 1995, p. 13

⁷³⁵ Vigarello Georges & Holt Richard, « Le corps travaillé. Gymnastes et sportifs au XIX^e siècle », in Corbin Alain (dir.), *Histoire du corps t. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, Paris, Seuil, 2005, p. 340-349.

⁷³⁶ *Ibid.*, p. 343.

⁷³⁷ *Ibid.*, p. 341.

⁷³⁸ Vigarello Georges, « Le temps du sport », in Corbin, *L'avènement des loisirs 1850-1960*, Champs Flammarion, 1995, p. 195.

⁷³⁹ *Ibid.*, p. 201.

⁷⁴⁰ *Ibid.*, p. 215.

⁷⁴¹ cf. Triclot Mathieu, *La Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zone, 2011, p. 90.

surtout, avec le triomphe de la théorie de l'information et la cybernétique, « le sport incarne mieux que toute autre pratique contemporaine le besoin autant que l'illusion d'une information généralisée⁷⁴² », reflet cristallisé d'une certaine compréhension du corps. En relisant Georges Vigarello, on peut donc avancer l'idée que le déploiement des jeux se fait conjointement à un changement de la compréhension du temps, et du rapport au corps.

Le geste sportif : performance et chiffre

Les altérations qui mènent des jeux des fêtes révolutionnaires au sport dans son acception moderne sont le fait d'une lente transformation, qui se fait non sans reflux, de manière diffuse, discontinue et non homogène. Georges Vigarello note, entre les années 1810 et 1820, les premiers signes d'une rupture d'avec la tradition de l'exercice de gymnastique, reflétant les modifications de la compréhension du corps. Cette rupture se fait *via* l'apparition de nouvelles formes de travail physique et une approche des gestes par le calcul et la mesure. Dans les gymnases qui s'ouvrent dans les grandes capitales européennes, les actes « sont l'objet d'effets mesurables et calculés, producteurs de forces prévisibles et chiffrées⁷⁴³ ».

Le cœur de cette nouvelle approche du geste est l'exercice, ou plutôt un changement dans sa perception et son utilisation. L'exercice, qui au début du XVIII^e siècle est encore « turbulence et bouillonnement » qui agite les humeurs, change pour devenir au XIX^e siècle, *travail*, « architecture morphologique⁷⁴⁴ » du corps. Ce changement se réalise à la confluence d'un « triple déplacement, scientifique, culturel autant que social⁷⁴⁵ ». L'idée de perfectibilité, conséquence de la mise en place d'un paradigme de mesure et d'efficacité, régit désormais l'exercice. À l'exercice comme mise en scène, se substitue l'exercice comme performance chiffrée en vue d'un progrès⁷⁴⁶. Le modèle bourgeois, pour lequel l'efficacité prévaut sur l'apparence⁷⁴⁷, s'impose progressivement. L'activité sportive est ainsi le reflet d'un renversement du modèle esthétique aristocratique par modèle d'efficacité et de performance bourgeois, marqué par l'usage du chiffre dans l'exercice. Par son approche *technique* et *chiffrée* des gestes, dont les résultats sont enregistrés et comparés en vue d'une progression, l'exercice forme les corps⁷⁴⁸.

⁷⁴² Vigarello Georges, « Le temps du sport », *op. cit.*, p. 219.

⁷⁴³ Vigarello Georges & Holt Richard, « Le corps travaillé. Gymnastes et sportifs au XIX^e siècle », *op. cit.*, p.331.

⁷⁴⁴ Vigarello Georges, « S'exercer, jouer », in Vigarello Georges (dir.), *Histoire du Corps, t. 1. De la Renaissance aux Lumières*, Paris, Seuil, 2005, p. 301.

⁷⁴⁵ *Ibid.*

⁷⁴⁶ *Ibid.*, p. 312.

⁷⁴⁷ *Ibid.*, p. 312-313.

⁷⁴⁸ Vigarello Georges & Holt Richard, « Le corps travaillé. Gymnastes et sportifs au XIX^e siècle », *op. cit.*, p. 329.

Cette mise en nombre des gestes est apparue pour la première fois au sein des fêtes révolutionnaires, qui les premières chiffrent les performances, qui marquent les progrès des participants qu'elles mettent en tables étalonnées. Mais les fêtes révolutionnaires transposaient encore les jeux traditionnels, restaient plus proches de la fête que d'un programme d'entraînement, et ne peuvent en cela constituer une naissance du sport moderne. Celui-ci implique en effet une conception du monde, du corps et du travail qui nécessite plus de temps pour s'imposer. À partir de ces fêtes se mettent néanmoins en place progressivement le terreau et les conditions nécessaires à l'émergence du sport tel qu'on l'entend aujourd'hui. Les violences vont être progressivement régulées, les gestes formalisés et technicisés, les espaces géométrisés, les temps chiffrés⁷⁴⁹. Ce développement du chiffre se fait en lien avec celui de techniques et d'outils techniques, comme le dynamomètre (inventé à la fin du XVIII^e siècle par Régnier. Instrument technique en résonance avec son époque, le dynamomètre utilisé dans les gymnases se répand également dans d'autres cercles au début des années 1830 (dans les activités foraines notamment⁷⁵⁰).

Mathieu Triclot, dans *Philosophie des jeux vidéo*, rapproche le parcours de l'avatar dans le jeu de plate-forme, et en particulier dans le *speedrun*, du meilleur des mondes possibles de Leibniz. Mais on peut aussi, de manière plus matérialiste, l'inscrire dans la tradition de la performance sportive, telle qu'elle se développe en symbiose avec la technique au cours du XX^e siècle. Les descriptions que fait Georges Vigarello du sport rappelle le rapport corporel qui s'instaure entre le joueur et le jeu vidéo :

« Le corps est ici de part en part « technicisé », toujours plus traversé par les modèles de la société industrielle. D'où ce rapport inédit avec la motricité, ce paradoxe même, trop peu étudié : soumission aux règles maximales d'efficacité biomécanique d'abord, selon un calcul sophistiqué de vecteurs, de forces, de durées, mais aussi attention toujours plus avivée aux ratages et aux imprévus ensuite, ceux que la pratique ludique ne peut manquer de comporter⁷⁵¹. »

Le sport se construit en appui sur les instruments et les conceptions techniques du XIX^e siècle. L'emprise de la technique s'y retrouve dans le recours aux instruments, et dans le recensement de gestes qu'ils permettent : la technique du geste devient en elle-même un enjeu⁷⁵². Le sport participe ainsi de l'idéologie de la société dans laquelle il apparaît, dont il offre un miroir inversé :

« Plus largement, le sportif a construit un milieu d'activités auxquelles la société industrielle a donné son sens. Celui de la performance et du record. Ce milieu a progressivement fabriqué un nouvel espace mythique avec ses échappées, ses horizons

⁷⁴⁹ *Ibid.*, p. 321.

⁷⁵⁰ *Ibid.*, p. 332.

⁷⁵¹ Vigarello Georges, « S'entraîner », in Courtine Jean-Jacques (dir.), *Histoire du corps t. 3. Les Mutations du regard. Le XX^e siècle*, Paris, Seuil, 2006, p. 177.

⁷⁵² *Ibid.*, p. 176.

indéfinis, ses héros. Un univers donné quasiment comme une contre-société, modèle épuré de la nôtre, cultivant égalité, mérite, loyauté⁷⁵³. »

Le développement de la technique est conjoint à celui de la société industrielle et ses machines. Le corps s'y retrouve sous l'emprise de la technique, lui-même « technicisé ». Le sport est le fait de nouvelles perceptions et images du corps (il ajoute une dimension énergétique au modèle mécanique du gymnaste⁷⁵⁴), mais aussi d'une mutation des catégories d'espace et de temps, toujours plus en proie à la technique et au calcul. Il est encore le reflet des changements politiques du siècle, dont il reflète les conceptions démocratiques du monde social et des échanges⁷⁵⁵.

Georges Vigarello souligne un « bouleversement des gestuelles et des jeux⁷⁵⁶ », qui a mené à l'invention de plus d'une quarantaine de sports depuis les années soixante-dix, qui reposent en partie sur l'invention de « machines ludiques nouvelles⁷⁵⁷ » (kitesurf, trottinette et monocycle électrique, parapente, etc.). Ces inventions institutionnelles se doublent encore de l'émergence de pratiques sportives marginales, sorte de « contre-culture » du sport, faites de pratiques extrêmes qui sont aussi des modes de vie, qui se pensent de manière « écologique », en résonance avec leur environnement (Free-ride, escalade, surf...). Entre machines ludiques et sensations extrêmes, Vigarello constate ainsi « le triomphe des activités de pilotage et de glisse, où le travail des sens peut l'emporter sur celui des muscles, pratiques nouvelles devenues informationnelles⁷⁵⁸ ». Le paradigme énergétique se trouve remplacé par un paradigme informationnel, où la recherche du vertige se fait conjointement à une rationalisation théorique et une *data-isation* de l'expérience⁷⁵⁹. Le thème de l'information et du contrôle sensoriel a infléchi les pratiques sportives, exhortant sportifs et commentateurs à la quête des sensations. « La machinerie corporelle est bien devenue système d'alerte⁷⁶⁰ », indique Georges Vigarello.

Les changements qui affectent les sports à la fin du XX^e siècle et au début du XXI^e siècle ne sont eux-mêmes que des symptômes sensori-moteurs, effets-réactions d'une restructuration globale et progressive du jeu. En regardant le *trailer* de *Tower of fantasy* (Hotta studio, 2017), où l'avatar tombe en chute libre, vole, glisse, surfe, cavale (sur terre ou dans un manège), on se rend compte que le jeu vidéo s'inscrit indubitablement dans cette même culture de développement physique des sensations et du corps comme véhicule « expérientiel ». Le cinéma d'animation témoigne aussi à sa manière de ce développement

⁷⁵³ Vigarello Georges & Holt Richard, « Le corps travaillé. Gymnastes et sportifs au XIX^e siècle », *op. cit.*, p. 386.

⁷⁵⁴ *Ibid.*

⁷⁵⁵ *Ibid.*, p. 388.

⁷⁵⁶ Vigarello Georges, « S'entraîner », *op. cit.*, p. 197.

⁷⁵⁷ *Ibid.*, p. 198.

⁷⁵⁸ *Ibid.*

⁷⁵⁹ *Ibid.*

⁷⁶⁰ *Ibid.*, p. 177.

d'un imaginaire sensible et sensuel : le succès de la série animée *Shingeki no Kyojin* (2013), et de ses animations en plans séquences virevoltants, participe des mêmes quêtes de vertige et de limites du corps. Les pratiques de dopages, expériences des limites et de l'ailleurs du corps, qui visent à en explorer l'infinitude depuis son enveloppe et son intériorité, en sont un autre symptôme⁷⁶¹. Les sensations de glisse d'*It takes Two* nous semble elles aussi s'inscrire dans ce mouvement.

Gamefeel : le corps sous l'emprise de la main

Les *Game Studies* ont remis assez rapidement en cause l'oculocentrisme pour réaffirmer l'importance du toucher dans l'expérience de jeu⁷⁶². David Parisi applique ainsi le concept d'« hyperesthesia⁷⁶³ » du Sensory marketing⁷⁶⁴ aux jeux vidéo. Le décrochage de l'oculocentrisme a conduit à la mise en valeur du geste et des rythmes et la mise en avant du corps dans son ensemble. Ainsi, pour Graeme Kirkpatrick, dans le jeu vidéo, l'œil est soumis à la main⁷⁶⁵. Cette prédominance des sensations et de la main peut être appréhendée grâce au concept de *game feel*. Le *game feel* se trouve à la croisée des commandes, des réponses, du contexte, du *polish*, et des règles. Pour être réussi, un *game feel* doit présenter plusieurs caractéristiques : immédiateté, (les réactions du jeu doivent être immédiates) simplicité et profondeur (« Le jeu prend quelques minutes à apprendre mais une vie entière à maîtriser⁷⁶⁶ »), systématique et prévisibilité (les résultats des actions doivent être prévisibles, et une même commande doit produire un même résultat). Cette systématique ne doit cependant pas faire disparaître une certaine fraîcheur. Les mains sont un des lieux par lesquels s'exprime le *game feel*. Le *game feel* désigne une « sensation esthétique de contrôle⁷⁶⁷ », produite par le « contrôle en temps réel d'objets virtuels dans un espace simulé, avec des interactions soulignées par le polissage⁷⁶⁸. » La perception est une expérience qui mobilise le

⁷⁶¹ *Ibid.*, p. 205.

⁷⁶² Parisi David, « *A Counterrevolution in the hands: the console controller as an ergonomic branding mechanism* », *Journal of games criticism*, URL : <https://gamescriticism.org/articles/parisi-2-1> ; Behrenshausen Bryan G., « *Toward a (kin)Aesthetic of Video Gaming: The Case of Dance Dance Revolution* », *Games and Culture*, 2 (4), 2007, p. 335–354.

⁷⁶³ Howes David (dir.), *Empire of the senses*, Oxford, Berg, 2004.

⁷⁶⁴ Parisi David, « *A Counterrevolution in the hands: the console controller as an ergonomic branding mechanism* », *op. cit.*

⁷⁶⁵ « *the hand cleaves a sense of space from the game program, with the eye in a surprisingly subordinate role and this space is a function of aesthetic form* » (« la main confère un sens de l'espace au programme de jeu, l'œil jouant un rôle étonnamment subalterne, et cet espace est fonction de la forme esthétique », traduction personnelle) Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and The Video Game*, Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 120.

⁷⁶⁶ « *The game takes minutes to learn but a lifetime to master.* » Swink Steve, *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington, Elsevier, 2009, p. 297.

⁷⁶⁷ *Ibid.*, p. 10.

⁷⁶⁸ « *Real-time control of virtual objects in a simulated space, with interactions emphasized by polish.* », *Ibid.*, p. 32.

corps dans son ensemble. La présence de l'avatar dans l'écran relève d'une sorte de kinesthésie⁷⁶⁹, entendue au sens de perception du corps dans l'espace.

Steve Swink propose ainsi le concept d'espace corporel, « défini par les actions potentielles du corps dans le monde⁷⁷⁰ ». Tom Cuisinier--Rosset parle pour sa part d'un « système notationnel des actions [...] qui donne forme à l'action dans le médium vidéoludique [...] en créant une sorte de corps second⁷⁷¹. » Ce corps second peut être constitué de différentes façons, selon les *game design* de chaque jeu, mais il a pour constante de donner lieu à des actions abstraites et à les associer d'une façon radicalement différente du corps humain, ce qui s'observe tout particulièrement dans les gestes non-intentionnels. Appuyer sur un bouton pour effectuer une action délivre la personne qui joue d'avoir à réaliser elle-même l'action.

Incorporation, immersion, spectacle ou malaise ?

La question du corps, dans le jeu vidéo, a fait l'objet de plusieurs études dans le champ des *Game Studies*, qui ont tenté de remettre en question les discours promotionnels des jeux et des dispositifs tels que la VR principalement fondés sur l'idée d'« immersion⁷⁷² » et d'« incarnation ». Mathieu Triclot, dans *Philosophie des jeux vidéo*, quoiqu'il ne s'agisse pas du sujet revendiqué, et que le mot corps n'y apparaisse la plupart du temps que dans des expressions consacrées, propose l'une des études les plus poussées du rapport du corps au jeu. Pour le philosophe, les jeux vidéo relèvent d'une expérience instrumentée – comme c'est le cas des autres arts et media – dont la spécificité est que l'instrument mobilisé est la machine informatique, avec laquelle il s'agit d'entrer en symbiose. Le jeu vidéo s'inscrit ainsi dans les recherches d'une « symbiose homme-machine⁷⁷³ », que J.C.R. Licklider appelle de ses vœux dès les années 1960. Elle procède ainsi d'un agencement entre le corps humain qui joue et la

⁷⁶⁹ « One sense that we might not consider part of game feel is kinesthesia. Kinesthesia is the sense that detects body position; weight; or movement of the muscles, tendons and joints. To get fancier, we can talk about "proprioception," which is often used interchangeably with kinesthesia. Proprioception has the slightly more precise connotation of being a person's subconscious awareness of the position of his or her own body in space. » (« La kinesthésie est le sens qui détecte la position du corps, le poids ou le mouvement des muscles, des tendons et des articulations. Pour aller plus loin, nous pouvons parler de "proprioception", qui est souvent utilisée de manière interchangeable avec la kinesthésie. La proprioception a la connotation un peu plus précise d'être la conscience subconsciente d'une personne de la position de son propre corps dans l'espace. » Traduction personnelle), *Ibid.*, p. 26.

⁷⁷⁰ « bodily space is defined by the potential actions of one's body in the world », *Ibid.*, p. 58.

⁷⁷¹ Cuisinier--Rosset Tom, *Tâches mécaniques et tâches humaines : esquisse d'une définition philosophique du jeu vidéo*, op. cit., p. 64.

⁷⁷² Pour une analyse précise de la mise en place de la rhétorique de l'immersion, voir Triclot Mathieu, « L'immersion n'existe pas », in Tirloni Valentina (dir.), *L'image virtuelle*, Paris, L'Harmattan, Transversales philosophiques, 2012.

⁷⁷³ « Le jeu vidéo est le produit direct de cette symbiose, de cette révolution gigantesque dans le rapport aux machines de calcul, que Licklider avait annoncée, qu'il a financée, mais que les hackers ont accomplie de tout leur être. » Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 100.

machine informatique grâce à laquelle il joue. L'environnement dans lequel s'opère cette instrumentation de l'expérience détermine lui aussi le rapport que le corps entretient avec le jeu et la machine : le milieu communautaire clos et privé du jeu universitaire tend à produire une expérience de contrôle, là où le jeu d'arcade (qui transforme le jeu en marchandise, en le propulsant dans l'univers ouvert et public des *malls* et des salles de jeux) entraîne au contraire une expérience de vertige assimilée à celle des attractions foraines :

« Le jeu universitaire est un jeu d'ordinateur, il met de l'ordre. Le jeu d'arcade est un jeu de désordinateur, il impose mécaniquement son désordre. Toute l'arcade conduit ainsi à se placer soi-même dans une situation impossible, à se placer juste avant le crash. Quand tout va trop vite, mais qu'existe encore la possibilité du geste qui sauve. Les jeux d'arcade sont essentiellement des simulateurs d'accident⁷⁷⁴. »

L'expérience instrumentée des jeux vidéo mobilise ainsi différents états du corps et une forme d'attention en écho avec les écosystèmes⁷⁷⁵ (médiatiques, sociaux, économiques...) dans lesquels ils s'inscrivent.

Comme le note Brendan Keogh, les théoriciens et théoriciennes du jeu vidéo ont insisté sur le fait que « le principal mode expressif des jeux vidéo est celui de la mise en œuvre et de la performance plutôt que celui de la représentation et de l'interprétation⁷⁷⁶ », et ont souligné l'importance de la dimension kinesthésique des jeux vidéo, dont la consommation relève du faire plutôt que de l'observation⁷⁷⁷. Brendan Keogh rappelle cependant l'« instabilité de l'incarnation du joueur⁷⁷⁸ », tendant à dépasser les dualismes (personnage/joueur, acteur/spectateur, etc.) et permettant d'envisager son activité aussi sur le modèle de celle des autres médias considérés comme passifs⁷⁷⁹. Autrement dit, il serait aberrant d'opposer un corps actif de joueur/joueuse à un corps inactif de spectateur/spectatrice : le corps en position spectatorielle est pleinement actif, traversé de tensions et de micro-mouvements. Le joueur ou la joueuse, face au jeu, est ainsi plutôt dans

⁷⁷⁴ *Ibid.*, p. 152.

⁷⁷⁵ « Les expériences fonctionnent en écosystèmes : elles se développent, se stabilisent, s'enrichissent lorsqu'elles trouvent un faisceau de conditions favorables, elles dépérissent, parfois brutalement, lorsque le milieu est altéré, déplacé, transposé. » *Ibid.*, p. 98.

⁷⁷⁶ « *For those theorists who insist that videogames are not narratives, too, the active role of the player serves as crucial evidence of videogames' uniqueness, with no shortage of scholars arguing that the primary expressive mode of videogames is that of enactment and performance rather than representation and interpretation.* » Keogh Brendan, *A Play of Bodies. A Phenomenology of Videogame Experience*, PhD, MIT University, 2015, p. 21.

⁷⁷⁷ « *Beyond (but often informed by) the formative debates around videogames and narrative (outlined in detail in Wilson 2007, 185-234; and Frasca 2003), scholars have highlighted the kinaesthetic pleasures of videogame play: of doing (Galloway 2006) and becoming (Swalwell 2008) and learning (Ash 2013) over observing and interpreting.* », *Ibid.*

⁷⁷⁸ « instability of player's embodiment » *Ibid.*, p. 18.

⁷⁷⁹ « This points towards a need to understand the player's bodily role in the videogame in a more sober light: active, but often in similar manners as a film viewer or book reader is active: looking, listening, interpreting. » *Ibid.*, p. 24.

un « soi décentré⁷⁸⁰ ». Brendan Keogh rejoint ainsi les constats d'Andreas Gregersen et de Torben Grodal, pour qui l'agencement du joueur ou de la joueuse au dispositif vidéoludique conduit à une « incarnation étendue », en situant son *agency* dans l'image entre l'action et le spectacle. Le dispositif vidéoludique produit ainsi une « image du corps en action⁷⁸¹ ». Les *Game Studies* ont ainsi défini le jeu vidéo comme un plaisir incarné (Kennedy 2007) ou une connaissance kinesthétique (Swalwell et Kirkpatrick).

Le burlesque et la machine

Le cartoon et le burlesque nous semblent avoir participé à leur manière à la construction de cette culture du corps. Dans un montage juxtaposant des plans de films muets et des séquences de jeux de plate-forme, Manuel Gàrin a mis en évidence les correspondances des corps burlesques et des avatars des jeux de plate-formes. Les remarques de Petr Kral sur le corps burlesque incitent à connecter aussi ses analyses à celles de Henry Jenkins⁷⁸², pour reconnaître là un rapport à l'espace idéologique : le rapport des corps burlesques⁷⁸³ et vidéoludiques⁷⁸⁴ à l'espace est *colonial*. Le corps burlesque et le corps vidéoludique sont, vis-à-vis de l'espace, dans un rapport utilitariste, cynique, d'exploitation et de colonisation⁷⁸⁵. Les *toons* n'hésitent pas à dévorer l'autre, à revêtir sa peau. Dans la voracité du cartoon, l'autre est toujours susceptible d'être transformé en ustensile adéquat. Les crocodiles, dans les films de Popeye, se transforment presque systématiquement en maroquinerie (cf. *The Island Flying* (Fleischer, 1946) ou *Popeye's papy* (Fleischer, 1951) par exemple), les animaux se transforment en manteau de fourrure.

⁷⁸⁰ *Ibid.*, p. 46.

⁷⁸¹ « *Following this, we would argue that interacting with video games may lead to a sense of extended embodiment and sense of agency that lies somewhere between the two poles of schema and image—it is an embodied awareness in the moment of action, a kind of body image in action—where one experiences both agency and ownership of virtual entities. This process is a fusion of player's intentions, perceptions, and actions.* » (« En conséquence, nous pensons que l'interaction avec les jeux vidéo peut conduire à un sens de l'incarnation étendue et à un sens de l'agency qui se situe quelque part entre les deux pôles du schéma et de l'image - il s'agit d'une conscience incarnée au moment de l'action, une sorte d'image du corps en action - où l'on fait l'expérience à la fois de l'agency et de la propriété d'entités virtuelles. Ce processus est une fusion des intentions, des perceptions et des actions du joueur », traduction personnelle) Gregersen Andreas, Grodal Torben, « Embodiment and Interface », in Perron Bernard, Wolf Mark J.P (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 67.

⁷⁸² Jenkins Henry, Fuller Mary, « Nintendo and New-World Narrative », in Steve Jones (dir.), *Communications in Cyberspace*, New York, Sage, 1994.

⁷⁸³ « Fréquemment, la conduite du « héros » est en elle-même tout aussi intéressée, tenace et dénuée de scrupules que celle des plus durs pionniers du Far West ou de l'entreprise moderne. Quand il a besoin d'un véhicule, le comique, tout à fait dans l'esprit du capitalisme sauvage, s'approprie simplement le premier, vélo ou voiture, qui lui tombe sous la main » Kral Petr, *Le Burlesque ou la morale de la tarte à la crème*, Paris, Ramsay, 2007 (1984), p. 70.

⁷⁸⁴ Jenkins Henry, Fuller Mary, « Nintendo and New-World Narrative », *op. cit.*

⁷⁸⁵ Le colonialisme, comme le montre Mélissa Kagen, imprègne l'espace vidéoludique, jusque dans les *walking simulator* : l'espace vide de ces jeux, vide et en attente du joueur rappelle les peintures de paysage du XVIII^e siècle dépeignant une nature vierge. Kagen Melissa, *Wandering Games*, Cambridge, MIT Press, 2022.

Le burlesque partage en outre avec l'animation un certain rapport à la technique, conditionné par leur dimension spectaculaire. Comme l'écrit Petr Kral : « Les choses, dans le burlesque, ne sont pas censées fonctionner mais donner lieu à des images⁷⁸⁶ ». L'objet manque ainsi toujours sa fonction⁷⁸⁷. Mais, de la sorte, se présentent à nous des aspects de l'objet que nous avons refoulés, occultés dans notre rapport utilitaire. La puissance spectaculaire du burlesque est précisément de rafraîchir notre regard, de le faire échapper à ses habitudes. De la sorte, comme le cinéma d'animation, le burlesque nous apprend à voir. Dans le conflit du corps burlesque avec la technique, comme peut-être dans le conflit entre le joueur et l'univers du jeu, s'exprime en outre le « le tour aliénant que prend la civilisation industrielle pour n'avoir su « humaniser » la nature que d'une manière possessive⁷⁸⁸ ». Les personnages burlesques présentent ainsi un « éclatement du Moi » qui traduit le « désarroi de l'individu dans un monde qui échappe à son contrôle⁷⁸⁹ ». Dans le cinéma des attractions, chaque plan possède ainsi une certaine autonomie⁷⁹⁰. Le cinéma des attractions repose sur une logique « monstrative⁷⁹¹ », dans laquelle les effets visuels valent en premier lieu comme « élément captivant, sensationnel⁷⁹² ». L'idée est partagée par Tom Gunning : « Il s'agit en premier lieu d'un cinéma fondé sur la qualité célébrée par Léger, la capacité à *montrer* quelque chose⁷⁹³ ». C'est donc un cinéma « exhibitionniste », plutôt que « voyeuriste⁷⁹⁴ ». D'où, dans le cinéma des attractions, une valeur différente du regard caméra, qui ne brise plus le quatrième mur, mais instaure au contraire une complicité avec le public. La nomination de cinéma des attractions renvoie également à Eisenstein, chez qui l'attraction prend un sens particulier, analysé par Jacques Aumont :

⁷⁸⁶ Kral Petr, *Le Burlesque ou la morale de la tarte à la crème*, op. cit., p. 166.

⁷⁸⁷ « Quand ils veulent démontrer ce qu'est un chapeau, les comiques ne le laissent pas sur la tête ; ils nous le présentent alors que le vent – ou un chariot – l'arrache et oblige son propriétaire à courir après. », *Ibid.*

⁷⁸⁸ *Ibid.*, p. 116.

⁷⁸⁹ *Ibid.*

⁷⁹⁰ « Chaque plan est ainsi considéré comme un micro-récit (parfois bien laconique), communiqué sur le mode de la monstration, alors que le film dans son ensemble (du moins le film qui est venu après que le système d'intégration narrative eut fait son œuvre) serait lui plutôt communiqué sur le mode d'attractions monstratives, chaque plan est implicitement considéré comme une unité autonome et autarcique et la communication entre les plans, lorsqu'il y en a plus d'un, est réduite au minimum lorsque même elle est présente. » Gaudreault André et Gunning Tom, « Le cinéma des premiers temps : un défi à l'histoire du cinéma ? », p. 59.

⁷⁹¹ Gaudreault André, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Edition, 2008, p. 98.

⁷⁹² Giraud Jean, *Le Lexique français du cinéma des origines à 1930*, Paris, CNRS, 1958, p. 48, cité par Gaudreault André, *Cinéma et attraction. op. cit.*, 2008, p. 92

⁷⁹³ Gunning Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 50 | 2006, p. 57 ; mis en ligne le 01 décembre 2009, consulté le 23 septembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/1895/1242> ; DOI :10.4000/1895.124259

⁷⁹⁴ « Par contraste avec la dimension voyeuriste du cinéma narratif analysée par Christian Metz, ce cinéma serait plutôt exhibitionniste. », *Ibid.*

« l'attraction, originellement, c'est l'attraction de music-hall, un moment fort de spectacle, relativement autonomisable, faisant appel à des techniques de représentation qui ne sont pas celles de l'illusion dramatique, à des formes de spectacle plus agressives (cirque, music-hall, baraque foraine⁷⁹⁵ ...) »

Chez Eisenstein, l'attraction désigne ainsi un régime d'image qui, en déployant une esthétique du choc et du corps, ouvre d'autres perspectives que la linéarité du récit, cherche d'autres chemins d'expression, inspirés des spectacles forains. Les codes mis en place par le cinéma des attractions, note Tom Gunning, se trouvent ensuite marginalisés, quand le cinéma devient majoritairement narratif, mais perdurent dans certains genres (la comédie musicale) et dans le cinéma d'avant-garde⁷⁹⁶. Cette logique des attractions est également conservée dans le cinéma d'animation, mais déborde le cadre même du cinéma, et détermine d'autres médias, à l'instar de la bande dessinée.

Des expositions universelles aux parcs d'attractions

Thierry Smolderen, en étudiant la logique des attractions de Tom Gunning et André Gaudreault depuis la bande dessinée a contribué à approfondir le concept. Il étudie notamment la matière de l'architecture des parcs d'attraction : le *staff*⁷⁹⁷, qui confère aux bâtiments de l'Exposition universelle de 1893 de Chicago des possibles architecturaux fabuleux ainsi qu'une matérialité artificielle, qui ne parvient pas à convaincre le regard de sa solidité. L'univers des attractions est caractérisé par son « extravagance », sa « féerie », qui permet de voyager à peu de frais du « fantastique » à l'« exotique ». Les attractions ont ainsi un pouvoir de dépaysement :

« On y voyage dans l'espace interplanétaire ou dans les pays lointains, des escouades d'éléphants richement décorés se laissent glisser sur des toboggans géants, des désastres titanesques sont mis en scène : incendies, éruptions volcaniques et autres déluges⁷⁹⁸... »

⁷⁹⁵ Aumont Jacques, *Montage Eisenstein*, Paris, Albatros, 1979, p. 57.

⁷⁹⁶ « En fait, le cinéma d'attraction ne disparaît pas avec la période de domination du récit, mais deviendrait plutôt souterrain à compter de ce moment-là, intégrant à la fois certaines pratiques d'avant-garde et certains films narratifs, de façon plus évidente dans certains genres (la comédie musicale, par exemple) que dans d'autres. » Gunning Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », *op. cit.*

⁷⁹⁷ « Le Luna Park de Coney Island (premier du nom) est conçu dans cette même pâte infiniment malléable, le *staff*, qui avait modelé les façades de l'Exposition de [18]93. Mais tandis qu'à Chicago ce matériau habillait une architecture d'une splendeur hiératique, les concepteurs de Luna Park s'autorisent les courbes les plus folles : spirales et flèches, tours et minarets fusent dans l'espace, suggérant mouvement et métamorphose. » Smolderen Thierry, « L'étoffe des songes », in Bramanti Jean-Philippe, Smolderen Thierry, *McCay, vol. II, Les coeurs retournés*, Paris, Delcourt, 2002.

⁷⁹⁸ *Ibid.*

L'esthétique foraine procède ainsi notamment des Expositions Coloniales et universelles, dont elles empruntent l'éphémère, l'exotisme, la pluralité des mondes et l'architecture. Pour Smolderen, l'Exposition Universelle de Chicago de 1893 joue un rôle déterminant sur la culture américaine du divertissement⁷⁹⁹, en imposant non seulement le stuc comme matière des bâtiments de ces constructions à la fois féeriques et éphémères, mais aussi en fondant les trois principes qui gouvernent les parcs d'attractions : « *unité, magnitude et illusion*⁸⁰⁰ ». Les parcs d'attractions sont cependant un phénomène mondial, qui se déploie à partir des espaces des jardins d'agrément⁸⁰¹ (« *pleasure garden* »), existant depuis le XVIII^e siècle, à l'instar du Vauxhall Garden de Manhattan ouvert en 1767⁸⁰², dans lesquels existaient déjà des divertissements théâtraux ou circassiens⁸⁰³. Au cours du XIX^e siècle, le changement du rapport au corps entraîne un déplacement des plaisirs des parcs de la relaxation vers les sensations de vitesse et de vertige. Le *ride*, de promenade, devient attraction de glisse sur rail. Le délasserment statique laisse place au mouvement grisant, reflet peut-être d'un monde en phase de mondialisation. Ce transfert est favorisé par le développement des expositions universelles, et leur mise en avant des technologies industrielles. L'exposition universelle de Vienne en 1873 propose ainsi des baraques foraines et des roues de plaisir, forme primaire de la Grande roue. La Grande Roue (en anglais *Ferris Wheel*) dans sa forme la plus courante est formalisée par George Ferris pour l'Exposition Universelle de Chicago en 1893, afin de concurrencer l'impact de la Tour Eiffel, construite pour l'Exposition de 1889. La Grande Roue, comme la Tour Eiffel et la plupart des attractions, associe des enjeux de verticalité et de vision. Le vertige est une question de visibilité : la construction d'un vertige contrôlé travaille le décalage du corps et du regard. Les attractions relèvent de la culture des techniques

⁷⁹⁹ Barbara et Wesley Gottlock établissent le même constat. Cf. Gottlock Barbara & Wesley, *Lost Amusement Parks of New York City. Beyond Coney Island*, Londres, History Press, 2013, version numérique, Introduction.

⁸⁰⁰ « L'influence profonde de l'Exposition de [18]93 sur la vie culturelle américaine se résume en trois mots : *unité, magnitude et illusion*. Cette formule constitue encore le cocktail miracle des entreprises modernes de divertissement. » Smolderen Thierry, « L'étoffe des songes », *op. cit.*

⁸⁰¹ Thomas Myers Garrett définit le jardin d'agrément comme « un terrain ou un morceau de terre privé (par opposition à un terrain appartenant à l'État), clos et ornemental, ouvert au public comme une aire de villégiature ou d'amusement, et fonctionnant comme une affaire commerciale » (« *a privately owned (as opposed to a governmentally owned) enclosed ornamental ground or piece of land, open to the public as a resort or amusement area, and operated as a business.* » traduction personnelle) Garrett Thomas Myers, « *A History of Pleasure Gardens in New York City, 1700-1865* », PhD. Diss. New York University, 1978, p. 4, cité in Conlin Jonathan, *The Pleasure Garden, from Vauxhall to Coney Island*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 2013, p. 5.

⁸⁰² Gottlock Barbara & Wesley, *Lost Amusement Parks of New York City. Beyond Coney Island*, *op. cit.*

⁸⁰³ « *They drew heavily on the tried and tested entertainment of the circus, music hall, and fairground. But one key element marks the amusement parks as something unique: their dependence on large-scale mechanized amusement. The parks were dominated by machines for fun, and it was this aspect that signified a decisive break with the past.* » (« Ils s'appuient largement sur les divertissements éprouvés du cirque, du music-hall et de la fête foraine. Mais un élément clef marque les parcs d'attractions comme quelque chose d'unique : leur dépendance à l'égard d'un amusement mécanisé et de grande échelle. Les parcs étaient dominés par des machines conçues pour l'amusement, et c'est cet aspect qui a marqué une rupture décisive avec le passé », traduction personnelle) Kane Josephine, « Edwardian Amusement Parks : The Pleasure Garden Reborn ? » in Conlin Jonathan, *The Pleasure Garden, from Vauxhall to Coney Island*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 2013, p. 225.

d'observation décrites par Jonathan Crary, et s'inscrivent dans le même mouvement que les panoramas et autres « cinécosmorama » (créé par Grimoin-Sanson en 1897). Le regard change en même temps que le rapport à l'espace. Les montagnes russes, avec leurs sensations de vitesse, proposent une même association du corps et de la vision.

Les montagnes russes, qui doivent leur nom aux pentes de luges rapportées par les soldats des campagnes napoléoniennes au début du XIX^e siècle, initient ces plaisirs de glisses. Pentes de bois recouvertes de glace sur lesquelles glisser, elles sont installées dans le nord de Paris au début du XIX^e siècle. En 1817 ouvrent les Montagnes Russes de Belleville, et les Promenades aériennes des jardins Beaujons⁸⁰⁴. Les premières ont connu suffisamment de succès pour devenir un nom commun : les rails de bois remplacent progressivement la glace⁸⁰⁵, conversion qui explique peut-être que « montagnes russes » ait, par extension, servi à désigner de manière générique les attractions de vitesse mobilisant des rails, les « voies ferrées centrifuges⁸⁰⁶ » nommées en anglais *roller coaster*. « Roller » renvoie à un mouvement circulaire, « coaster » à l'idée de couler (et de « se la couler douce »). Les *roller coasters* recouvrent eux-mêmes plusieurs types de circuits, qui instituent progressivement un répertoire de forme pour la construction d'un *ride* de montagne russe. Le *gravity switchback* de LaMarcus Thompson (1872), souvent considéré comme le premier roller coaster, propose un aller-retour sur des rails ondulants. Le *loop-the-loop*, ou *vertical loop*, ou *looping*, est déjà présent dans le *Flip Flap railway* du Sea Lion Park de Coney Island en 1895, forme une boucle au milieu du circuit, dans laquelle le public se retrouve donc la tête en bas. Les *scenic railway*, qui apparaissent en 1887 au Boardwalk d'Atlantic City, proposent un parcours à travers des décors mis en scène. Dans leur lignée se développent dans les attractions du type Old Mill (Sea Lion Park, 1895), proposant la traversée de tunnel en bateau, ou River Caves (à Blackpool Pleasure Beach en Angleterre en 1905) ainsi que les trains fantômes, dont la première version ouvre en 1930 au Blackpool Pleasure Beach. Le grand huit (« *figure-eight railway* ») est breveté en 1894 à Philadelphie par Edward Joy Morris, et mis en place au Willow Grove Park en 1896. Comme les loopings, le grand huit propose un espace qui boucle sur lui-même. Les parcs d'attractions, à compter de la fin du XIX^e siècle, se caractérisent à la fois par l'ampleur de leur machinerie et la mécanisation des plaisirs. Josephine Kane indique ainsi que l'expérience du parc d'attraction se définit fondamentalement par le frisson⁸⁰⁷, la griserie, le vertige. Les parcs d'attraction représentent ainsi « une vision romantisée de la vie moderne – viscérale, intense et dépouillée de la banalité du travail industriel quotidien⁸⁰⁸. »

⁸⁰⁴ Kane Josephine, « *Edwardian Amusement Parks : The Pleasure Garden Reborn ?* » *op. cit.*, p. 221.

⁸⁰⁵ Easdown Martin, *Amusement Park Rides*, Londres, Shire Publication, Bloomsbury Publishing, 2012, version numérique.

⁸⁰⁶ « *centrifugal railway* », *Ibid.*

⁸⁰⁷ « *Thrill was the defining experience of amusement park.* » Kane Josephine, « *Edwardian Amusement Parks : The Pleasure Garden Reborn ?* » *op. cit.*, p. 232.

⁸⁰⁸ « [...] *the amusement-park landscape represented a romanticized vision of modern life—visceral, intense, and stripped of the banality of everyday industrial labor.* » *Ibid.* p. 244.

L'autrice remarque également que les roller-coasters exhibent fièrement leur « squelette industriel⁸⁰⁹ » titanesque, identifiant profondément leur architecture de métal à l'esthétique visuelle hétéroclite du parc d'attraction, transformant l'espace du parc d'attraction en paysage de machine⁸¹⁰.

Les parcs d'attractions sont aussi liés aux autres formes de divertissement et de plaisir du corps qui émergent à la fin du XIX^e siècle, comme les jeux d'eaux et de plage. South Beach, parc d'attraction de New York, propose également des *penny arcades* et des jeux de tirs. Les parcs d'attractions edwardiens proposent également des « maisons de jeu », les *fun houses*, telles les Maisons du non-sens (« *House of Nonsense* ») et les *Katzenjammer*⁸¹¹ *castles*, proposent d'autres formes d'espaces mobiles et dépaynants, avec des escaliers mouvants, des maisons qui se renversent, des murs en trompe-l'œil, des labyrinthes ou des galeries des glaces. Comme le renversement, les décors animés et mouvants (qui traversent l'histoire de l'animation) font partie intégrante de la culture foraine. Hétérotopiques, les parcs d'attractions se rattachent à l'imaginaire de l'île consacrée au plaisir : Coney Island, Staten Island de Happyland, Freedomland, North Beach...

Coney Island propose le premier parc d'attraction clos et permanent, et cristallise à New York, où est localisée l'industrie du cartoon, cette culture foraine de l'attraction. Coney Island est une péninsule reliée à Manhattan, qui se développe d'abord comme un complexe hôtelier au XIX^e siècle (son premier hôtel ouvre en 1829), avant que le chemin de fer ne permette de rejoindre Manhattan en 1875⁸¹², ouvrant son accès aux masses. L'île voit se succéder, des années 1880 jusqu'au milieu du XX^e siècle, les parcs d'attractions. L'espérance de vie des parcs d'attractions est brève, et leur incendie fréquent. Les structures des attractions sont en effet construites en bois jusque dans les années trente. C'est sur Coney Island qu'est construit le *Switchback Gravity Railroad* par LaMarcus Thompson en 1884, l'un des premiers rollers coasters. L'île accueille également des attractions comme l'*Elephantine Colossus* (1885) ou le *George C. Tilyou's Ferris wheel* (1894). En 1895 et 1897 ouvrent

⁸⁰⁹ « *With a single sweep of the eye, the visitor might encounter in quick succession the imposing industrial skeleton of a roller coaster, a tin-roofed hoop-la stall, the towering molded concrete fortress of a battle reenactment show, a mock Tudor house, and an Indian-style tea room* » (« D'un seul coup d'œil, le visiteur peut rencontrer successivement l'imposant squelette industriel d'une montagne russe, une échoppe de hoop-la au toit de tôle, l'imposante forteresse de béton moulé d'un spectacle de reconstitution de batailles, une fausse maison Tudor et un salon de thé de style indien », traduction personnelle), *Ibid.*, p. 225-226.

⁸¹⁰ « *Drawing on the legacy of modern spectacle inaugurated by the exhibitions, department stores, and Coney Island, the amusement parks in Britain created their own eclectic and highly popular formula of fantasy, noise, color, and movement. Most important, the new parks were defined by their machine landscapes and the technologically produced sensations they offered.* » (« S'inspirant de l'héritage du spectacle moderne inauguré par les expositions, les grands magasins et Coney Island, les parcs d'attractions britanniques ont créé leur propre formule éclectique et très populaire de fantaisie, de bruit, de couleur et de mouvement. Plus important encore, les nouveaux parcs se définissaient par leurs paysages de machines et les sensations technologiques qu'ils offraient. », traduction personnelle) Kane Josephine, « *Edwardian Amusement Parks : The Pleasure Garden Reborn ?* » *op. cit.*, p. 244.

⁸¹¹ Katzenjammer signifie, en allemand, « vertige », « gueule de bois ».

⁸¹² Gottlock Barbara & Wesley, *Lost Amusement Parks of New York City. Beyond Coney Island*, Londres, *op. cit.*

progressivement le *Sea Lion park* et le *Steeplechase Park*⁸¹³. Le premier ferme en 1902, le second brûle en 1907. L'ouverture et le succès de *Luna Park* en 1903 incitent les investisseurs (l'ex-sénateur Williams H. Reynolds et d'autres financiers par exemple) à en copier le concept et à ouvrir *Dreamland*, en 1904 en face de Luna Park⁸¹⁴. En 1920, c'est au tour de *Wonder Wheels* d'ouvrir ; en 1923, *Boardwalk*, en 1927 *Cyclone*. Les parcs d'attractions connaissent leur apogée dans les années 1920, et déclinent ensuite progressivement. *Luna Park*, ferme en 1946.

Le développement des parcs d'attractions est lié au contexte technique, économique et culturel. À cet égard, il trouve sa place dans un écosystème médiatique. Les parcs d'attractions se développent grâce au train, au principe de la mobilité et de la vitesse permise par les rails et en lien avec les dispositifs optiques (jouets optiques et cinéma). Avec le développement de l'automobile dans les années 1920, les masses, moins dépendantes du train pour leur déplacement, vont chercher d'autres espaces de délasserment, et l'arrivée de la télévision dans les foyers achève d'éloigner le public du parc. Les parcs d'attractions vont alors prendre la forme imposée par Disney du parc à thème, fonctionnant en synergie avec les autres médias (télévision, cinéma, merchandising, etc.).

Thierry Smolderen, économie et esthétique des attractions

Héritée de la société industrielle, la causalité mécanique, dans la bande dessinée comme dans le cinéma, propulse son public vers l'acmé de l'histoire, qui explose en rire, « comme si le film et la page des *comics* tenaient, en eux-mêmes, d'une machine infernale⁸¹⁵. » On trouve des séquelles de ce dépassement par la machine, qui relève au fond d'une logique du vertige de l'attraction, dans le cinéma d'animation, la bande dessinée et les jeux vidéo. Les espaces des films et des planches dessinées de Winsor McCay procèdent directement de la mobilité et des phénomènes d'attractions propres au début du XX^e siècle. On retrouve dans son œuvre de nombreux motifs devenus ensuite des *topoi* du cartoon. En premier lieu, des phénomènes cumulatifs incontrôlables, sous la forme de croissances démentielles, d'engendrerments successifs, de proliférations excessives, de processus d'accumulation qui confinent à l'inventaire⁸¹⁶. Comme le signale Thierry Smolderen à de nombreuses reprises⁸¹⁷, Winsor McCay est un artiste forain. La logique foraine, les états du

⁸¹³ Parascandola Louis et John (dir.), *A Coney Island Reader*, p. xxiii.

⁸¹⁴ Braun Alexander, « Architecture », *Les Aventures complètes de Little Nemo 1905-1909*, précédé de *Winsor McCay, la vie et l'œuvre du génie du crayon*, Paris, Taschen, 2014, p. 80.

⁸¹⁵ Smolderen Thierry, *Naissances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2009, p. 51.

⁸¹⁶ Peeters Benoît, *Case planche récit, Lire la bande dessinée*, Casterman, 1998, p. 54.

⁸¹⁷ Smolderen Thierry, *Naissances de la bande dessinée. op. cit.*

corps qu'elle mobilise, les vertiges spatiaux qu'elle agence, jusqu'à son modèle économique, sont absolument déterminants pour l'oeuvre de McCay. On pourrait étendre ce constat à l'ensemble du cartoon. Dès lors il n'est nullement surprenant d'y retrouver les trois formes majeures de l'attraction foraine que sont le mignon, l'insolite, l'atroce⁸¹⁸, trois formes qui toutes sollicitent en réponse des états du corps (joie, étonnement, frayeur).

Pour Thierry Smolderen, la logique des attractions signifie, plus encore qu'un spectacle entièrement tourné vers l'effet et les sensations qu'il génère sur son public, une certaine « *méthode* strictement empirique⁸¹⁹ » de création et de sélection.

« Le forain n'a pas d'états d'âme. Il n'a pas à défendre une vision du monde cohérente : il se contente de combiner des attractions concurrentes, d'innover brillamment quand l'occasion se présente, ou de recycler de vieilles lunes. Comme le vendeur de journaux, il travaille en prise directe sur un public à rotation rapide qui, par ses réactions, sélectionne les variantes les plus prometteuses. Le "montreur d'attractions" en tire la leçon pour améliorer son produit au cours des cycles suivants. En d'autres termes, le mécanisme qui préside à ce genre d'évolution est *aveugle*⁸²⁰. »

Cette logique des attractions foraines, déterminante pour le cinéma des premiers temps, et que Thierry Smolderen place au cœur des développements de la bande dessinée à la fin du XIX^e siècle, joue un rôle de premier plan dans la forme instituée du cartoon. Le cartoon ne reçoit pas seulement de la presse dessinée ses premiers créateurs : il en hérite aussi une certaine logique attractionnelle. Dans le cartoon, comme dans la bande dessinée, « le principe qui consiste à sérialiser toute idée à succès (aussi singulière et insolite soit-elle) donnera naissance à la plupart des personnages majeurs des premières années⁸²¹. »

Le cartoon des attractions

Comme les premiers burlesques, l'univers des cartoons des premiers temps est très largement inspiré par la logique, les thèmes et les motifs du divertissement forain. Comme le signale Norman Klein, le déguisement de Clown que porte Dave Fleischer⁸²² pour jouer le

⁸¹⁸ *Ibid.*, p. 98.

⁸¹⁹ *Ibid.*, p. 90.

⁸²⁰ *Ibid.*

⁸²¹ *Ibid.*

⁸²² « At the time, Dave Fleischer went to Coney Island, after the great fires, as urban decay descended rapidly upon it, the scarred spaces must have resembled the spirit of anarchy even more than earlier. From 1916 to 1930, Fleischer would dress up as a Coney Island clown and have animators rotoscope films of him as Koko the Clown. There lies the cartoon gesture. » (« À l'époque où Dave Fleischer s'est rendu à Coney Island, après les grands incendies, alors que la décadence urbaine s'abattait rapidement sur l'île, les espaces marqués ont dû ressembler à l'esprit d'anarchie encore plus que par le passé. / De 1916 à 1930, Fleischer se déguisait en clown de Coney Island et demandait à des animateurs de le filmer au rotoscope sous les traits de Koko le clown. C'est là que réside le geste du dessin animé », traduction personnelle.) Klein Norman, *Seven Minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon*, London, Verso, 1993, p. 20.

personnage de Koko dans la série *Out of the Inkwell* (1918-1929) est déjà une résurgence de Coney Island⁸²³. L'influence de l'univers forain ne se trouve pas seulement au niveau littéral, dans l'omniprésence des jeux (cartes, dés, billards, courses, boxes...) et attractions foraines (jeux de tirs, peep-show, penny arcade, roller coaster, grande roue, etc.). Coney Island apparaît régulièrement dans le cinéma américain, et plus particulièrement dans le cinéma burlesque, dont le traitement du corps propose des régimes d'expérience proche de celui des attractions. Le corps de Charlot malmené par les engrenages des *Temps modernes* est une allégorie de l'aliénation par le travail. Mais c'est aussi une retranscription visuelle du plaisir physique et des griseries qui, dans les parcs d'attraction, sont produits par les machines. La mécanique qui broie le corps au travail lui fait découvrir de nouvelles gammes de sensation dans le champ du loisir. Il devient un corps glissant dans *Krazy's race of time*. (Charles Mintz, 1937) Le cartoon regorge de représentations des machines et jeux forains. Dans *Krazy Magic* (George Herriman, 1938) Krazy Kat se trouve propulsé dans un jeu de pinball (format bagatelle) géant. De la même manière, *The Cat that Hated people* (1948) de Tex Avery, quand il part dans l'espace, rebondit de planète en planète jusqu'à la lune, formant un pinball.

Mais la logique foraine infuse plus profondément l'image. La logique même du gag, de la trouvaille, renvoie à une logique des attractions. La logique foraine se retrouve aussi et surtout dans la manière dont les corps se déforment, dont ils se gonflent où s'allongent, dans leurs vertiges et leurs trajectoires. Les surfaces réfléchissantes dans le cartoon renvoient souvent à la déformation du corps, suivant une inspiration évidente des miroirs anamorphosants forains. Ces anamorphoses sont en effet présentes dès les premiers films d'animation. *Fantasmagorie* de Cohl (1908), et l'adaptation de *Little Nemo* de Winsor McCay (1911) en donnent deux images ; le premier, dans les déformations du fantoche, le second, dans l'étirement et la compression des corps d'Impie et de Flip. Les déformations corporelles, comme le remarque Sianne Ngai⁸²⁴, dans son analyse de l'*animatedness* de *Little Nemo*, n'affectent pas Little Nemo, mais seulement les corps ethniquement stéréotypés – respectivement d'Irlandais et d'Africain – de Flip et d'Impie. Ces déformations sont parfois inscrites dans un contexte forain, mais se retrouvent plus largement dans les images du cartoon. Dans *Donald's Dream Voice* (Disney, 1948), Donald se regarde dans le dos lustré

⁸²³ « In 1979, Dave Fleischer was asked what had inspired him to create Koko the Clown sixty years earlier. He began reminiscing about the Coney Island district at the turn of the century. He had worked briefly as a clown in Steeplechase Park (more like an open "carny" than an amusement park today, particularly after the big fire wipe out Dreamland in 1912, signaling the decline of the enclosed park there). » (« En 1979, on a demandé à Dave Fleischer ce qui l'avait inspiré pour créer Koko le clown soixante ans plus tôt. Il commença à se souvenir du quartier de Coney Island au début du siècle. Il avait travaillé brièvement comme clown à Steeplechase Park (qui ressemble plus à une "carny" ouverte qu'à un parc d'attractions aujourd'hui, surtout après le grand incendie qui a ravagé Dreamland en 1912, marquant le déclin du parc fermé qui s'y trouvait). » Traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 19.

⁸²⁴ Ngai Sianne, *Ugly Feelings*, Cambridge, Harvard University Press, 2005.

d'une brosse, et sa tête se déforme, grossit ou mincit. Au-delà de la prouesse technique, cette image mobilise aussi une exaltation des distorsions possibles du corps.

Le cartoon remédiatise, comme le burlesque, les nouvelles formes et les nouveaux états de corps qui émergent dans le contexte forain.

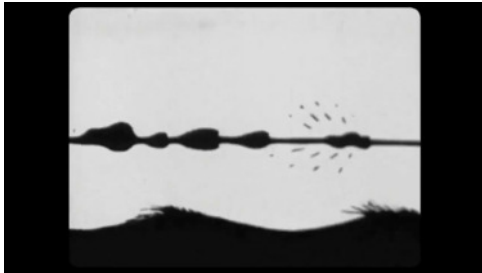
En effet, les transformations de tout ce qui permet de glisser en toboggan sont à rapprocher de cette influence déterminante du parc d'attraction sur l'imaginaire du cartoon. Quand les personnages rentrent dans la gueule géante d'un dragon, dans celle d'un ogre, c'est encore l'influence de l'univers forain. Tous les passages des personnages dans des tubes évoquent ainsi les toboggans des parcs d'attraction. Le renversement du monde, la permutation du haut et du bas, sont des motifs carnavalesques⁸²⁵, mais semblent, dans le cas du cartoon, référer plus spécifiquement à l'univers forain. Dans *Crazy Town* (Fleischer, 1932), le train reste fixe, et c'est le décor qui s'en va. C'est ainsi que procède l'animation, mais c'est aussi une technique qui peut être utilisée dans les parcs d'attraction. L'animation exhibe, derrière les machineries théâtrales ou foraines, son propre dispositif. Peut-être la mise en abyme du dispositif en général relève-t-elle aussi de la tradition foraine ?

Le cartoon emprunte aux dispositifs de griserie et d'ivresse physique, mais il emprunte aussi à l'espace des *fun houses*, et à la multiplicité des environnements et des narrations possibles. Le livre et le *peep show* sont ainsi utilisés comme des catalogues de mondes dans plusieurs épisodes de Popeye, comme *I'm in the army now* (Fleischer, 1936) où Popeye et Bluto confrontent leurs souvenirs, ou *Customer Wanted* (1939) où Popeye et Bluto, apparaissent en bonimenteurs forains. Le dispositif est aussi un moyen de recycler des morceaux d'épisodes. À la plasticité des corps s'ajoute celle des mondes : les personnages de cartoon sont au fond des coquilles vides peuvent investir plusieurs rôles, plusieurs genres, plusieurs diégèses. Daffy Duck, qui passe de mousquetaire à fermier, de la ferme au ski et du ski à la plage rappelle encore cette malléabilité générique des personnages de cartoons. Popeye, tour à tour marin ou personnage des mille et une nuit, Mickey et ses rôles de cowboy, pompier, chasseur de fantômes, héros de conte en donne une autre forme.

L'usage des contes et leur diversité s'inscrivent eux-mêmes dans une logique foraine. Les variations sur *Alice au pays des merveilles* ou *Jack et le haricot magique* permettent aux personnages d'être dans un rapport vertigineux d'échelle, où les objets du quotidien se parent de vertus prodigieuses : un pudding devient un trampoline, une assiette de petits pois une piscine à ballon ; on vole sur un bouchon de champagne, la tige d'une fleur devient un toboggan, etc. Les dispositifs des cartoons sont en eux-mêmes ludiques. Ils empruntent souvent aux jeux et aux attractions foraines. D'où la récurrence également des rails et des

⁸²⁵ cf. Introduction, note 12. Bakhtine Mikhaïl, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée Robel, Paris, Gallimard, 1970, p. 18-19.

trains dans le cartoon, qui permettent de jeu de montagnes russes, jeux qui mobilisent souvent des travellings avant, permettant d'accentuer l'effet de vitesse, comme dans *Mickey Choo choo* (Disney, 1929). Dans *Closer than a Brother* (Paul Terry, 1925), le chat doit ramasser les œufs qui tombent : les œufs glissent dans un système de toboggan. Les personnages de cartoon tournent, glissent, tombent, comme les usagers d'un parc d'attraction. Dans *The Crystal Gazabo* (George Herriman, 1932), Krazy Kat, plaqué contre une porte, tourne de porte en porte. Dans *Pluto's Jugement Day* (Disney, 1935), Pluto glisse le long d'une gouttière en spirale. Même les bateaux quand ils naviguent semblent des wagons sur une montagne russe (*Port Whines* de la série *Krazy Kat*).



Messmer et Sullivan, *Double for Darwin*, 1924



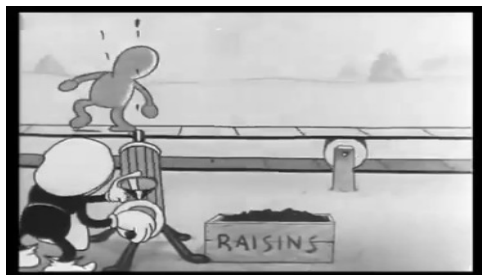
Paul Terry, *Chemistry Lesson*, 1922



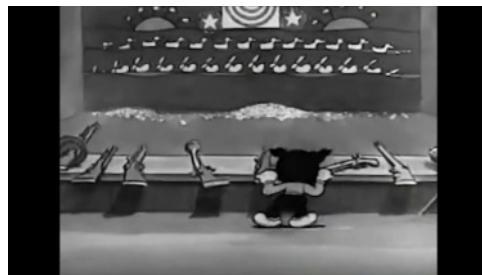
Fleischer, *Popeye*, *Can you Take It*, 1934



– Manny Gould, Ben Harrison, *Sad Little Guinea Pigs*, 1938



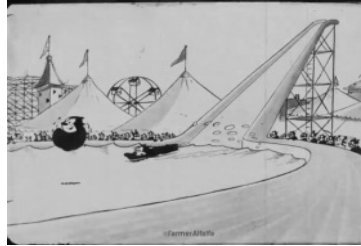
Van Beuren, *Tom and Jerry*, *Dough nuts*, 1933



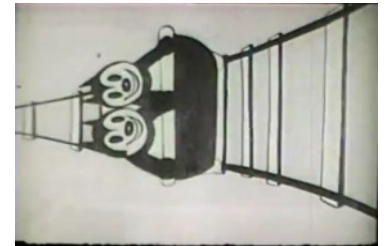
– Fleischer, *Admission Free*, 1932



Paul Terry, *Aesop's Fables, A Day off*, 1928



Charles Mintz, *Krazy Kat, Busy Bus*, 1934



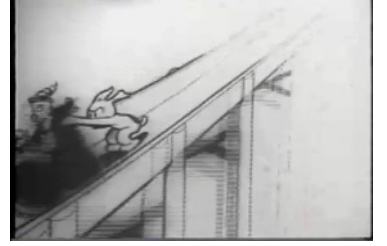
Paul Terry, *Aesop's Fable, Pick-Necking*, 1933



Fleischer, *Popeye King of Mardi Gras*, 1935



Fleischer, *Koko Fade-Away*, 1927



Paul Terry, *Closer than a Brother*, 1925



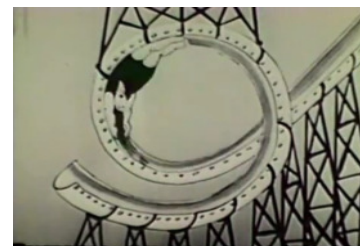
Toy Time, Van Beuren, 1931



Charles Mintz, *Weenie Roast*, 1931



Paul Terry, *Popcorn*, 1931



Paul Terry, *Hollywood Diet*, 1931



Fleischer, *Talkartoon Noah's Lark*, 1929



Fleischer, *Popeye The Sailor*, 1933.

***Bimbo's Initiation* : un voyage initiatique à Coney Island**

Bimbo's Initiation, (Fleischer, 1933) offre une belle illustration de l'influence déterminante de l'univers forain dans les cartoons des années 1930. Le personnage de Bimbo se trouve « piégé dans une *immigrant panic*⁸²⁶ », note Norman Klein. Mais il se retrouve surtout dans une expérience hybride entre le rite d'initiation maçonnique et une journée à Coney Island. En effet, après avoir glissé dans la bouche d'égout où il se trouve enfermé par une souris ressemblant étonnamment à Mickey, Bimbo commence son initiation par un toboggan parsemé de cailloux. Il glisse en plan frontal, comme s'il tombait face à nous. Une bouche le crache au milieu d'un groupe d'hommes ventripotents avec des masques noirs, une bougie éteinte sur la tête et tenant dans les mains une planche cloutée. Le sceptre franc-maçon est ici transformé en ventouse à languette. « Tu veux devenir membre? (« *Wanna be a member?* »), demande le groupe, ce à quoi Bimbo répond un « non » franc. Ce jeu de question-réponse rythme le cartoon jusqu'à la fin du film. Bimbo finit par accepter quand le déguisement, enfin ôté, dévoile Betty Boop. Bimbo est alors monté sur une plate-forme, qui l'amène à l'intérieur d'une pièce, où, au premier plan, un couteau est planté dans un paquet de billet. Il aperçoit derrière lui ce qui semble être une porte avec un panneau « exit » au-dessus. Il se précipite, le papier peint s'enroule et il heurte le mur. Depuis un trou dans la cloison d'en face, les membres rient de lui, mettant aussi en abyme la position du public. La pièce où se trouve Bimbo se met alors à tourner, et se retrouve à l'envers, sur le modèle de la Balançoire Hantée⁸²⁷, attraction dans laquelle le plafond se retrouve au sol, et inversement. Après avoir de nouveau refusé l'invitation à rejoindre le club, Bimbo se retrouve cette fois sur un tapis roulant, qui le précipite vers un couteau sorti du mur, qui lui pique les fesses. Le gag est courant dans la tradition burlesque, mais se teinte ici d'une référence à l'image stéréotypée des rituels d'initiation consistant à se couper pour verser son sang. La scène se reproduit deux fois, avant que Bimbo ne se mette à courir sur le rythme d'une musique de Cancan, qui confirme, avec le tapis roulant, la dimension foraine de la scène. Bimbo attrape une corde que le couteau coupe, le précipitant dans une pièce sombre, avec des portraits de squelettes. C'est la maison hantée cette fois qui fait office de modèle. Bimbo éclaire la bougie devant lui, mais celle-ci s'avère un piège. Tous les éléments qui se présentent au premier abord comme des adjuvants s'avèrent en réalité des menaces : la corde que saisit Bimbo ouvre une trappe dans

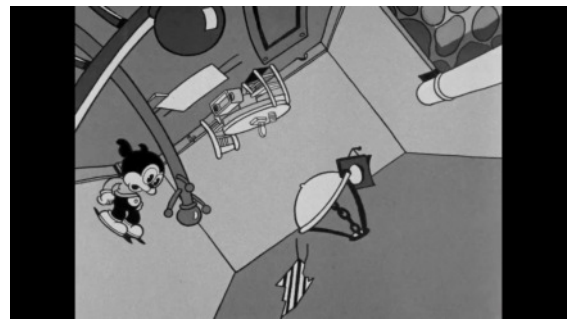
⁸²⁶ « *trapped in a immigrant panic* » Klein Norman M., *The Vatican to Vegas. A History of Special Effect*, New York, New Press, 2004, p. 259.

⁸²⁷ « Présentée à la foire d'hiver de San Francisco et à Atlantic City dans les années 1880-90, la Balançoire Hantée est une illusion en trois dimensions qui annonce les « rides » sophistiqués du XX^e siècle. Le nom de son auteur est inconnu. Le mécanisme expliqué par Silas est celui décrit en détail dans *Magic, Stage Illusions, Special Effects, and Trick Photography*, Albert A. Hopkins, New York, 1898. » Smolderen Thierry, « A la recherche du Wonderland », in Bramanti Jean-Philippe et Smolderen Thierry, *McCay, vol. I, de l'autre côté du miroir*, Paris, Delcourt, 2004.

laquelle il tombe, la bougie qu'il allume ronge la corde retenant le bloc qui pend au-dessus de sa tête, etc.



Fleischer, *Bimbo's Initiation*, 1931



Fleischer, *Bimbo's Initiation*, 1931

Bimbo's Initiation semble prendre son modèle dans les attractions foraines et reposer sur le stuc et les trois principes initiés par l'Exposition de 1893 et repris par l'univers des attractions : unité, magnitude et illusion. Ainsi, le bloc denté qui lui tombe dessus contient en réalité un trou à son niveau, et lui passe en quelque sorte à travers. Comme le décor qui s'enroule, la menace apparaît être en réalité du « toc ». Bimbo se retrouve alors face à quatre portes, contenant chacune un symbole : une tête de mort (la porte ouvre sur un miroir), le chiffre 13 (qui donne sur un squelette au téléphone), un point d'interrogation (ce sera la prochaine pièce) et une tâche en forme de main (qui contient un gant de boxe mécanique). Ce qui semble un choix entre plusieurs embranchements possibles est en réalité une fausse alternative et un chemin unique : seule la troisième porte est une sortie. Bimbo ouvre d'abord le miroir, dans lequel son double lui suggère d'ouvrir la porte d'à côté. Surpris par le squelette, Bimbo ouvre la dernière porte, où la main le frappe avant de lui ouvrir la dernière porte. La pièce suivante contient une drôle de machine : un vélo alimentant une roue donnant des fessées à Bimbo. Quand ses fesses ont suffisamment chauffé, le vélo démarre, l'amène à une piscine, où il contemple l'étendue de la brûlure : des petits lapins blancs s'enfuient de ses fesses fumantes, comme des habitants d'un immeuble incendié, ou des anges des lieux désertés par l'innocence. Pour se rafraîchir Bimbo plonge dans la piscine, qui se transforme immédiatement en plâtre. Betty Boop ouvre alors la porte, en l'invitant : « *Come inside, Big Boy* ». Bimbo ouvre alors les huit portes en enfilade, avant d'être aspiré par un conduit déglutissant. Il se retrouve (comme au début de l'épisode, dans les deux cas l'idée de glisser est liée à la figuration du conduit comme une bouche⁸²⁸), dans une sorte de toboggan, dont les

⁸²⁸ « Le premier grand parc d'attraction construit à Coney Island, en 1897, s'appelle le Steeple Chase. Son promoteur connaît parfaitement le public qui vient s'amuser là : de jeunes célibataires des deux sexes qui ont beaucoup travaillé pendant la semaine. Ils se précipitent vers toute attraction mécanique favorisant les contacts corporels désordonnés et « innocents ». » Smolderen Thierry, « L'étoffe des songes », *op. cit.* La même idée se trouve exprimée par Louis et John Parascandola, ainsi que par Koolhaas. cf. Parascandola Louis & Parascandola John, *A Coney Island Reader*, New York, *op. cit.*, p. 12. ; Koolhaas, *Delirious New York : A Retroactive Manifesto for Manhattan*, New York, Oxford University Press, 1978, p. 35-37.

murs cette fois sont lisses. Il atterrit ensuite dans un couloir où des haches s'abattent sur son passage, et descend un escalier tournant en colimaçon, recevant une tape sur les fesses de la part de chaque marche sur laquelle il saute. Il court ensuite de profil, et une hache dépassant du mur, décapite son ombre, qui se désolidarise de lui. Une fois que le corps et l'ombre sont réunis, ils s'engouffrent dans un passage où se ferment des portes dentées en métal. Le cœur de Bimbo lui remonte dans la gorge : les dangers sont des représentations concrètes de sa peur et de son vertige. Au terme de ce passage, il retrouve un homme du club, à qui il hurle immédiatement « *no !* », mais en se ravisant après que celui-ci a retiré son costume, dévoilant Betty Boop. Elle commence à danser et à se taper les fesses, sur une musique de flûte et de tambour africanisante. Bimbo traverse l'espace du film à travers tout un système de trappes, d'ascenseurs et de toboggans, qui le conduisent à accepter de faire partie du club. Le film hybride symboliques initiatiques des sociétés secrètes et attractions de Coney Island, pour en réalité mettre en scène l'émergence, la peur et l'acceptation du désir. Les symboles sexuels (trous, fesses, salives, défaillances, vertiges, pénétrations, glissements) sont omniprésents dans le film. Le désir, d'abord inconnu et effrayant, contraint, à force d'assauts corporels, Bimbo à le reconnaître, en deux temps : d'abord séparément du groupe masqué, ensuite comme les deux formes d'un seul et même corps.

Disneyland, matrice et archéologie du jeu de plate-forme

Les jeux de plate-formes représentent un genre important dans l'histoire du jeu vidéo, et recèlent un certain nombre de jeux iconiques : *Pitfall* (Activision, 1982), *Donkey Kong* (Nintendo, 1980), *Super Mario Bros* (Nintendo, 1984), *Sonic* (Sega, 1991), ou, plus récemment, *Braid* (Jonathan Blow, 2008), *Super Meat Boy* (Microsoft, 2010) *Limbo* et *Inside* (Playdead, 2010 et 2016), *Céleste* (Extremely OK games, 2020), *Gris* (Nomada Studio, 2018), *Cuphead* (MDHR, 2017). La mécanique consistant à se déplacer dans un espace en deux dimensions et à sauter de plate-forme en plate-forme se mêle en outre à d'autres mécaniques. En découlent des jeux qui mêlent le genre du jeu de plate-forme avec d'autres genres, comme le jeu d'action (*action platformer*), de tir (*Run 'n gun*), d'aventure. Parmi ces jeux, combinant l'espace du jeu de plate-forme avec d'autres mécaniques ludiques, notons : *Gunstar Heroes* (Sega, 1993), *Contra* (Konami, 1994), *Wonder Boy III : The Dragon Trap* (Sega, 1989), *Metroid* (Nintendo, 1986), *Earthworm Jim* (Shiny Entertainment, 1994), *Ghost n' Goblins* (Capcom, 1985), *Kirby* (Nintendo, 1992), *Metal Slug* (Nazca, 1996), *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989). L'espace en deux dimensions défilant latéralement constitue ainsi une veine ancienne, profonde et riche du jeu vidéo.

Les jeux de plate-formes se prêtent en outre volontiers à la motivation sémantique et émotionnelle. La scène indépendante, à partir de la fin des années 2000, a ainsi réinvesti le genre en redoublant les mécaniques et les espaces de jeu d'un sens émotionnel. *Céleste* (Extremely OK Games, 2018) fait de la progression une forme de dépassement de soi et de ses peurs, en l'associant au thème de l'escalade. Comme nous l'avons déjà évoqué, le personnage y affronte, sous la forme d'un double maléfique, ses peurs. *Gris* (Nomada Studio, 2018) fait de la progression spatiale en deux dimensions une allégorie du deuil et de la reconstruction de soi : chaque niveau terminé ramène des couleurs et des possibilités d'actions. *Braid* (Jonathan Blow, 2008) utilise le genre du jeu de plate-forme en lui ajoutant un contrôle temporel pour en faire la métaphore du deuil amoureux, du remords et de l'acceptation de l'irréversibilité du temps. Mais cette motivation émotionnelle et sémantique de l'espace des jeux de plate-forme n'a pas attendu la scène indépendante pour exister⁸²⁹. Un jeu comme *Wonder Boy III : The Dragon Trap* (Sega, 1989) propose ainsi un espace et un personnage dont les métamorphoses relèvent déjà d'une logique d'apprentissage et de triomphe de l'adversité par le dépassement de soi, en redoublant l'univers du jeu de plate-forme d'un récit initiatique.

Dans le premier niveau du jeu, on incarne un jeune garçon qui est entré dans un château pour aller combattre un dragon. Si le début du niveau indique bien un château, avec un éclairage à la bougie, l'espace du boss relève en revanche plutôt de la science-fiction : on y parvient par un couloir bleuté, avec des grilles d'aération, des boutons et des lumières rouges. Le dragon lui-même est une machine, une sorte de Godzilla robotisé. Une fois le dragon terrassé, le garçon se trouve maudit⁸³⁰, et transformé lui-même en dragon. Cette première séquence présente des caractéristiques de tutoriel qu'on retrouve dans de nombreux jeux (dans *God of war II* (Sony, 2007), par exemple) : le personnage du garçon incarne la forme la plus puissante du personnage, que l'on tentera ensuite tout au long du jeu de reconquérir. Sa puissance rend les combats très simples, permettant ainsi de prendre progressivement le jeu en main. Mais elle place le jeu entier dans une logique de reconstruction et de dépassement de soi similaire à celle de *Gris* (Nomada Studio, 2018) ou de *Céleste* (Extremely OK Games, 2018). Le personnage, devenu dragon, va devoir traverser plusieurs mondes et affronter plusieurs dragons (qu'il faut tous frapper au visage), revêtir plusieurs formes, avant de se retrouver lui-même et de reprendre forme humaine à la fin du jeu. Ces métamorphoses initiatiques se font en écho avec des espaces qui proposent une adversité caractéristique de

⁸²⁹ Nos analyses prolongent ici un constat fait par ailleurs par Sebastian Möring. Möring Sebastian Martin, *Games and Metaphor – A critical analysis of the metaphor discourse in game studie*, Thèse, dir. Aarseth Espen, IT University of Copenhagen, 2013.

⁸³⁰ La malédiction qui pousse le héros à mille détours pour revenir à lui-même est un *topos* des récits initiatiques, que l'on retrouve par exemple dans la malédiction que Poséidon jette sur Ulysse.

l'épopée classique et du monomythe⁸³¹. L'espace est construit autour des quatre éléments : la terre (désert du dragon, jungle de la souris et sous-terrain du lion), l'eau (espace des îles et des profondeurs des pirates), le feu (lave du volcan et des sous-terrains) et l'air (espace de l'oiseau : au-dessus de l'eau et de la terre). Le personnage doit ainsi triompher des éléments (de la terre avec la souris, de l'eau avec l'homme poisson, du feu avec le lion, de l'air avec l'oiseau. Les pouvoirs qu'il acquiert sont eux-mêmes liés aux éléments (le dragon crache des flammes, la souris grimpe, l'homme-poisson nage et l'oiseau vole). Il s'agit donc dans cette quête de reconstruction d'apprendre à rencontrer le monde et à prendre dans chaque milieu une forme adéquate.

Il existe des versions cinématographiques de ces trajectoires spatiales monomythiques, notamment dans *Le Voleur de Bagdad* de Raoul Walsh (1924). Le film, avec force orientalisme, raconte la conquête d'une riche princesse par un pauvre voleur. La princesse, tombée amoureuse du voleur, décide de donner sa main à celui de ses prétendants qui lui rapportera le cadeau le plus rare. Le voleur part en quête d'un coffre magique. Et dans cette quête pour s'élever au niveau de celle qu'il aime, le héros traverse des espaces plans, à la latéralité et la frontalité étonnamment proches de celles qu'on trouve dans les jeux de plate-forme⁸³², également structurés par les éléments. Le trajet du héros est divisé en sept lunes, correspondant au temps dont la princesse dispose avant de devoir épouser un de ses prétendants. À la première lune, il traverse la vallée du feu (niveau du feu). À la troisième lune, dans le ventre de la terre, il affronte un dragon (niveau de la terre), derrière lequel se trouve la caverne des arbres enchantés, où il bat une autre créature volante. Il va ensuite au fond de l'eau, récupérer une clef en forme d'étoile, vaincre une araignée géante et résister aux sirènes (niveau de l'eau). La clef lui permet d'accéder à un cheval volant, qui le conduit à la Citadelle de la lune (niveau de l'air). Il y obtient un coffre rempli de poudre magique qui lui assure la main de la princesse et grâce auquel il triomphe de ses prétendants. On retrouve bien les quatre éléments à la base de la structure spatiale du récit.

L'objet explicite de la quête de *Wonder Boy III* (Sega, 1989) diffère de celui du *Voleur de Bagdad*. Si le voleur de Bagdad veut obtenir la main de la princesse, le garçon de *Wonder Boy*, cherche à (re)trouver son humanité. Mais chacun des récits initiatiques mène à la découverte de soi. En outre, la structure de ces mondes et leur figuration entretiennent d'importantes similarités. Sous la forme de dragon crachant des flammes, le garçon de *Wonder Boy* traverse la mer pour chercher sur une île une clef ouvrant la porte d'une tour le

⁸³¹ Le concept de monomythe désigne la forme archétypale du récit initiatique en douze étapes définies par Joseph Campbell dans les années cinquante, et abondamment exploitée par les structures narratives du cinéma hollywoodien, dont les scénaristes en ont fait une référence incontournable. cf. CAMPBELL Joseph, *L'homme aux mille et un visages*, trad. Henri Crès, Paris, J'ai lu, 2013 (1949).

⁸³² Le film inspire d'ailleurs Jordan Mechner dans la création de *Prince of Persia*.

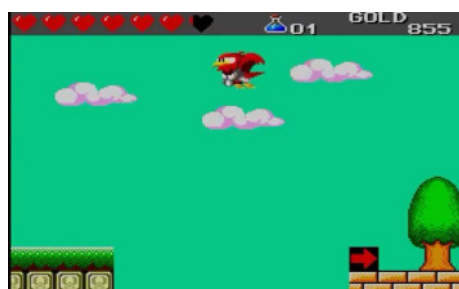
menant dans le désert. Dans le désert, au cœur d'une pyramide, il combat un cochon volant⁸³³ qui le transforme en souris (ressemblant comme toutes les souris, à Mickey). Souris capable de grimper sur les murs et de s'enfiler dans les petits trous des murs, il traverse une jungle. Au fond de cette jungle, suspendu dans les airs comme le domaine du géant dans *Jack et le haricot magique*, il pénètre un château rempli de génies. Il y combat un dragon malade, verdâtre, bavant et famélique aux ailes atrophiées, qui lui donne l'apparence d'un homme-poisson, à même de nager. L'homme-poisson doit aller, de l'autre côté du désert, dans un monde de lave, obtenir l'épée lui permettant de briser les blocs et d'accéder à son niveau spécifique. Sous la mer, dans une épave remplie de fantômes, il doit vaincre un dragon-pirate pour devenir lion. Le pouvoir du lion est la portée de son coup d'épée, qui frappe aussi bien au-dessus de lui qu'en dessous, permettant d'atteindre des blocs que les autres personnages ne peuvent pas toucher. Sa destinée est d'aller sous la terre, au cœur d'un palais japonais, rempli de ninjas et de samouraïs, terrasser le dragon-samouraïs. Il se transforme alors en oiseau, qui peut bien sûr voler, mais craint l'eau. Sous cette forme, il retourne dans les ruines du premier château pour y récupérer son équipement initial, et accéder, dans les nuages, au palais magique. Dans ce dernier niveau, toutes ses formes lui seront nécessaires pour traverser l'espace, dans lequel il devra tantôt se faufiler, tantôt nager ou voler. C'est là qu'il combat un dragon-dragon. Le premier dragon était un dragon mécanique (un simulacre) ; le dernier dragon est un dragon organique (réel), qui n'est hybridé à aucun autre univers ou animal. Il a cependant deux visages cette fois, reflets de sa dualité. Vaincre le dragon aux deux visages mène ainsi le protagoniste au terme de sa quête, et lui permet de retrouver, au bout de ses métamorphoses, forme humaine.



Boss de
*Wonder
Boy III :
The
Dragon's
Trap*

⁸³³ Le marchand cochon de *Wonder Boy* réapparaît partiellement dans les traits du boss de la pyramide qui nous donne forme de souris, créant un curieux effet de rime. Comme si l'ensemble de l'univers était une projection d'enfant (ce qui expliquerait aussi le dragon robot).

Tous les boss rappellent d'une manière ou d'une autre le dragon, dont ils sont autant d'avatars : tous ont des ailes ou une forme de dragon. Mais vaincre un boss, c'est en partie l'ingérer, en absorber la forme, suivant la logique classique du récit initiatique⁸³⁴. Le dragon mécanique nous transforme en dragon, le dragon-cochon en souris, le dragon famélique en homme-poisson, le dragon-pirate en lion. Le jeu repose ainsi sur un système de contamination, d'impureté, où les personnages oscillent entre plusieurs formes. Chaque ennemi est à la fois dragon et autre chose, comme le personnage humain est à la fois humain et animal. Les différents pouvoirs, liés aux différents personnages, permettent différentes approches de chaque espace. La souris, dans le niveau du dragon, est assez petite pour accéder à des lieux qui lui sont réservés. Les niveaux se répondent : le dragon va chercher la première clef dans la partie émergée de l'épave dont la partie submergée forme le niveau du dragon ; l'homme-poisson doit aller chercher son épée dans la partie opposée du désert où le dragon doit combattre le dragon-cochon. Le dragon et l'homme-poisson (d'ailleurs nommé *Lizardman* en anglais) se répondent ainsi dans un jeu de miroir spatiaux. Il en va de même de l'oiseau et de l'homme-poisson, qui permettent chacun de se déplacer dans les quatre directions, respectivement dans l'air et dans l'eau. L'espace aquatique est en dessous du vide que l'oiseau doit traverser pour aller du village au château. La maîtrise des éléments se fait au niveau de la carte du jeu et à celui des commandes et des pouvoirs du personnage : il s'agit, pour parvenir au bout de la quête, d'apprendre à manipuler le vent et l'eau (des flèches qui partent vers le ciel abattre les nuages, des tornades qui tombent vers le sol pour vaincre les crabes du désert et se glisser dans la rivière souterraine), le feu (les boules de feu et les éclairs), et de récupérer des pierres (les pierres de charme).



Espaces structurés par les éléments dans *Wonder Boy III*



⁸³⁴ Le fait de vaincre un ennemi géant ou un dragon confère en effet en général un pouvoir au héros : on pense par exemple à l'invincibilité qu'acquiert Sigfried en terrassant le dragon dans la saga des *Nibelungen*.

Le jeu convoque de surcroît à plusieurs reprises le motif du labyrinthe, motif traditionnel du trouble identitaire et de la quête de soi. L'image du labyrinthe se retrouve en particulier dans les déplacements de la souris : les circuits dans lesquels elle se faufile en ont souvent la forme). Mais on le trouve également dans la pyramide dont doit triompher le dragon. Autre figure de l'errance et du labyrinthe : certains espaces bouclent sur eux-mêmes, ramenant le personnage au point de départ jusqu'à ce qu'on parvienne à trouver la porte dérobée ou le bon chemin. C'est le cas dès le premier niveau, lorsqu'on tombe à l'infini si on choisit le mauvais chemin dans les deux embranchements proposés (un premier horizontal et un second vertical), mais on le retrouve également dans la pyramide ou dans le château magique réservé à l'oiseau. Les jeux de plate-forme, dès les années 1980, investissent ainsi leur espace d'une symbolique émotionnelle, qui prend ses racines dans les récits initiatiques.

Des territoires Disney à ceux des jeux vidéo

La sémantisation de l'espace des jeux de plate-forme trouve une origine souvent assumée dans le parc d'attraction Disneyland, issu, comme on sait, du monde de l'animation à travers l'œuvre de Disney. La structure spatiale de *Wonder Boy III : The Dragon's Trap*, avec ses mondes différents (monde des pirates, monde du désert, monde des ninjas, monde de la jungle) répartis autour d'un village central, par lequel le héros repasse entre chaque quête, reprend la structure spatiale de Disneyland, où chaque univers est autonome et disposé autour du Magic Castle, situé au centre du parc⁸³⁵. L'espace de Disneyland est en outre narratif, comme (souvent) celui des jeux vidéo. Shigeru Miyamoto et son équipe ont réalisé un séjour à Disneyland avant la création de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), qui fut déterminant dans la conception du jeu⁸³⁶. D'une manière différente, un jeu comme *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991) est très consciemment inspiré de l'univers forain, dont il reprend les principes vertigineux. Le motif archétypal des niveaux de Sonic, les *loopings* que traverse à toute vitesse le hérisson, procure en effet une griserie proche de celle des montagnes russes. Les équipes en charge du jeu ont très consciemment cherché une sensation de vitesse rappelant l'expérience des *roller coaster*. Les mouvements de glisse de Sonic reproduisent également des mouvements existant dans le cartoon. Dans *Mickey On Ice* (Disney, 1935) on voit Mickey

⁸³⁵ « Les thèmes, en conférant à chacune des « contrées » (*lands*) du parc son caractère singulier, fournissent également les principes généraux de l'organisation du lieu : en subdivisant l'espace clos du parc en cinq ou six portions égales réparties autour d'un point central – le château de conte de fées –, le plan radial du parc rend aisément comparables et accessibles chacune de ces « contrées » autonomes, cohérentes et distinctes » Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2022, p. 36.

⁸³⁶ Audureau William, *Histoire de Mario, t. 1, L'ascension d'une icône. Entre mythe et réalité*, Châtillon, Pix'n Love éditions, 2019, p. 320.

s'enrouler à la manière de Sonic dans un arbre, ou sauter de bloc de glace en bloc de glace pour éviter de tomber dans une cascade ; autant de mouvements qu'exécute, dans une même vue latérale, le hérisson de Sega. Pour se différencier de la star de Nintendo Mario, les équipes de Sega ont proposé un personnage et un jeu qui s'y opposent point par point. Les niveaux et le *character design* de Mario utilisent des formes rectangulaires et des lignes droites. Le personnage se déplace en outre entre chaque niveau, à partir de *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1988), sur une carte, qu'il s'agit de conquérir. Le rapport de Mario à cette carte est donc, comme l'a montré plus largement Henry Jenkins pour l'espace vidéoludique⁸³⁷, un rapport colonial. Le monde du jeu est un espace à conquérir. La spatialisation cartographique de l'univers de *Super Mario Bros 3* est inspiré de Disneyland. Mais si *Super Mario Bros 3* reprend à Disneyland son organisation de l'espace, *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991) lui emprunte plutôt ses vertiges. Là où la star de Nintendo est un personnage humain, les équipes de Sega choisissent un animal. Là où le *gameplay* de Nintendo repose sur la précision et le contrôle, celui du jeu de Sega pousse au lâcher prise et au spectacle du corps du hérisson lancé à toute vitesse. Enfin, aux lignes rectangulaires caractéristiques des mondes de Mario, l'univers de Sonic est un univers tout en courbe. Le contrôle requis par le *level design* rectangulaire de Mario laisse place à une forme de plaisir de la glisse favorisé par les courbes et les *loopings* des niveaux de Sonic. Si le personnage de Mario est en position de conquête, celui de Sonic au contraire se trouve dans une position de défense et de libération : il s'agit pour le hérisson de traquer le Dr Robotnik jusqu'à chez lui afin de libérer les animaux que ce savant malfaisant a enfermés dans des machines. Les jeux sont tous structurés par un même mouvement qui mène Sonic de son *locus amoenus* initial (les niveaux sont remplis de végétation, de lumière et d'eau) vers le monde urbain et machinique du Dr. Robotnik. L'espace du jeu de plate-formes est ainsi une structure visant la mise en valeur du mouvement qui le parcourt, une représentation construite suivant des enjeux rythmiques qui fondent le plaisir ludique. Le plaisir du mouvement est un plaisir à la fois tactile (de contrôle) et visuel. C'est ce que montre l'usage de l'arabesque dans Sonic. Certaines trajectoires de Sonic, dans des phases de non-jeu, lorsqu'il est propulsé par la machine d'une plate-forme à l'autre et retiré des mains du joueur, sont clairement de l'ordre de la représentation pure du mouvement, qui relève du plaisir cinétique. Le mouvement imposé par l'espace du jeu de plate-forme cherche à produire un plaisir visuel du mouvement, fondé sur le rythme. Le plaisir de *Sonic* se joue à la charnière entre le contrôle et le vertige : pris dans les modulations rythmiques de l'espace, le joueur s'inscrit dans une accélération continue où on ne sait plus qui de l'espace où du joueur initie le mouvement. *Sonic* propose ainsi un espace qui exige un jeu symphonique, harmonique : le joueur (moi en tout cas) cherche à produire un mouvement le plus propre, le

⁸³⁷ Jenkins Henry, Fuller Mary, « Nintendo and New-World Narrative », in Steve Jones (dir.), *Communications in Cyberspace*, New York, Sage, 1994.

plus esthétique et fluide possible. *Super Mario Bros 3* et *Sonic the Hedgehog* mobilisent ainsi tous les deux le modèle de Disneyland sous deux formes radicalement différentes. Le premier reprend sa structure spatiale, alors que le second s'inscrit davantage dans la tradition des vertiges forains.

Les jeux vidéo et la logique foraine

Les parcs Disney héritent de plusieurs traditions. Tout d'abord, c'est le plus évident, Disneyland est un aboutissement de la logique des fêtes foraines, qui se déploient largement de la belle époque à la veille de la première guerre mondiale, et dont Coney Island est la version américaine pérenne la plus célèbre. À l'univers forain, Disneyland reprend la quête du vertige par la machinerie. Pour Thibault Clément, les parcs se situent aussi au croisement du *park movement*, entraînant la création de parcs urbains comme lieux de détente dans la deuxième moitié du XIX^e siècle⁸³⁸ et des expositions universelles, auxquelles ils empruntent leur foi dans le progrès et l'innovation⁸³⁹, mais aussi leur imagerie scientifique et technique, ainsi que la juxtaposition d'univers hétérogènes. Comme les expositions universelles, Disneyland bénéficie du développement du tourisme de masse. Disneyland entretient des filiations avec la tradition des jardins, qui participe d'une même logique de la clôture de l'univers dans un paysage aménagé. Les jardins, comme Disneyland, contiennent une dimension didactique, et déploient un art de la modulation rythmique de la promenade. Parmi les dispositifs hétérotopiques dont hérite Disneyland, le musée scientifique inspire le parc Disney par son contenu didactique interactif et l'idée d'une connaissance acquise par le public dans l'expérimentation et le toucher.

Thibault Clément⁸⁴⁰ rappelle que les interprétations de Disneyland sont toujours inscrites dans un certain contexte historique. Il distingue ainsi une première vague d'interprétations de nature sémiotique des années 1970 aux années 1990, qui « attribue au seul environnement du parc le contrôle sur le visiteur et son expérience⁸⁴¹ ». Ce premier courant d'interprétation regroupe ainsi les recherches de Louis Marin⁸⁴², Umberto Eco⁸⁴³ et Jean Baudrillard⁸⁴⁴, et se trouve suivies par une approche microsociologique et interactionniste

⁸³⁸ Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 219.

⁸³⁹ *Ibid.*

⁸⁴⁰ *Ibid.*, p. 11-16.

⁸⁴¹ *Ibid.*, p. 11.

⁸⁴² Marin Louis, *Utopiques : jeux d'espaces*, Paris, Minuit, 1973.

⁸⁴³ Eco Umberto, *La Guerre du faux*, Paris, Le livre de Poche, 1987.

⁸⁴⁴ Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981 ; Baudrillard Jean, « Disneyworld Company », *Ecran total*, Paris, Galilée, 1997.

dans les années 1990⁸⁴⁵. Pour Thibault Clément, les attractions procèdent en trois temps : disjonction, conjonction, disjonction⁸⁴⁶. Elles commencent par un moment de disjonction, au cours duquel le public s'immerge progressivement dans l'attraction, alors que « la destination à atteindre est encore loin ». Une fois parvenu au cœur de l'attraction, le public se trouve dans un moment de conjonction : « l'objet de la quête paraît atteint, au moins pour un temps, tandis que s'instaure entre le visiteur et le lieu de la visite une dynamique d'échange ». Cette conjonction est suivie d'un nouveau moment de disjonction, favorisant le « retour au monde réel » et un « adieu au monde fictionnel⁸⁴⁷ ». Les attractions dépaysent ainsi leur public, en le conduisant dans un « environnement hostile » avant de le ramener dans un univers plus ordinaire. Ce faisant, « les attractions travaillent à simuler l'instinct de survie », conférant, au terme de l'attraction, un « statut de survivant⁸⁴⁸ » à chaque visiteur. Les attractions sont ainsi conçues par les *imagineers* comme des rites de passages⁸⁴⁹.

Le vertige identitaire, l'expérience morcelée du corps, s'inscrivent dans une double tradition enchâssée : celle du cinéma d'animation et celle des attractions foraines.

Comme le rappelle Colas Duflo, les attractions de type *roller coasters* sont des divertissements, mais ne sont pas à proprement parler des jeux : le jeu, fondamentalement, est une action – jouer, c'est faire. Or, la montagne russe, avec ses rails, n'est pas un jeu, puisqu'elle ne laisse aucune marge de manœuvre. Pour Colas Duflo, la sensation de vertige n'est pas en soi un jeu : la dimension ludique provient du jeu « avec le vertige⁸⁵⁰ » (les jeux avec le vertige relevant, pour Colas Duflo, davantage des jeux de contrôle). Si les attractions foraines ne sont pas en soi du jeu, elles ouvrent donc cependant un lieu d'un vertige identitaire⁸⁵¹, qui peut devenir, lui, espace de jeu. Le vertige physique du grand huit, la peur du train fantôme, comme l'éparpillement des reflets dans la galerie des glaces, la perte de repère des labyrinthes ou les portraits déformés des glaces grossissantes produisent une « expérience

⁸⁴⁵ Van Maanen John, « *The Smile Factory : Working at Disneyland* », in Frost Peter J., Moore Larry F., Louis Mary Reis, Lundberg Craig C., Martin Joanne, (dir.), *Reframing organizational Culture*, Newbury Park, Sage Publications, 1991 ; Bryman Alan, *The Disneyization of Society*, Londres, Sage Publications, 2004.

⁸⁴⁶ « Dans les attractions « hantées » comme The Haunted Mansion ou The Twilight Zone Tower of Terror, ce sont à nouveau les relations antagonistes qui opposent le visiteur aux génies du lieu qui fournissent leur structure aux parcours : tandis que les génies du lieu ouvrent grand les portes de leur demeure au visiteur curieux et menacent de l'y garder prisonnier (conjonction), ce dernier, soucieux de retrouver sa liberté, s'affaire à rejoindre la sortie sain et sauf (disjonction). » Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 85.

⁸⁴⁷ *Ibid.*, p. 86.

⁸⁴⁸ *Ibid.*, p. 87.

⁸⁴⁹ « Pour les adolescents, les montagnes russes sont comme des rites de passages. Un adolescent se dit : "J'ai atteint l'âge où je n'aurai plus peur. Je peux faire cette attraction, je peux faire face. » Sotto Eddie, « *Eddie Sotto : Learning from the Legends Herb Ryman and John Hench* ». *ThemedAttraction.com, A Look Inside Professional Theme Park Attraction Design*, op. cit., cité in Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 87.

⁸⁵⁰ « Il est clair que les sensations de vertige, d'ivresse, sont recherchées souvent par les adultes et les enfants comme un plaisir. Cela n'en fait point des jeux. Il est clair aussi que certains jeux sont jeux avec le vertige. Mais ils ne sont considérés comme jeux que dans la mesure où le joueur est au principe de son acte. Ce ne sont pas tant des jeux de vertiges que des jeux de contrôle, comme les jeux de courses automobiles sur ordinateur. » Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 25.

⁸⁵¹ Picard Michel, *La Lecture comme jeu*, op. cit., p. 159-160.

ludique des limites et de l'altérité⁸⁵² », dans laquelle le public des attractions foraines met « en jeu son identité, son unité même, si difficilement bricolée⁸⁵³ ». Car, comme l'analyse Michel Picard, la différence introduite dans le corps par les attractions se trouve *in fine* appropriée par ce dernier :

« Car ces frousses glapissantes, ces vertiges physiques, ces figures grotesques, ces reflets ridicules, c'est vous *quand même* ! Une ressemblance incontestable réunit encore les termes si éloignés de la *différence*. L' « *estrangement* » se produit pour le corps propre comme pour la personnalité tout entière⁸⁵⁴. »

Le moi, remis en cause par l'altérité à laquelle il se confronte dans l'attraction, revient finalement à lui, autre, transformé par l'expérience. Eddie Sotto, un *imageener* (que l'on peut traduire par imagénieur ou imachineur⁸⁵⁵ et qui désigne les concepteurs de l'espace de Disneyland) , a proposé une équation résumant le fonctionnement des attractions foraines : « Peur moins mort égal plaisir⁸⁵⁶ ».

Les parcs Disneyland proposent des paysages narratifs⁸⁵⁷, qui « se présentent comme la résultante fictive de causes passées⁸⁵⁸ », générant de la sorte une diégèse (un univers fictionnel) « qui ne paraît plus qu'attendre l'arrivée prochaine d'un protagoniste pour voir le récit véritable se déclencher⁸⁵⁹. » Cette fictionnalisation de l'espace est assurée par un récit de second plan⁸⁶⁰ qui vise à rendre l'espace « habité et habitable⁸⁶¹ ». Ce récit fonctionne comme

⁸⁵² *Ibid.*

⁸⁵³ *Ibid.*

⁸⁵⁴ *Ibid.*

⁸⁵⁵ Frau-Meigs Divina, « "Imachiner les médias" : stratégies et usages des nouvelles technologies aux États-Unis », in Bordat Francis, Frau-Meigs Divina, Dean John, Conrath Robert (dir.), *Médias et technologies : l'exemple des états-Unis*, Paris, Ellipses, 2001.

⁸⁵⁶ Sotto Eddie, « Eddie Sotto : Learning from the Legends Herb Ryman and John Hench ». *ThemedAttraction.com, A Look Inside Professional Theme Park Attraction Design*, op. cit., cité in Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 87.

⁸⁵⁷ PEARCE Celia, « Narrative environment », in, Borries Friedrich von, Böttger Matthias & Walz Steffen. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhäuser Basel, 2007, p. 200.

⁸⁵⁸ Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 35.

⁸⁵⁹ *Ibid.*

⁸⁶⁰ « Tout ce que nous entreprenons à [Walt Disney] Imagineering est motivé par une histoire. Quand une idée de spectacle, d'attraction ou de parc à thème est à l'étude, une équipe d'Imachineurs invente un récit ou une histoire de second rang (*backstory*) qui permettra ensuite d'en affiner les détails. Une légende ou un mythe est ainsi inventé qui pourra prendre la forme d'une simple esquisse, d'une histoire orale ou écrite, ou même d'un poème. Et parce qu'elle sert en premier lieu d'outil à la conception – un conte d'initiés connu au seul sein du département –, cette mythologie peut tout à fait rester inconnue du grand public. Sa présence, pourtant, donne forme au récit, de même que l'acier, le bois et le béton lui donnent sa forme matérielle. » The Imagineers, *Walt Disney Imagineering : A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real*, New York, Disney Editions, 1998, p. 42-43. cité par Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 47.

⁸⁶¹ Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 50.

une matrice de l'espace⁸⁶². Chaque monde est en outre organisé autour d'un thème⁸⁶³ qui assure sa cohésion.

La *fantasmagorie* mobilisée dans les parcs d'attraction fonctionne aussi comme une matrice de désir. Un des enjeux des nouveaux médias est précisément la configuration du désir, au service de la marchandise. Le plaisir, dans le parc d'attraction, ne relève pas du choix, mais de l'abandon à la machine. Cette mise sous tutelle mécanique du désir s'exprime dans les *open world* par l'indicateur de quête : une flèche qui indique, dans ce monde ouvert à tous les parcours, la destination et le chemin à suivre. *Pirates des Caraïbes* (2003-2017), blockbuster synergique avec Disneyland et hérité d'une attraction, est une forme de remédiation parmi d'autre de ce désir aliéné et contrôlé par la machine. Les grandes roues et autres péripéties de grand huit font du film une publicité continue pour le parc, en même temps qu'elles empruntent aux vertiges de celui-ci pour produire son propre plaisir cinématographique en mobilisant la mémoire kinesthésique du public. Mais c'est dans le compas de Jack que s'incarne le plus explicitement la pénétration de la machine au cœur du désir : le compas indique toujours à Jack la direction de ses plus profonds désirs. Le désir, ses objets et ses processus, sont ainsi délégués à la machine, qui prend en charge les démarches de compréhension de soi auparavant confiées à l'introspection.

De Coney Island à Disneyland : cartoon et univers forain

Le rapport des jeux vidéo aux parcs d'attraction, et l'influence déterminante de la conception spatiale des *imageeners* ont été soulignés à plusieurs reprises par les *Game Studies*⁸⁶⁴. Or, les avatars contemporains des parcs d'attractions, les parcs à thème, sont profondément marqués par l'influence de Disneyland, et entretiennent donc avec le cinéma d'animation des liens privilégiés. Avec Disneyland, l'univers et la logique foraine, remédiatisés par le cartoon, retournent à l'univers forain sous la forme du parc d'attraction. Les vertiges forains que le cartoon reconduit dans ses images se trouvent matérialisés sous la forme d'attractions thématiques par Disneyland. La voix qui anime l'attraction *The Haunted*

⁸⁶² « Le récit vaut également comme un outil de conception dès lors que les Imachineurs y ont recours à la fois comme outil de coordination et comme une matrice de choix. » *Ibid.*, p. 197.

⁸⁶³ « Par thème, les Imachineurs désignent le choix d'un décor qui, appliqué à une contrée ou à une construction, les rapprochera d'une époque et d'un lieu donnés : en effaçant de la sorte l'« ici » et le « maintenant », le thème oblige le visiteur à un dépaysement, à un effort de relocalisation dans un espace-temps irréel. Par thème, les Imachineurs entendent également toute identification d'une attraction ou d'une contrée à une œuvre de fiction déjà existante (le plus souvent issue du canon Disney) : en liant la contrée ou l'attraction à un univers de fiction canonique, il s'agit de tisser entre eux un intertexte qui facilite la reconnaissance de son statut fictionnel et narratif. » *Ibid.*, p. 37.

⁸⁶⁴ cf. Introduction, note 92, p. 26.

Mansion, retranscrite par Thibault Clément, énonce ainsi une logique de l'enfermement dans un espace hanté qui pourrait être le résumé d'un cartoon :

« [Pièce qui s'étire] Hôte fantôme :
Veuillez avancer jusqu'au fond de la pièce et laisser entrer les autres visiteurs. Il est désormais trop tard pour faire demi-tour. [...] Cette pièce s'étire-t-elle ou votre imagination vous jouerait-elle un tour ? Et considérez cette observation des plus inquiétantes : cette pièce n'a ni porte ni fenêtres [rire] ; quelle énigme angoissante – trouver la sortie ! [Rires] Bien sûr, il reste toujours mon chemin⁸⁶⁵. [...] »

On y retrouve en effet un personnage fantasmagorique, un espace en pleine distorsion, une logique de l'enfermement et de la menace pesant continuellement sur le corps, autant de caractéristiques récurrentes du cartoon. La logique de certains espaces forains, comme les maisons hantées ou les trains fantômes, donne en outre leur sujet à un certain nombre de cartoons, avant de se trouver, en miroir, investie par les enjeux de l'animation.

Disney, *Mickey, Mad Doctor*, 1933



Dragon's Lair (NES, Motivetime, 1990)



Fleischer, *Bimbo's Initiation*, 1931



Mickey Mania (Mega Drive, Traveller's Tales, 1994)

⁸⁶⁵ Clément Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, op. cit., p. 85.

CHAPITRE 6 – L'ANIMATION, UNE ARCHÉOLOGIE DES IMAGES, DES GESTES ET DES ESPACES

Cuphead, du jeu au spectacle

Cuphead (MDHR, 2017) est un jeu indépendant conçu par le Studio MDHR, fondé par les frères Chad et Jared Moldenhauer. Leur fraternité, reconduite par les personnages Cuphead et Mugman, rappelle celle des familles ayant fondé les studios hollywoodiens des années 1930.

Le projet commence en 2010 comme un projet familial, et aboutit grâce au partenariat d'exclusivité que le Studio MDHR établit avec Microsoft à partir de 2015. *Cuphead* sort en 2017, en rencontrant un succès public et critique : vendu à plus de 5 millions d'exemplaires⁸⁶⁶, il a également obtenu de nombreux prix dont un *Special Achievement Award* aux *Annie Awards*⁸⁶⁷. *Cuphead* reprend explicitement l'esthétique visuelle et sonore des cartoons des années 30, et donc des deux principaux studios de l'époque : le studio des frères Fleischer, et celui des frères Disney⁸⁶⁸. Mais le jeu contient une myriade de références, qui brasse l'intégralité de l'histoire du cartoon, depuis les films de *Felix the Cat* (Messmer et Sullivan, 1919) jusqu'au *Woodywood Pecker* (Walter Lantz, 1940), en passant par les studios Van Beuren. Ses protagonistes semblent directement sortir de *The Picnic Panic* (Van Beuren, 1935). Dans les personnages et les *patterns* qu'il réemploie, *Cuphead* cite également de nombreux jeux des années 1990 : *Gunstar Heroes* (Treasure, Sega, 1993), *Contra III* (Konami, 1991), *Contra Hard Corps* (Konami, 1994), *Super Mario World* (Nintendo, 1990), *Street Fighter II : The World Warrior* (Capcom, 1991), *Mega Man 2* (Capcom, 1988), et *Three Wonders* (Capcom, 1991)... Ce sont principalement des jeux de *Run'n Gun* et de plate-forme en deux dimensions.

Cuphead doit son succès à l'originalité de sa proposition esthétique. Le jeu est réalisé dans un style visuel inspiré de celui du *cartoon* des années 1930. Les personnages sont ainsi en « *rubber hose* » et « *pie-eyed*⁸⁶⁹ », et animés en *full animation* (à 24 images par seconde).

⁸⁶⁶ Kerr Chris, « *Cuphead* has sold 5 million copies in two years », 30 septembre 2019, *Gamasutra*, consulté le 31/12/2020; URL :

https://www.gamasutra.com/view/news/351355/Cuphead_has_sold_5_million_copies_in_two_years.php

⁸⁶⁷ Récompenses du cinéma américain normalement destinées aux films d'animation : <https://annieawards.org/nominees/juried-award-recipients>

⁸⁶⁸ Si Disney commence seul à Kansas City, il est rejoint à Los Angeles par son frère Roy, qui contribuera largement à l'économie de la firme.

⁸⁶⁹ Littéralement, « tuyau en caoutchouc » et « yeux en tarte » : ces deux expressions désignent les caractéristiques visuelles des personnages de *cartoon* des premiers temps, aux corps faits de tuyaux de caoutchouc, à la forme largement circulaire, et aux grandes pupilles noires, à la manière du premier Mickey

Les animations sont dessinées et encrées à la main (mais sont cependant colorisées à l'ordinateur). Le jeu va jusqu'à recourir, pour certains décors, à des maquettes inspirées des décors stéréoscopiques du studio Fleischer.

Les images du cartoon mobilisent un répertoire d'actions et de lieux, que *Cuphead* a parfaitement circonscrits. Il propose une remédiation fidèle des différents personnages et lieux communs : maison du quotidien, aviation, campagne et végétation, insectes et oiseaux, pirateries et monde sous-marin, robots, orientalisme, fêtes et fantasmagories foraines, milieux mondains, casinos et jeux, courses, montagnes, nourriture. Sans doute pour réduire la charge raciste liée à l'univers du cartoon des années 1930, *Cuphead* ne propose pas le monde de la jungle, pourtant récurrent dans les cartoons. Lisa Scoggin, dans son article « The Pseudo-1930s world of Cuphead », interroge le rôle qu'a joué dans le succès de *Cuphead* cette relativisation du racisme des cartoons de la période classique⁸⁷⁰. L'autrice analyse aussi ce qui transparaît des traces du racisme dans *Cuphead*. L'univers du jeu est en effet inspiré par les cartoons des années 1930, en particulier ceux des frères Fleischer⁸⁷¹, qui recourent au jazz, notamment aux morceaux de Cab Calloway⁸⁷² dont les danses sont rotoscopées dans les films. Dans sa manière de mobiliser le jazz et les artistes, les films Fleischer véhiculent ainsi sans l'interroger le racisme de leur époque. Le jazz est associé à des stéréotypes racistes tels que la jungle, les plantations, les jeux, les paris, la sauvagerie⁸⁷³, autant de stéréotypes que les films

ou de Bimbo. Sur cette question, voir Raphaelli Luca, *Les âmes dessinées, des cartoons aux mangas*, trad. Marie-Dominique Fournier, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 21-26.

⁸⁷⁰ Scoggin Lisa, « The Pseudo-1930s World of Cuphead », in Plank Dana & Scoggin Lisa (dir.), *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Movement Sing*, op. cit., p. 63.

⁸⁷¹ Studio familial, créé par les frères Fleischer, issus de l'immigration juive autrichienne, et rendu célèbres par l'invention du rotoscope, machine permettant de « décalquer » au crayon un mouvement filmé en prise de vue réelle. Le studio se développe dans la période du cinéma muet grâce à sa série *Out of The Inkwell*, qui oppose l'animateur à sa créature, Koko le clown, et perdure en concurrent principal de Disney avec ses stars Popeye (adaptation cinématographique du personnage créé par Elzie Crisler Segar) et Betty Boop. Le studio décline à partir des grèves des années quarante et des suites des échecs commerciaux que représentent ses tentatives de suivre Disney dans le passage au longmétrage.

⁸⁷² La collaboration, note Goldmark, profitait aussi bien aux musiciens qu'au studio : « *This arrangement benefited both the studios and the stars. Once the Fleischers chose a song from the featured artist to use in a cartoon, the writers constructed a story that made the performance of the song the centerpiece of the short. That the song's title usually was borrowed for the cartoon's title was just one way in which such cartoons helped publicize a performer's work.* » (« Cet arrangement profite à la fois aux studios et aux stars. Une fois que les Fleischer choisissaient une chanson de l'artiste vedette pour l'utiliser dans un cartoon, les scénaristes construisaient une histoire qui faisait de l'interprétation de la chanson la pièce maîtresse du court métrage. Le fait que le titre de la chanson soit généralement emprunté pour le titre du cartoon n'est qu'un des moyens par lesquels ces dessins animés contribuent à faire connaître le travail d'un artiste », traduction personnelle) Goldmark Daniel, *Tunes for Toons. Music and the Hollywood Cartoon*, Berkeley, University of California Press, 2005, p. 84-85.

⁸⁷³ « *While many white audience members might have been fascinated by the rhythms and perceived freedom of the music, it was also strongly associated with black culture and its associated stereotypes from early on and was certainly this way in films by the 1930s (as Daniel Goldmark has noted several times in his book, Tunes for Toons). These stereotypes include, among other things, an urban, jungle, or plantation setting; gambling; savagery and/or primitiveness; naivety; a lower intelligence; particular speech patterns; sexuality; musicality; and a certain amount of danger.* » (« Si de nombreux spectateurs blancs ont pu être fascinés par les rythmes et la liberté perçue de la musique, celle-ci a également été très tôt fortement associée à la culture noire et aux stéréotypes qui y sont associés, et il en était certainement ainsi dans les films des années 1930 (comme Daniel Goldmark l'a noté à plusieurs reprises dans son livre *Tunes for Toons*). Ces stéréotypes incluent, entre autres choses, un cadre urbain, de jungle ou de plantation, le jeu, la sauvagerie et/ou la primitivité, la naïveté, une intelligence inférieure, des modes d'expression particuliers, la

Fleischer reconduisent⁸⁷⁴. De la même manière, *Cuphead* opère une remédiation des films Fleischer, qui ne prend pas en compte ce terreau raciste, et prend donc le risque de le perpétuer. Par exemple Mr Dice⁸⁷⁵, le bras droit du diable qui guide l'aventure des protagonistes, renvoie à Cab Calloway. Lisa Scoggin s'interroge ainsi sur le rôle joué par le racisme dans le succès de *Cuphead*. Sa réflexion la conduit à deux questions, auxquelles elle n'apporte pas de réponse, et qui sont des questions classiques de la transmission culturelle d'un contenu devenu problématique : « Premièrement, peut-on être nostalgique de quelque chose dont on n'a pas l'expérience, et deuxièmement, est-il possible d'éliminer le racisme du matériel d'origine⁸⁷⁶ ? »

Si l'autrice a raison de rappeler le caractère raciste des cartoons des premiers temps, il serait réducteur d'en faire un réel critère du succès du jeu. Le succès de *Cuphead* s'explique également par la conjoncture dans lequel le jeu est paru. En effet, comme l'analyse Sonia Fizek⁸⁷⁷, la fin des années 2010 est marquée par la conversion du jeu vidéo en spectacle. Le développement de l'e-sport, ainsi que de la plate-forme Twitch et des pratiques de streaming ont contribué à faire du jeu vidéo la matière d'un spectacle, d'une performance retranscrite en direct sur internet, sous une forme vidéo. À cela s'ajoute l'importance toujours croissante de youtube, qui diffuse des vidéos de jeux, et dont le catalogue contient sans doute la plus grande collection existante de films d'animation. Le jeu des frères Moldenhauer, par sa beauté spectaculaire, s'inscrit dans cette transformation de la perception du jeu vidéo en « spectacle algorithmique » (« *algorithmic spectacle* »). Le jeu hommage s'inscrit aussi dans un contexte d'archivage et de disponibilité des jeux vidéo (via émulation) et des cartoons. Destiné à être vu autant que joué, le jeu est le fruit d'un travail en profondeur de l'aspect audio-visuel autant que ludique. À la qualité des animations répond la difficulté des mécaniques de *game play* et des *patterns*⁸⁷⁸ des ennemis. Créé par deux frères, le jeu est en effet conçu pour être joué à deux. Très difficile, il permet à la personne qui est « morte » de continuer à profiter du

sexualité, la musicalité et une certaine dose de danger. », traduction personnelle) Scoggin Lisa, « *The Pseudo-1930s World of Cuphead* », *op. cit.*, p. 67.

⁸⁷⁴ Voir par exemple les fondus qui transforment les visages des musiciens en caricatures racistes de sauvages dans *I'll be Glad When You're Dead* (Fleischer, 1932). Sur ce sujet, voir le chapitre « Jungle Live. Animation, Jazz Music, and Swing Culture », dans l'ouvrage de *Tunes for Toons* (en particulier les pages 88 et suivantes). Goldmark Daniel, *Tunes for Toons*. *op. cit.*, p. 77-106.

⁸⁷⁵ « *Despite having the head of a die, he is obviously modeled after Cab Calloway, both in looks and in movement.* » Scoggin Lisa, « *The Pseudo-1930s World of Cuphead* », *op. cit.*, p.70.

⁸⁷⁶ « *first, can you be nostalgic for something you don't have experience with, and second, is it possible to remove the racism from the original material?* » (« Premièrement, peut-on être nostalgique de quelque chose dont on n'a pas l'expérience, et deuxièmement, est-il possible d'éliminer le racisme du matériel d'origine ? », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 73.

⁸⁷⁷ « *livestreaming and professional e-sport have brought spectating, and together with it the digital image, back into the spotlight* » (« Plus récemment cependant, le *livestreaming* et l'*e-sport* professionnel ont remis le spectacle, et avec lui l'image numérique, sous les feux de la rampe », traduction personnelle) Fizek Sonia, « *Through the Ludic Glass: Making Sense of Video Games as Algorithmic Spectacles* », *Game studies*, vol. 22, issue 2, avril 2022; disponible en ligne, URL : https://gamestudies.org/2202/articles/gap_fizek

⁸⁷⁸ Le terme « *Patterns* » signifiant « forme », « motif » en anglais, est utilisé dans les jeux vidéo pour désigner la manière dont se comportent les personnages non-joueurs (en particulier les ennemis), leurs trajectoires et leurs boucles de mouvements.

spectacle. Le jeu est ainsi en quelque sorte déjà un spectacle, par conséquent valorisable autant sur les plate-formes de jeu que sur les plate-formes de visionnage. Le jeu a d'ailleurs donné naissance à une série Netflix, *The Cuphead Show* ! (Dave Wasson, 2022), témoin de sa porosité avec le spectacle des images en mouvement.

Cuphead participe aussi d'un regain d'intérêt général pour l'animation de jeux vidéo, que le succès du jeu a contribué à alimenter. Par la qualité de ses animations, *Cuphead* met l'accent sur l'influence du cinéma d'animation sur le jeu vidéo. Mais il n'est pas le seul à proposer ce genre de démarche. Avec le développement des jeux indépendants, l'intertextualité et la référence aux autres arts – dont l'animation – sont devenues des pratiques courantes dans la création de jeux vidéo. Les traditions du cinéma d'animation se trouvent ainsi remédiatisées dans le jeu vidéo. Un jeu comme *Skullgirls* (Reverge Labs, 2012) crée également un personnage directement inspiré du cartoon. *Limbo* importe dans l'esthétique vidéoludique la tradition du film de silhouettes et le traitement du clair-obscur de Youri Norstein. *Cuphead*, par le mille-feuille de références qu'il propose, amène la communauté des joueurs et des créateurs à réfléchir les héritages vidéoludiques du cinéma d'animation : la recherche des références devient une sorte de méta-jeu, qui invite le public à aller découvrir les vieux cartoons.

Une image multi-stratifiée

Le jeu *Cuphead* est le premier à avoir aussi systématiquement exposé les lignes de filiations et de répétitions qui traversent le cartoon et se reproduisent dans les jeux vidéo. En surimprimant les tropes du cartoon et du jeu vidéo, *Cuphead* force à regarder leurs images. L'hybridation des cartoons des années 1930 et des jeux vidéo en deux dimensions entrechoque deux formes esthétiques pour extraire leurs filiations. Les collisions des deux *media* dégagent des lignées. Le jeu propose une démarche doublement archéologique : il s'avère archéologique dans ses images et ses mécaniques autant que dans sa production. *Cuphead* prend ses racines dans l'enfance des créateurs, en associant les *cartoons* aux jeux des troisièmes et quatrièmes générations de consoles de salon. Les méthodes de travail des frères Moldenhauer s'inscrivent déjà dans une démarche archéologique. Les créateurs de *Cuphead* opèrent, à un moment où dominent la 3D et l'animation numérique, un retour à la main. La démarche s'inscrit plus généralement dans un intérêt renouvelé pour l'artisanat au début du XXI^e siècle, marqué par un renouveau des pratiques post-artisanales (« *post-craft* ») et un intérêt diffus pour la création manuelle, dont les vidéos véritablement hypnotiques de fabrication que l'on trouve sur internet forment la partie émergée.

Cuphead, à travers ses personnages et ses espaces en palimpsestes, fait ressurgir des principes actifs se répétant à travers les images de chacun des deux *media*. La correspondance ne se joue pas seulement dans la forme des images : elle se déploie aussi à travers leur mouvement et la structure de l'action. *Cuphead* reconduit du cartoon un ensemble de mécanismes ludiques, réexploités par les jeux vidéo. La mise en abyme, dans *Cuphead*, enchâsse les structures du jeu vidéo et du cartoon : tous les éléments du jeu contiennent en palimpseste plusieurs strates de références renvoyant à la fois à l'histoire du jeu vidéo et à celle du cartoon. En tressant ensemble leurs images, *Cuphead* exhibe la dissémination de logiques, de rythmes, de motifs, d'univers qui se répètent, depuis le cartoon jusqu'aux jeux vidéo. Les espaces de *Cuphead* permettent ainsi une généalogie de la latéralité et de la planéité des espaces de jeux vidéo, produisant une architecture rythmique héritée du cartoon. Les mécanismes ludiques de *Cuphead* mettent aussi en avant la dimension fondamentalement ludique et attractionnelle de l'image de cartoon.

Palimpsestes et principes de répétition

Certains cartoons (*Swing You Sinner* (Fleischer, 1930) en premier lieu, mais pas seulement) forment des références transversales, qui traversent le jeu et s'y expriment sous de nombreuses formes. *Swing You Sinner* donne son mouvement à la maison de la Baroness Von Bon Bon autant que ses visages aux Lollipop Ghouls et au Blind Specter. C'est aussi le cas de *Flying Jalopy* (Disney, 1943), dont on retrouve l'influence dans l'oiseau du niveau Wally Wrables (qui emprunte aussi à *Woodywood Peacker* (Walter Lantz 1940) et à *Popeye Meets Sinbad the Sailor* (Fleischer, 1936)) aussi bien que dans le ciel de Fiery Frolic. Mais ce que fait ressortir en réalité *Cuphead*, c'est la dissémination des formes et leur répétition, depuis le cartoon jusqu'au jeu vidéo. Le boss patate du potager, Sal Spudder, renvoie, de l'aveu des créateurs, au cartoon des studios Fleischer, *Tears of an onion* (1938). Mais des personnages de pomme de terre se retrouvent, dans des aspects similaires, dans *The Fresh Vegetable Mystery* (Fleischer, 1939) - qui présente également des personnages de carotte et d'oignon, que l'on retrouve dans le même combat - ou à *Garden Gaeties* (Disney, 1935).



MDHR Studio, *Cuphead*, face au boss Sal Pudding



Ci-dessus : Fleischer, *Tears of an Onion*, 1938



Ci-dessus : Fleischer, *The Fresh Vegetable Mystery*, 1939

Ci-dessous : Manny Gould, Ben Harrison, (Charles Mintz), *Garden Gaieties*, 1935



La saturation de l'image par les projectiles de *Cuphead* renvoie ainsi autant au genre des jeux de pluies de balles (dont *Dodonpachi* (Cave, 1997) est l'exemple canonique) qu'à la saturation de l'image du cartoon par des personnages qui la mettent en péril, tels que les clones de Koko dans les films de la série *Out of The Inkwell* (Fleischer, 1960) ou encore les fantômes à la fin de *Minnie the Moocher* (Fleischer, 1932). Les références vidéoludiques et cartooniques ne se trouvent pas seulement dans la forme des personnages de boss, de leurs animations et leurs *patterns*. Elles se jouent aussi à l'échelle des projectiles, et des faiblesses des ennemis. Le canon avec lequel tire la Baroness von Bonbon est une citation visuelle du fusil de *Moose hunter* (Disney, 1937⁸⁷⁹). *Santa's Workshop* (Disney, 1932) dans ses armées de jouets qui marchent tous dans la même direction, est un exemple de défilements, des processions que l'on voit fréquemment dans les cartoons, et qui inspirent les *patterns* de plusieurs boss de *Cuphead*. Ces derniers, en effet, lâchent contre l'avatar des myriades de personnages. C'est en particulier frappant dans Fiery Frolics, avec les *Marching Minions*, ou dans la succession des gourmandises de la Baroness Von Bon Bon, qui rappellent notamment *Somewhere in Dreamland* des studios Van Beuren (1936). *Sugarland Shimmy* renvoie en même temps à *Mickey Castle of illusion* (Sega, 1990) et *Kirby's Dreamland* (HAL Laboratory 1992), et côté animation, à *Candy land* (Van Beuren, 1933) et *Bon Bon parade*⁸⁸⁰ (Columbia, 1935) ou encore *Cookie Carnaval* (Ben Sharpsteen, 1935). Les as, trèfles et piques qui tombent dans le combat d'Hocus Pocus renvoient à Felix the Cat. *Captain Brineybeard* est pour sa part redevable à *The goose who laid the golden egg* de la série Felix, *King Neptune* (Burton Gillett, 1932), *Final fight*⁸⁸¹ (Capcom, Creative Materials, 1989). Le boss Pirate, s'il a l'apparence de Bluto, présente un point de vulnérabilité qui renvoie aussi à d'autres cartoons, en particulier des studios Disney. Son requin ressemble à celui qui poursuit Donald dans *Sea Scout* (Disney, 1939), et le boss présente en effet sa glotte aux tirs des avatars, comme Mickey, dans *The Brave Little Tailor* (Disney, 1938) attrape la glotte du géant pour survivre aux flots qui sont déversés dans la bouche lorsque le géant boit.

Le vendeur cochon de *Cuphead*, renvoie très explicitement à *Wonder Boy III* (Capcom, Creative Materials, 1989) : *The Dragon's Trap* (Westone, 1989). Mais son design tout en rondeur renvoie en même temps à *Porky Pig*⁸⁸². (Fritz Freleng, 1935) Les crapauds Ribby and Croaks, de la même manière, stratifient les références : ils sont inspirés aussi bien de *BattleToad* (Rare, 1991) et *Street Fighter II* (Capcom, 1991) : *The World Fighter* (Capcom, 1991) que de la série *Flipp The Frog*⁸⁸³ (Iwerks, 1928). Par cette densité, les personnages de

⁸⁷⁹ MDHR Studio, *The Art of Cuphead*, Milwaukee, Dark Horse Media, 2020, p. 90.

⁸⁸⁰ *Ibid.*, p. 94.

⁸⁸¹ *Ibid.*, 148.

⁸⁸² Qui apparaît pour la première fois dans *I Haven't got a Hat* (Freleng, 1935).

⁸⁸³ Série créée par Ub Iwerks après son départ de chez Disney, et distribuée par la MGM entre 1930 et 1933. Les personnages de *Cuphead* rappellent en particulier le *Flying Fist* (Iwerks, 1930), dans lequel la grenouille se fait boxeuse.

crapauds projettent rétrospectivement l'ombre portée de *Flip the Frog* sur les batraciens du jeu vidéo, et rappelle la connexité du jeu de Rare avec la logique du cartoon. *Grim Matchstick*, pour sa part, est un dragon qui renvoie à la fois à *Felix Cat Woos Whoopee* (Otto Messmer 1928) et *Contra III* (Konami, Factor 5, 1992) et *Megaman 2* (Capcom, 1988)⁸⁸⁴ par ses comportements. Goopy the Grande est un Slime (personnage du jeu *DragonQuest*⁸⁸⁵ (Square Enix , 1986) en forme de goutte d'eau) s'inscrivant dans la lignée de la *bouncing ball*⁸⁸⁶, dans un décor de *Flowers and Trees* (Disney, 1932), répercutant l'importance esthétique de Disney sur le JPRG.



MDHR Studio, *Cuphead*, face au boss Sal Pudder
 Ci-dessous à gauche : *Wonder Boy III : The Dragon's Lair*
 Ci-dessous à droite : Porky Pig



⁸⁸⁴ *Ibid.*, p. 117.

⁸⁸⁵ Série créée en 1986 par Yuji Horii, développée par Chunsoft pour Square Enix.

⁸⁸⁶ Procédé semblable au karaoké mis au point à l'époque du muet par les frères Fleischer dans les *Song-Car-Tunes*, permettant au public de suivre et chanter les paroles d'une chanson en vogue interprétée par l'orchestre.

Un ennemi comme Cagney Carnation, par exemple, emprunte certains de ses *patterns* au premier boss d'*Aztec Adventure* (Sega, 1987), ainsi qu'aux *vicious vines* de *Ghostbuster*⁸⁸⁷ sur Genesis (Sega, 1990). Mais, dans le champ de l'animation, les fleurs rappellent nécessairement *Flowers and Trees* (Disney, 1933), le premier cartoon en couleur. Le mouvement des mains du Boss est une reproduction d'une danse de *Swing You Sinner* (Fleischer, 1930) mais rappelle en même temps les mouvements de la fleur de *Garden Gaeties* (Disney, 1935), ou ceux de *The Hot Spell* (1936). L'ange dans les nuages de *Threatenin Zeppelin* s'inspire sans doute de celui qui accueille le Farmer Grey à la fin d'*A Chemistry lesson* (Paul Terry, 1922), tandis que le taureau nuageux semble pour sa part provenir de *Shine on Harvest Moon* (Gerry Chiniquy, 1949). Le Farmer Al Falga grimpe sur une lune dans *Moans and Groans*. Mais les patterns du niveau et la figure de la lune sont aussi repris au jeu *Three Wonder* (Capcom, 1991).

Le « Ha » est inspiré des cartoons de Felix the Cat, mais ressemble à celui que l'on trouve dans *Bobby Bumps' Fourth* d'Earl Hudd (1917). Dans l'*Aesop Fable Scaling the Alps* (Paul Terry, 1928), le personnage crie dans la montagne : un « ooo-lee-o lee-ay-eee », exprimé en lettres noires, qui lui revient, avec l'écho, en pleine figure. Plus largement, le texte passant du son immatériel à l'objet concret est un gag récurrent des cartoons de la période muette. De l'aveu des créateurs, Willy Warbles renvoie à *Earthworm Jim* (Shiny Entertainment 1994), dont il reprend le laser gun, à *Yoshi's Island* (Artoon, 1995) dont il reprend les œufs, à *Megaman* (Capcom, 1987), à *Donald's Tire Trouble* (Disney, 1943) et *Old man of the Mountain* (Fleischer, 1933) pour les décors⁸⁸⁸. Difficile cependant de ne pas le rapprocher également de *Flying Jalopy* de la série Donald (Disney, 1943), oiseau qui finit par voler à l'intérieur d'un cercueil dans un décor montagneux, comme Willy Warbles au début du combat vole dans une maison. Mais l'oiseau-bâtiment renvoie aussi dans le même temps aux ennemis-maisons de *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997), Le Bee 17 est une référence à un jeu de l'*Intellivision*, *B-17 Bomber*⁸⁸⁹ (Mattel, 1982), mais renvoie aussi aux cartoons de la seconde guerre mondiale.

Werner Werman fait référence à *The Barnyard Battle* (Disney, 1929) et *Mickey Rival*⁸⁹⁰ (Disney, 1936) mais aussi à *Metal slug* (Nazca, 1996) et aux cartoons *Naughty but mice* (Warner Bill Turner, 1947) et *Morning, noon and night*⁸⁹¹ (Fleischer, 1933). Son décor renvoie à *Cheese Burglar* (Izzy Sparber, 1946) et *No Mutton fer Nuttin'* de la série des *Noveltoons*⁸⁹² (Paramount, 1943). Mais le jeu cite évidemment le Coyote, avec ses inventions douteuses, et la série *Tom et Jerry* de Hannah et Barbera. À la fin du combat, la souris se trouve avalée par

⁸⁸⁷ MDHR Studio, *The Art of Cuphead*, op. cit., p. 64.

⁸⁸⁸ *Ibid.*, p. 115.

⁸⁸⁹ *Ibid.*, p. 144.

⁸⁹⁰ *Ibid.*, p. 152.

⁸⁹¹ *Ibid.*, p. 155.

⁸⁹² *Ibid.*, p. 156.

un chat, qui devient alors l'ennemi. Mais une fois vaincu, son visage tombe comme un masque, dévoilant une machine pilotée par la souris. Le masque de chat qui tombe en dévoilant une machine fait référence à *The Adventures of Batman and Robin* (Konami, 1994), mais rappelle dans le même temps le chat de *The Barnyard Battle* (Disney, 1929), et les visages de chat effrayant d'*A Tale of Two Kittens* (Warner, 1942), aussi bien que les masques de chat du « *Ko-ko Song Car-Tune* » *Sweet Adeline* (Fleischer, 1926).

Dr. Kahl Robot est inspiré par *Mickey Mechanical Man* (Disney, 1933), *Donald Duck's Modern Invention* (Disney, 1937), *Bimbo the Robot* (Fleischer, 1932) et *Betty Boop Crazy Invention*⁸⁹³ (Fleischer, 1933), son décor provient de *Castlevania Dracula X* (Konami, 1995) et *Shadow Dancer* (Sega, 1989) ainsi que *Zillion* (Sega Master system 1987), *Phantasy Star* (Sega, 1987) *Target Earth* (Masaya Games, 1990). Le personnage de robot résonne également avec d'autres robots importants de l'histoire de l'animation, comme celui de *La Bergère et le ramoneur* (Grimault, 1953) ou de *The Iron Giant* (Brad Bird, 1999). Le personnage de savant fou dans sa navette rappelle pour sa part aussi bien *The Mad Doctor* (Disney, 1933) que le Dr. Robotnik de *Sonic The Hedgehog*, Bowser de *Super Mario Bros* ou encore un boss de *Megaman 2* (Capcom, 1988).

Concernant *Carnival Kerfuffle*, les frères Moldenhauer renvoient à *Pinocchio* (Disney, 1940) et *Betty Boop may party*⁸⁹⁴ (Fleischer, 1933). Mais le jeu présente un univers d'attraction éminemment présent dans l'univers du cartoon. *Cuphead* renvoie également à l'univers forain avec le *Phantom Express*, train-fantôme que l'on trouve par exemple dans *Taken for a Ride* (Columbia, 1931) ou *Weenie Roast* (Columbia, 1931) hybride du *Labyrinthe de Pan* (Guillermo del Toro, 2006), avec ses yeux sortant des mains, mais aussi aux films Disney *Lonesome Ghost* (1937), *Skeleton Dance* (1929) et *Skeleton Frolics* (1937) pour les personnages, et *Flowers and trees* (1932) pour les décors. Le jeu contient d'ailleurs un niveau de « *Fun House* » (*Fun House Frazzle*), qui évoque *Stratos-Fear* (Willie Whopper, 1933), *Voyage dans la lune* (Méliès, 1902), et *Buck Rogers*⁸⁹⁵ (Philip Francis Nowlan, 1929).

L'association du cartoon et du cinéma des premiers temps à l'univers forain rappelle les liens qu'entretiennent ces deux formes de dépaysement. La porte de *Rugged Ridge*, qui renvoie à la porte en forme de lion de *Popeye Meets Aladdin and his Wonderful Lamp* (Fleischer, 1939), suggère le même genre d'architecture en stuc de l'univers forain, visant à générer un sentiment d'exotisme et d'aventure. Face à ces architectures aventureuses, le temps ordinaire du travail se trouve pour sa part revêtu de féerie par la projection de l'univers laborieux dans d'autres cadres référentiels : insectes, lutins, nature... Dans *Cuphead*, les *Honeycom herald* retranscrivent l'univers du travail dans un immeuble-ruche, en citant *Ants*

⁸⁹³ *Ibid.*, p. 159.

⁸⁹⁴ *Ibid.*, p. 100.

⁸⁹⁵ *Ibid.*, p. 127.

in the pants (Fleischer, 1940) et *Mr bug goes to town* (Fleischer, 1941), ainsi qu'un boss non utilisé de *Megaman* ⁸⁹⁶. Mais le décor rappelle encore la ruche de *Honey Moon Harvester* (Fleischer Disney, 1949) ou celle de *The Tin Can Tourist* de la série *Farmer Al Falfa* (Paul Terry, 1916), ainsi que les travailleurs de la *Silly Symphonie To Spring* (Disney, 1936) et *The Cobweb Hotel* (Fleischer, 1936). La reine insecte rappelle également celle de *The Grasshopper and the ant* (Disney, 1934).

Par survivance, mutation et altération, *Cuphead* synthétise ainsi plusieurs lignes de forces et d'influences dans la forme de ses personnages, exhibant de la sorte la répétition de certains thèmes. Le retour au cartoon expose en réalité les différentes strates médiatiques dans lesquelles il s'est disséminé. L'œuvre des frères Moldenhauer souligne ainsi l'importance du cartoon dans les jeux en deux dimensions des consoles 8 et 16bits. Le regard stratifié auquel nous invite *Cuphead* appelle l'étude de la manière dont les images, les mécanismes, les plate-formes du cinéma d'animation sont reconduits dans les jeux vidéo en deux dimensions.

Homologie entre l'espace en 2D et l'espace du cartoon

Manuel Garin⁸⁹⁷ a mis en avant les filiations entre le cinéma muet (notamment les films de Keaton) et les jeux vidéo en deux dimensions. Alexis Blanchet signale de surcroît la parenté entre le corps burlesque et les avatars de jeux vidéo :

« Héritier du burlesque, redynamisé par le jeu vidéo, réapproprié par les acrobaties urbaines, ce corps [le corps bondissant] revient au cinéma comme réinventé et revivifié. Il est une nouvelle illustration de ces circulations de formes et de motifs entre médias qui partent du cinéma, passent par le jeu vidéo et reviennent au grand écran⁸⁹⁸. »

La proximité concerne non seulement les trajectoires et les mouvements du corps, mais aussi les plaisirs kinesthésiques qu'il mobilise. Ces corps entretiennent cependant des liens étroits avec le cinéma d'animation, et plus particulièrement le cartoon. Le jeu *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), cache, derrière la référence à *King Kong* (Cooper et Schoedsack, 1933), qui convoque par ailleurs déjà l'animation⁸⁹⁹, un projet de jeu Popeye⁹⁰⁰. Si l'influence

⁸⁹⁶ *Ibid.*, p. 141.

⁸⁹⁷ Garin Manuel, *El gag visuel : De Buster Keaton a Super Mario*, Barcelona (Espagne), Ediciones Cátedra, 2014. On pourra également consulter à profit les montages du chercheur, disponibles sur son site *Gameplaygag*, (consulté le 31/12/2020) ; URL : <https://gameplaygag.com/videos/>

⁸⁹⁸ Blanchet Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 124.

⁸⁹⁹ Voir notamment la très belle analyse de Tomasovic Dick dans *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2007, p. 17-21.

⁹⁰⁰ Goldberg Harold, *All Your Bases Belong To Us, comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, trad. Damien Aubel, Paris, Allia, 2013 (*All Your Base Are Belong To Us*, New York, Barror International Inc, 2011), p. 113.

du cartoon est délayée par la limitation des pixels, son esthétique rejaillit nettement dans les croquis de recherche et les illustrations.

Comme le remarquait déjà Mathieu Triclot, le succès des consoles de salon est en partie dû à l'isomorphisme des images des jeux vidéo et des dessins animés télévisés⁹⁰¹. Les campagnes publicitaires n'ont pas non plus manqué de souligner cette parenté⁹⁰². Alexis Blanchet⁹⁰³ signale dans son ouvrage *Des Pixels à Hollywood* d'une part l'importance du cartoon comme source d'inspiration de Gunpei Yokoi⁹⁰⁴, et d'autre part la proximité entre *Donkey Kong* et l'imaginaire des gratte-ciels, que l'on trouve aussi bien dans la photographie que dans le burlesque et le cartoon. Les structures métalliques prennent en réalité très consciemment leur origine dans l'épisode *A Dream Walking* (Fleischer, 1934) de la série *Popeye*⁹⁰⁵. En effet, comme l'indique Gunpei Yokoi dans un entretien :

« Dans un épisode du dessin animé Popeye, on peut voir l'amoureuse du héros, Olive Oyl, prise d'une crise de somnambulisme. Elle sort de chez elle et marche jusqu'à un grand chantier. Elle se retrouve ainsi, toujours endormie, à se balader sur les échafaudages du bâtiment en construction. Et à chaque fois qu'elle est sur le point de faire une chute, il y a toujours une plate-forme mouvante ou bien une grue qui vient la sauver, in extremis, et lui permettre de poursuivre sa promenade nocturne, comme si de rien n'était. Cet épisode était particulièrement amusant et ingénieux, si bien qu'il m'a profondément marqué⁹⁰⁶. »

⁹⁰¹ Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 159 et sq.

⁹⁰² « Ainsi, l'habillage de la cabine du jeu *Qwak !* (Atari, 1974), un jeu de « tir au pigeon » électronique, fait fortement penser aux héros populaires des dessins animés de la Warner : les illustrations qui décorent la cabine de jeu montrent des personnages de cartoons [...] rappelant de manière troublante Daffy Duck et Elmer Fudd (même robe noire, col blanc et bec orange pour le canard, même casquette et visage rondouillard pour le chasseur). » Blanchet Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, op. cit., p. 100-101.

⁹⁰³ « Le choix des échafaudages à la vertigineuse verticalité, comme terrains de jeu, est facilement attribuable à deux sources : d'une part il convoque un imaginaire de l'urbanisme contemporain et des gratte-ciels newyorkais comme lieux d'altitude extrême et de danger potentiel, imaginaire largement popularisé par la photographie *Lunchtime atop a skyscraper* prise en 1932 par Charls Clyde Ebbets ; d'autre part il renoue avec des situations du cinéma burlesque américain comme celle de *Safety Last ! / Monte là-dessus*, de Fred C. Newmeyer (1923) où le personnage interprété par Harold Lloyd affronte mille périls en escaladant la façade d'un grand magasin newyorkais. Enfin, le *cartoon* américain est également un genre cinématographique où l'on retrouve facilement ce type de situations périlleuses dans lesquelles les courses-poursuites, souvent sanctionnées par une chute, se déroulent jusqu'au sommet de buildings en construction ou sur des échafaudages, comme par exemple dans *Mouse in Manhattan* (Hanna/Barvera, 1945), *The Hick Chick* (Tex Avery, 1946), *Uncle Tom's Cabana* (Tex Avery, 1947) ou encore *Bad Day at Cat Rock* (Chuck Jones, 1965). » *Ibid.*, p. 162-163.

⁹⁰⁴ « Le cartoon américain est une source d'inspiration déclarée pour Gunpei Yoki lorsqu'il s'agit de trouver des situations ludiques pour les jeux électroniques Game & Watch : un jardinier assomme inlassablement des taupes, un pompier éteint les foyers d'un immeuble en feu qui se réactivent sans cesse ou encore un personnage traverse et retraverse indéfiniment un cours d'eau sur des carapaces de tortues mouvantes. » *Ibid.*, p. 163-164.

⁹⁰⁵ Le même thème est repris par l'épisode *Nix on Hypnotricks* (Fleischer, 1941).

⁹⁰⁶ Gunpei Yokoi, cité in Makino Takefumi, *Gunpei Yokoi : Vie et philosophie du dieu des jouets Nintendo*, Châtillon, Pix'n Love, 2010, p. 101. cf. Audureau William, *Histoire de Mario, t. 1, Ascension d'une icône*, op. cit., p. 45.

Le jeu graphique, scénaristique et cinématique du gag du chantier de gratte-ciel⁹⁰⁷, a donc donné ses mécaniques au jeu, à défaut de ses graphismes. Les mécaniques de *Donkey Kong* sont ainsi inspirées de la logique de plate-forme du cartoon. Mais ce n'est pas là un cas isolé. David Crane, le créateur de *Pitfall !* (Activision, 1982), reconnaît pour sa part avoir été influencé par un cartoon de Heckle et Jeckle, les « *Talking Magpies* » de Paul Terry⁹⁰⁸. L'épisode en question est possiblement *The Lion Hunt*⁹⁰⁹ (1949).

Latéralité des images du cartoon

L'espace est absolument structurant dans l'expérience de jeu vidéo. Le jeu vidéo peut en effet être défini comme un « espace multi-scalaire⁹¹⁰ », imbriquant plusieurs espaces (espace géographique, social et culturel de sa production, espace dans lequel la personne qui joue interagit avec la machine, espace(s) du jeu lui-même). L'espace de *Cuphead*, comme les espaces déterminés par les boss, est un espace continuellement fluctuant. Les patterns des Boss s'enchaînent en effet de manière imprévisible, sollicitant une nécessaire part d'improvisation. Comme l'écrit Steven Poole, « si l'architecture est une musique figée, alors les jeux vidéo sont une architecture liquide⁹¹¹ » : l'espace fonctionne comme une architecture rythmique. Dans *Cuphead*, il ne s'agit donc pas de traverser un espace, mais de survivre le plus longtemps possible dans un espace en continuelle transformation. L'avatar ne déploie pas l'espace : il tente de s'y maintenir. Au niveau technique, ce n'est pas le personnage qui bouge, c'est le fond qui défile. Le rapport à l'espace diffère à cet égard entre le burlesque et le cartoon. Malgré la frontalité, et la latéralité de son image, le cinéma burlesque propose des corps dynamiques qui déploient un espace⁹¹², le *cartoon*, des figures qui s'agitent sur un fond. L'espace du *cartoon* est fondamentalement bi-dimensionnel, et renvoie à cette planéité fondamentale de l'image. Les jeux vidéo, dans lesquels la carte est un territoire⁹¹³, héritent de ce rapport à l'image.

⁹⁰⁷ Que l'on retrouve encore dans *Skycrapping* (Fleischer, 1930), *Bosko Hold Anything* (Ising et Harman, 1931), *Building a Building* (Disney, 1933), *Donald The Riveter* (Disney, 1940), *Rhapsody Rivets* de Fritz Freleng (Warner, 1941), *Steeple Jacks* (Paul Terry, 1946)...

⁹⁰⁸ cf. Montfort Nick, Bogost Ian, *Racing The Beam. op. cit.*, p. 109.

⁹⁰⁹ On retrouve ailleurs des personnages échappant à des crocodiles en se balançant sur des lianes, ou en marchant sur leur gueule, tels Tom et Jerry de Van Beuren dans *Jungle Jam* (1931) ou Bosko dans *Bosko Shipwrecked* (Harman, 1931).

⁹¹⁰ Sur cette question, voir l'éclairant ouvrage de Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel, Coavoux Samuel, (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo, op. cit.*, 2012.

⁹¹¹ « If architecture is frozen music, then a videogame is liquid architecture. » POOLE Steven, *Trigger Happy, op. cit.*, p. 226. (traduction personnelle)

⁹¹² Voir à cet égard les analyses de Vincent Amiel sur *Le corps au cinéma. cf. Amiel Vincent, Le Corps au cinéma. Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, PUF, 1998.

⁹¹³ On pense ici aux cases de *Comix Zone* (Sega, 1995), aux tableaux de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), aux énigmes de *Closure* (Eyebrow Interactive, 2012) faisant reposer la consistance de l'univers sur la possibilité de voir ou non, ou plus récemment au jeu entre l'objet et le signifiant dans *Baba is you* (Teikari, 2019) et aux jeux d'échelle de *Superliminal* (Pillow Castle, 2020).

Les jeux en deux dimensions héritent directement du cartoon à la fois leur mouvement, leur rythme, leurs espaces, leurs corps, leurs images. Nous rejoignons en cela un constat partagé par Thomas Lamarre⁹¹⁴ et Martin Picard⁹¹⁵ (s'appuyant sur les travaux de Lamarre), ou encore Alexis Blanchet⁹¹⁶. Comme les cartoons, les jeux vidéo en deux dimensions effectuent une mise en rythmes visuels du mouvement par l'espace. L'espace forme, pour le jeu vidéo comme pour le cartoon, la matrice d'une symphonie graphique exécutée à la manette. L'espace des jeux de plate-formes⁹¹⁷ en deux dimensions, dans sa forme telle qu'elle s'est institutionnalisée, est un espace caractérisé par sa planéité et sa latéralité. L'espace est littéralement de *plate* forme. Or, cet espace, s'il peut trouver des origines cinématographiques dans le burlesque et le cinéma muet, partage plus profondément encore sa structure avec une forme spécifique du cinéma : le cartoon. L'image du cartoon, en effet, se caractérise par sa planéité, qui implique à la fois une frontalité par rapport au public, et une certaine « latéralité » ou « verticalité » des représentations spatiales.

Cela ne signifie pas que les images de cartoon ne mobilisent que des travellings latéraux ou verticaux, de gauche à droite ou de bas en haut. Mais les travellings dans la profondeur sont plus rares, car ils impliquent de modifier le décor dans son ensemble à chaque image. *Mickey Mad Doctor* (Disney, 1933) en offre une très belle illustration, lorsque Mickey pénètre chez le docteur par les souterrains. Le travelling avant est d'ailleurs réutilisé par les studios Disney pour la *Silly Symphonie Egyptian Melody* (1931), en remplaçant

⁹¹⁴ En effet, à propos de la multiplane, Thomas Lamarre note : « Ce genre d'outil offre toute une gamme de possibilités pour créer du mouvement, des effets de lumière et de la profondeur de champ. Il est toutefois difficile de déplacer la caméra, de l'approcher ou de l'éloigner de l'image sans en brouiller une ou plusieurs couches. En revanche, il est facile de faire glisser les feuilles, d'où une préférence pour les mouvements latéraux, c'est-à-dire des mouvements sur l'image de haut en bas, de droite à gauche, etc., ou des mouvements d'une image par rapport à une autre. Le mouvement en profondeur est par contre bien moins évident. » Lamarre Thomas, « Du mode d'existence des objets animés. Vers une écologie des dessins animés. » *Intermédialités / Intermediality*, n° 22, automne 2013, disponible en ligne, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024120ar/>

⁹¹⁵ « Les *sprites* sont essentiellement des découpes animées placées sur une image d'arrière-plan où aucune interaction n'est possible entre eux. Historiquement, il y a une connexion évidente entre la technique de surimposer des *sprites* animés sur des arrières-plans avec l'animation sur celluloïd traditionnelle. Dès lors, les *sprites* des jeux vidéo peuvent être pensés comme des personnages d'animation. Cependant, comme le mentionne Manovich, en animation l'espace est un "espace-medium" et non un espace aggloméré". Néanmoins, il faut d'abord distinguer les différents types d'animation avant de conclure à de telles généralisations. 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, l'animétisme entraîne un réalisme des mouvements en surface, basé sur une image multiplane, voire même super ou hyperplane » Picard Martin, *Pour une esthétique du cinéma transludique. op. cit.*, p. 259.

⁹¹⁶ « Les thématiques empruntées au burlesque et au *cartoon* réaffirment ainsi le traitement humoristique du jeu et son orientation du côté de la légèreté d'une comédie ». Blanchet Alexis, *Des Pixels à Hollywood, op. cit.*, p. 166.

⁹¹⁷ On appelle jeux de plate-formes (*platformer games*) les jeux dans lesquels la mécanique principale consiste à faire sauter l'avatar de plate-forme en plate-forme. En règle générale, l'avatar y traverse les décors de gauche à droite, faisant défiler le niveau dans un travelling horizontal continu (nommé dans le jeu vidéo *scrolling*).

Mickey par une araignée qui rentre cette fois dans une pyramide. Le plan offre par ailleurs une représentation d'un dédale labyrinthique de couloirs dans une perspective avec un point de fuite central et unique, ainsi qu'une figuration de la manière de s'y déplacer remarquablement similaire à celles qui seront utilisées dans les espaces en trois dimensions des premiers RPG⁹¹⁸. *The Cuckoo Murder Case* (Iwerks, 1930) se termine sur un travelling avant, dans lequel Flip the Frog fuit la mort, dont il apparaît comme le prochain rendez-vous dans son agenda. Le film s'achève sur la défenestration de la grenouille, qui se jette dans le vide au bout du couloir pour échapper à la mort par le suicide ; comme si la profondeur de l'image ne pouvait mener qu'à la mort, à la dissolution du corps et à la fin du film. Les travellings avant sont ainsi des mouvements extraordinaires, des prouesses techniques offrant des effets spéciaux, et qui valent en tant que tels. D'où la prédominance de mouvements latéraux ou d'une profondeur bouclée, plus faciles à réaliser. Il en résulte une image fondamentalement plane, qui se revendique comme surface. Le décor, dans le cartoon, est susceptible de se métamorphoser, comme dans la fin de *Daze and Knight* (Otto Messmer, 1927) , lorsque Felix the Cat tourne la clef dans la serrure du coffre qui devient une porte.

On trouve un certain nombre de simulacres de travellings avant, consistant à faire boucler le décor pour donner l'illusion d'un défilement. Ce processus est particulièrement utilisé dans les années 1930, au début de l'âge d'or du cartoon hollywoodien. *Mickey on Ice* (Disney, 1935) montre par exemple un travelling avant, dans lequel Mickey patine en arrière alors qu'un gouffre s'ouvre sous ses pieds. Mais ces travellings peinent à produire une réelle profondeur. Le mouvement bouclé du décor, dont se souviendront des jeux comme *Space Harrier* (Sega, 1985) cache mal l'artificialité de sa profondeur et la planéité réelle de l'image. Les personnages sont ainsi en quelque sorte immobiles sur un décor qui bouge : ils n'y évoluent pas vraiment. La boucle comme formule spatiale impose l'image en tant qu'image, sans hors-champ, et partant révèle l'espace en tant que représentation.

Le cartoon regorge également des défilements diagonaux de l'image, en particulier dans des situations de glisse (dans *Snow White* , 1933 des studios Fleischer par exemple) ou de mouvement de véhicule. Dans *The Milkman* (Friz Freleng 1932) Porky Pig livre le journal dans une vue en plongée défilant en diagonal, dans un dispositif proche de celui mobilisé par le jeu *Paperboy* (Atari, 1984). Mais cette diagonalité est elle aussi une fausse profondeur, qui fonctionne sur le même registre que les travellings dans la profondeur, et représente en réalité un espace plan qui boucle sur lui-même. L'image de cartoon est ainsi fondamentalement

⁹¹⁸ La manière de représenter la perspective du corridor est similaire à celle qu'on trouve déjà de manière filaire dans *Mazewar* (1974) ou *Akalabeth* (1979), mais se rapproche davantage des figurations avec des surfaces visibles sur les volumes qu'on trouve dans les jeux à partir des années 1980 et de *3D Monster Maze* (1982) comme *Phantom Slayer* (1982), *Maze* (1982), *Quetzacoatl* (1983), ou plus tardivement – et de manière encore plus frappante – *Micronaut One* (1987), *Dungeon Master* (1987) et *Phantasy Star* (1987).

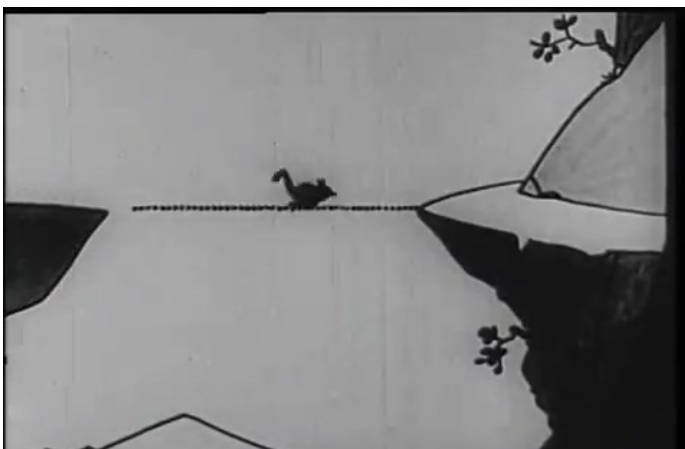
plane, d'une planéité qui ne cache pas sa nature d'image, et qui propose la frontalité et la latéralité comme modes privilégiés d'utilisation de l'espace.



Otto Messmer et Pat Sullivan, *Felix the Cat – Hunts the Hunter*, 1926



Fleischer, *Out of the Inkwell, The Runaway*, 1926



Otto Messmer et Pat Sullivan, *Felix the Cat - Forty Winks*, 1930

Le rapport plan à l'espace conditionne la manière dont les corps interagissent avec lui, et certaines scènes de cartoon proposent des mouvements qui pourraient se trouver dans des jeux de plate-formes. Ainsi, Donald, dans *Alpin Climber* (Disney, 1936), saute de monticule en monticule, alternant entre deux murs, suivant une trajectoire que l'on retrouve dans un certain nombre de jeux vidéo. Les mêmes enjeux de latéralité et de verticalité se retrouvent en effet dans les jeux de plate-formes : il s'agit de ne pas tomber dans le vide. En effet, l'espace à traverser est en deux dimensions, et défile en général de gauche à droite. À cette latéralité du niveau s'ajoutent des enjeux de verticalité : le jeu consiste à de sauter de plate-forme en plate-forme (d'où le nom du genre) pour parvenir à la fin du niveau. Tomber en dessous de l'écran signifie perdre, et le bas de l'écran est en général synonyme de mort. Il y a cependant des exceptions, dans le cas où le niveau boucle verticalement sur lui-même. Cet espace courbe est aussi un héritage du cartoon et une conséquence de la planéité de l'image. L'espace n'est pas réel, et son fonctionnement artificiel se rappelle de cette manière au public, dans un jeu distancié. Dans *Les exploits de feu-follet* (Émile Cohl, 1911), le fantoche tombe en bas de l'écran et réapparaît par en haut.

Plus généralement, les rythmes spatiaux des jeux de plate-formes s'ancrent dans la tradition des travellings du cartoon. Ainsi, une autre Silly Symphonies, *Arctic Antic* (Disney, 1930) s'ouvre sur un ourson courant alternativement sur la banquise et sur le dos de sa maman qui sort de l'eau pour assurer la continuité de sa course. On trouve un jeu de plate-forme similaire dans la course de la grenouille de la Silly Symphonie *Night* (Disney, 1931) ou dans celle des singes de *Monkey Melodies* (Disney, 1930), ou du faune de *Playful Pan* (Disney, 1930). Le jeu vidéo n'opère pas seulement une remédiation des angles de vues, des motifs du cinéma d'animation. Il en reconduit également les gestes. Les gestes de Willie Wooper dans sa course-poursuite d'avec le chat dans *Reducing creme* (Iwerks 1934) ont tout de ceux d'un personnage de jeu vidéo. Les jeux vidéo reconduisent aussi bien le rythme que la propension à la répétition du cartoon. Dans *Railroad Rythme* (Krazy Kat 1937), par exemple, un loup, en avion, bombarde le train que conduit Krazy Kat. Les deux bombes qu'il lâche ont exactement le même mouvement. La répétition de l'image, les boucles de mouvement du cartoon prennent dans le jeu vidéo la forme de *pattern*. Le cartoon est mené par les rails du rythme. Le train, dans la *Screen Song Romantic Melody* (Fleischer, 1932) déplace ses rails, qui sont parallèles à la ligne des notes de musiques. Dans le cartoon, les décors eux-mêmes bouclent et sont pétris de répétition. Les personnages de cartoon sont ballottés par l'espace, tel Felix dans *Cat get Broadcasted* (Messmer, 1923) où le décor se transforme chaque fois en animal qui déplace ou menace le chat.

Les plate-formes vidéoludiques des cartoons

Comme cela a déjà été relevé par plusieurs travaux déjà cités⁹¹⁹, le cartoon a établi une gigantesque réserve de gestes, de jeux avec des plate-formes, d'outils que convoquent aussi les jeux vidéo. Si la plupart (tremplins, échafaudages, rondins tournants, tubes, toboggans...) sont aussi partagés avec le burlesque, l'influence du cartoon semble cependant prédominante. La riveteuse est un élément récurrent des cartoons, et permet des passages dans les échafaudages dignes de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). La logique même de la construction présuppose un espace composé de vide et de plate-forme, qui influence celui des jeux vidéo. *Donald's Gold Mine*, (Disney, 1942) par exemple, contient de nombreux éléments ludiques qui seront repris par les jeux de plate-formes, tels les pilons qui manquent d'écraser Donald sur le tapis roulant. Le film pourrait former une allégorie du jeu vidéo : une chaîne de montage maltraitant le corps de l'avatar, contraignant les mouvements, le ballottant de Charybe en Scylla mécaniques.

Les lieux mêmes du cartoon se retrouvent dans les jeux vidéo : les « niveaux de l'eau », souvent très difficiles et stressants dans les jeux de plate-formes, renvoient plus ou moins directement à ce cinéma latéral et animalier qu'est le cartoon⁹²⁰. Les personnages de cartoons ont l'avantage de pouvoir respirer sous l'eau ou, plutôt, de ne pas respirer sous l'eau ni au-dessus. L'espace des jeux vidéo en deux dimensions se trouve ainsi hanté par le cartoon. Ou plutôt, la matière et l'espace prolongent ceux du cartoon. Outre les environnements invivables pour les humains comme l'eau, le rapport du corps à l'espace et à la lumière dans les jeux vidéo provient directement du cartoon, à la manière des niveaux où un orbe de lumière entoure l'avatar, rendant invisible la plupart du niveau (on trouve la même figuration d'une vision limitée dans les cartoons, comme dans *The Haunted House* de Mickey (Disney, 1924). La lumière, dans le cartoon, est une matière : des traits et des couleurs à même de se matérialiser et se transformer en objet. Un reflet de lumière est susceptible de se transformer en porte ou en fenêtre, comme dans *Eskimotive* (Messmer, 1928), où ce qui semblait un reflet de lumière est ouvert comme une fenêtre par Felix. Dans le cartoon, le trou se ramasse et se déplace : c'est un objet à part entière (cf. *Japanicky* (Pat Sullivan, 1928) où Felix déplace un trou pour regarder à travers). Koko, dans *Egg cited* (Fleischer, 1926) dessine ses plate-formes.

L'influence exclusive du cartoon se retrouve notamment dans l'usage de plate-formes inaccessibles à la matérialité du corps burlesque, telles que les bulles ou les nuages. Une scène

⁹¹⁹ Voir à ce sujet les travaux de Blanchet Alexis (2008), Krichane Selim (2018), Picard Martin (2016), Poole Steven (2000).

⁹²⁰ On en trouve aussi des représentations dans les films de PVR. *Le voleur de Bagdad*, par exemple, qui présente des homologies frappantes avec tous les jeux de plate-formes des consoles 8 et 16bits, contient un « niveau de l'eau ».

de *The Frolicking Fish* (Disney, 1930) résonne particulièrement avec les jeux vidéo. C'est le moment où les petits poissons sautent sur le ventre d'un gros poisson, qui crache une bulle qui leur sert de plates-formes en mouvement avec laquelle ils s'envolent. La trajectoire horizontale de la bulle, sa conversion en plates-formes, et la production infinie des bulles à partir d'un même endroit participent d'une logique ludique. Ce dispositif constitue un *topos* de la grammaire vidéoludique. On trouve une logique assez proche dans *Forty Wings* (1930) de la série *Felix the Cat*. Le chat saute sur un hippopotame endormi, et se trouve suspendu en l'air, montant et descendant au gré du souffle de l'hippopotame, comme le fait par exemple le personnage de *Puggsy* dans certains niveaux. Les nuages, dans le cartoon, sont des plates-formes, éventuellement même rebondissantes, comme dans *Futurizity* de la série *Felix the Cat*. De la même manière, dans *Mickey's Steam Roller* (Disney, 1934), les enfants sautent de nuage en nuage ; dans *Scaling the Alp*, de la série des Aesop's Fable de Paul Terry (1921-1933) le Farmer Al Falfa, son chat et une souris, sont poursuivis par de la lave comme Sonic dans le niveau de Marble zone...Le motif de la course-poursuite est aussi un élément récurrent des combats de Boss (on le trouve par exemple dans *Sonic The Hedgehog 3* (Sega, 1994) ou dans la série des *Metal Slug* (SNK, 1996). Les personnages de cartoon courent fréquemment ainsi pour échapper à un danger plus grand qu'eux, comme Betty Boop qui cherche à échapper au Vieil homme de la montagne, Jerry qui est poursuivi par Tom, etc. Dans *The Dognapper* (Disney, 1934) Mickey et Donald, puis Pat Hibulaire, sont poursuivis par une scie circulaire géante (vers 5 minutes) qui dévore le décor, comme dans les niveaux de *Super Meat Boy*.(Edmund McMillen et Tommy Refenes, 2010) La fuite en avant face à un danger qui menace le personnage, voire le corps de l'image elle-même, est un motif courant du cartoon comme du jeu vidéo.

L'effort que déploient certains personnages de cartoons pour rester sur une plate-forme qui tourne constitue une mécanique ludique largement réinvestie par les jeux vidéo. Dans *Skyscraper* (Disney, 1928), Oswald court sans cesse sur une plate-forme qui tourne, mécanique elle aussi fortement mobilisée dans les jeux vidéo. On trouve le même motif dans *Greety Humpty Dumpty*. (Fleischer, 1936) Les tremplins, qui dans les jeux de plate-formes propulsent les personnages, existent eux aussi déjà dans le cartoon. Dans *Mickey's Man Friday* (Disney, 1941), Vendredi grimpe sur des lances. On trouve un motif similaire dans l'épisode *Redskin Blues* (1932) de la série *Tom & Jerry* des studios Van Beuren. *Sonic The Hedgehog 2* (Sega, 1992) reprend à son compte cette mécanique, impliquant de grimper sur les flèches que tire le boss pour le battre dans le niveau des ruines aquatiques. Dans le même jeu, Sonic est souvent conduit à travers des canalisations desquelles il finit par être expulsé plus ou moins violemment (comme dans le niveau *Chemical Plant* par exemple). Ces mouvements sont également fréquents dans le cartoon, à l'instar de la trajectoire du cochon

d'inde dans le tube dont il finit par être expulsé dans *The Sad Little Guinea*. (Krazy Kat, 1938). Le design de Sonic lui-même renvoie au cartoon⁹²¹ (il ressemble notamment au lion de la *Screen Song I ain't got Nobody* (Fleischer, 1932)), et rappelle par conséquent aussi certaines images de l'animation japonaise (cf. *Tetsuwan Atomu*, (Tezuka, 1963) épisode 14, où la manière de courir d'Astro et son design visuel sont assez proches de Sonic⁹²²). William Audureau, dans le deuxième tome de son *Histoire de Mario*, a montré que la création de Sonic s'inscrit dans un retour plus général des « toons » dans les images en mouvement, initié au cinéma par la sortie de *Who Framed Roger Rabbit ?* (Zemeckis, 1988), et qui entraînera pléthore de héros vidéoludiques animaliers dans les années 1990⁹²³.

La latéralité de l'image de cartoon, proche en cela de celle du burlesque, a enfin canonisé deux types d'images qui influenceront fortement les jeux vidéo. Le premier concerne la manière de mettre en scène les combats, le second, la représentation des avions en vol. Les combats se déroulent latéralement dans le cartoon, plus volontiers que dans le cinéma de prises de vues directes. Les combats se déroulent latéralement dès *Fantasmagorie* de Cohl (1908) ou *Bugs Vaudeville* de Winsor McCay (1921) Ainsi, dans *Gulliver Mickey* (Disney, 1934) Mickey et l'araignée sont face à face, tels deux personnages d'un jeu de Versus. C'est aussi le cas dans *The Terrible Toreador*, Silly Symphonies de 1929 (Disney). Le duel des arbres dans *Flowers and Trees* (Disney, 1932) le premier cartoon en couleur, se fait également sous cette forme. C'est encore le cas quand la figurine en porcelaine rosse le diable vert dans *The China Shop* (Disney, 1934) Dans *The Bully* (Iwerks, 1932), Flip the Frog boxe contre son ombre. Dans *Mickey's Mechanical Man* (Disney, 1933), un robot, ressemblant à certains égards à Tetsujin, se bat contre un gorille : on est déjà presque dans une partie de *Tekken 3* (Namco, 1997) Les boucles de position rappellent même la position *Idle* (immobile) des combattants de jeux vidéo.

La représentation des avions répond souvent à une même latéralité. Les vues latérales d'avion en course sont légion dans le cartoon. Dans *Mail pilot* (Disney, 1933) par exemple, l'avion de Mickey défile latéralement, de gauche à droite, comme dans un *shoot 'em up*. On trouve de nombreux plans où les avions sont représentés de profil, dans une esthétique très proche de celle qu'emploient les jeux du genre *Shoot'em up* à partir des années 1980⁹²⁴. Ces

⁹²¹ Audureau William, *Histoire de Mario*, t. 2, *La guerre des Mascottes*, op. cit.

⁹²² Alexis Blanchet rapproche pour sa part Sonic et sa coiffure hérissée des guerriers Saiyen de *Dragon Ball Z*. Blanchet Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, op. cit., p. 214.

⁹²³ « Il serait tentant, très tentant de réduire l'importance grandissante des héros de jeux de plate-formes à poils et à plumes à la seule influence du hérisson Sonic. C'est en fait tout un contexte général qui favorise leur émergence. La prolifération des personnages animaliers coïncide en effet avec l'explosion médiatique ou bien le retour en grâce de certaines vedettes de comics et de dessins animés. » Audureau William, *Histoire de Mario*, t. 2, op. cit., p. 131.

⁹²⁴ Les shoot'em up ont d'abord mobilisé des vues de dessus, comme dans le très célèbre *Space Invaders* (Taito, 1978), avant de représenter les avions de profil. *Defender* (1982) est le premier à mobiliser ce type de point de vue, suivi ensuite par *Scramble* (1981), *Gradius* (1985), *Darius* (1986), et le fameux *R-Type* (1987).

vues sont présentes dès les cartoons des premiers temps. On en trouve par exemple dans *Balloon Race*, de la série des *Alice's comedies* (Disney, 1925). Sans faire un inventaire complet, mentionnons l'avion d'Oswald the Lucky Rabbit dans *Great Guns* (Disney, 1927) qui évite les balles que lui tire son adversaire, celui de *Bully Beef* (Paul Terry, 1930), ou le dirigeable de Tom & Jerry de Van Beuren dans *The Phantom Rocket* (1933). On retrouve ensuite cette vue dans l'animation japonaise, en particulier dans la série *Astro le petit robot* (cf. épisode 2, Osamu Tezuka, 1963).

Le cartoon, le jeu vidéo et les enfers

Le désert de Bip-bip et Coyote est à la fois infini et clos sur lui-même, comme un espace vide entièrement soumis à la loi du gag. Le rire est vertigineux : c'est celui du spectateur confronté à l'absurde de la répétition infinie du même. Il faut imaginer Coyote heureux. C'est peut-être en ce sens qu'on peut dire que le cartoon s'inscrit dans la lignée de la fantasmagorie : s'il ne renvoie pas à un univers explicitement macabre, comme c'est le cas de Bip Bip et Coyote, il est pris dans une boucle infinie, dans le retour éternel. D'où le désert qui est le lieu de l'action, lieu du vide où rien ne vit par excellence. Le stéréotype créé par Chuck Jones repose ainsi sur un double infini : l'infini éternellement silencieux du désert, et celui du désir de Coyote. À cet égard, le cartoon est une représentation de l'enfer. Cette structure de répétition, qui a déjà été rapproché de celle des jeux vidéo⁹²⁵, est reprise par *Cuphead* sous le principe du *die & retry*, placé au cœur du *gameplay*. Le jeu est extrêmement difficile, en raison notamment du nombre de *patterns* à gérer simultanément, en raison du nombre d'informations données en même temps au joueur. Un niveau, lorsqu'on vient de le commencer, apparaît comme proprement infernal. Il faut un réel temps d'adaptation au joueur pour réussir à comprendre quels sont les scripts correspondant à des *hit box* et ceux qui ne sont pas nocifs ; à distinguer dans ce flot visuel les comportements du boss. Un jeu inspiré du cartoon ne pouvait que reposer sur le *die & retry*, tant cette structure répétitive est l'essence du cartoon. À l'image du Loup au désir éternel de Tex Avery dont l'âme revient siffler la *Girl*, à l'image du Coyote sempiternellement détruit par ses propres pièges, toujours revenu pour capturer Bip Bip, le cartoon se place dans la lignée de la fantasmagorie par sa tendance à l'échec infini, la mort sans cesse renversée, dans un cycle infini dont le vivant n'est plus la convention.

⁹²⁵ « Il est difficile de ne pas voir au travers de cette description la figure du joueur de jeu vidéo, lui-même confronté régulièrement dans ses sessions de jeu à l'échec répété avant de parvenir enfin à terminer un tableau ou battre un adversaire. L'échec et la frustration qui en découle sont souvent au cœur des jeux vidéo opposant le joueur à la machine. » Blanchet Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, op. cit., p. 165.

L'animation, jeu du mouvement et mouvement du jeu

Cuphead pose aussi la question de ce qu'est le mouvement, dans l'animation comme dans le jeu vidéo. En effet, les personnages, dans leurs palimpsestes référentiels, contiennent plusieurs formes de mouvements superposés, renvoyant à plusieurs filiations. Le mouvement de l'animation peut renvoyer au cartoon, alors que le mouvement dans l'espace renvoie plutôt à un jeu vidéo. Les jeux de plates-formes et le cartoon se rejoignent effectivement dans leur traitement du mouvement. Dans un cas comme dans l'autre, le mouvement est au cœur de l'esthétique. C'est un enjeu fondamental du cartoon, qui, en tant qu'animation, consiste précisément à en donner l'illusion à partir d'images fixes. C'est ce qui fait la spécificité du cinéma d'animation : la composition du mouvement, image par image, est le cœur de son esthétique, comme l'exprime la célèbre formule de McLaren : « L'animation n'est pas l'art des dessins en mouvement, mais des mouvements dessinés ». Dans cette poétique du mouvement, l'intervalle, la différence qui sépare chaque image de la précédente, ce vide et cette béance forment le matériau spécifique de l'animateur. Le mouvement d'un film d'animation se déploie sur le vide. En ce qui concerne les jeux de plate-forme, le mouvement est également un enjeu de premier ordre. Dans un jeu qui consiste à déplacer l'avatar de plate-formes en plate-formes, le mouvement forme le substrat du plaisir ludique. Le plaisir que procure ce genre ludique met en tension le contrôle et le vertige : vertige du corps qui s'adapte au rythme imposé par l'espace.

Le cartoon peut donner à voir un espace conçu pour ses interactions possibles avec le personnage représenté. La manière dont les personnages réagissent à l'espace est en effet un ressort comique important du cartoon. *Mickey On Ice* (Disney, 1935), par exemple, donne à voir les stars animées de Disney (Donald, Mickey, etc.) faire du patin à glace. On voit par exemple Mickey glisser sur le tronc d'un arbre et sur sa branche, se retrouvant à l'envers, comme dans un *looping*. Dans *Bimbo's Initiation* (Fleischer, 1931), le film repose sur les émois du corps de Bimbo en permanence menacé par l'espace. L'espace est ainsi appréhendé dans une optique ludique, inscrit dans une lignée burlesque : le plaisir spectaculaire du mouvement que peut avoir un corps⁹²⁶. Ce parcours, cette trajectoire, se fait suivant un rythme toujours en adéquation avec l'espace qu'il traverse. Le corps s'adapte, réagit en fonction des aspérités que l'espace oppose à son trajet. C'est ce plaisir, fondamentalement cinétique, que l'on trouve dans le burlesque, qui explique le rapport à l'espace à l'œuvre dans le cartoon de Disney ou des Fleischer. Parce que l'image n'offre pas la possibilité de la profondeur, pour des

⁹²⁶ « Le corps-avatar de Mario bondit et rebondit, accélère et s'arrête, se déplace avec célérité dans toutes les dimensions de l'écran du jeu. La réalisation et la contemplation de cette « chorégraphie » par le joueur lui procure évidemment un plaisir ludique lié à une forme de virtuosité dont il est à la fois le producteur et le spectateur » *Ibid.*, p. 168.

raisons dans les deux cas techniques, le mouvement se construit dans une pure frontalité, qui le consacre en plaisir visuel.

Les tendances ludiques du cartoon

Les images du *cartoon* portent en elles le fantôme de la manipulation des jouets optiques. Le mutoscope et les jouets en général apparaissent fréquemment dans les cartoons. La main qui manipule l'image dans l'animation des premiers temps (comme dans la série *Out of The Inkwell* (Fleischer, 1918-1929)) charrie elle aussi cet héritage d'une image que l'on manipule, que l'on regarde et avec laquelle on joue. Le cartoon *joue* avec les formes, les attentes, les codes. Il est souvent pris dans la tension entre le cadre et l'arabesque que Thierry Smolderen voit au coeur du médium de la bande dessinée, et qui apparaît aussi comme une définition du jeu. Le jeu, en effet, se définit en partie par la tension entre le gouvernail et le labyrinthe, entre la liberté et la contrainte.

Au-delà de l'univers forain, profondément constitutif des cartoons, le cinéma d'animation entretient également des rapports privilégiés avec le jeu. Les cartoons mobilisent les jeux autant que les jeux forains. Dans *Puzzle* (1923) des frères Fleischer, les mains commencent à dessiner des cadres et des images qui finissent par former des puzzles en cube. Le puzzle forme ensuite Koko. Le dessinateur commence un puzzle, qu'il finit, devant les moqueries de Koko, par transférer dans l'espace du dessin. Une fois lancé, Koko se retrouve à Puzzle Town, sorte de Coney Island dans laquelle il passe des montagnes russes au labyrinthe, puis à la galerie des miroirs. Son reflet dans le miroir le frappe. En 1956 dans *Napoleon Bunny Part* (Warner/Friz Freleng) Bugs Bunny, jouant avec les figurines de Napoléon, suggère : « *It's better than Scrabble, you should brevet it* » (« C'est mieux que le Scrabble, tu devrais le breveter »). Les principes ludiques du cartoon s'incarnent dans la présence concrète des jeux (cartes, domino, échecs, etc.). Mais le jeu est aussi celui des instruments de musique.

Au-delà de l'importante présence des jeux *dans* l'image, le cinéma d'animation repose aussi sur un jeu *avec* l'image. Pour Colas Duflo, le jeu ne commence que lorsque ses règles sont suffisamment intériorisées par le joueur pour former ce qu'il nomme la « conscience ludique⁹²⁷. » Il serait peut-être plus juste de distinguer deux niveaux de jeu. L'appropriation jamais parfaite des règles, fait elle-même l'objet d'un jeu à l'intérieur du jeu. En effet, la mise en abyme, la réflexivité sont constitutives de l'esthétique du cinéma d'animation. Georges Sifianos propose de le définir comme un cinéma à conventions dévoilées, et Hervé Joubert-

⁹²⁷ « D'une certaine façon, on peut dire que le jeu commence vraiment pour le joueur, en tout cas dans ses manifestations psychologiques (tensions, angoisse, plaisir, etc.) quand la règle fondatrice n'est plus présente à la conscience comme quelque chose d'extérieur à la conscience, qu'il faut sans cesse se remémorer, mais devient la forme même de cette conscience ludique. » Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, op. cit., p. 139.

Laurencin y voit la mise au jour de la fantasmagorie et de l'appareil cinématographique. Cette réflexivité est exploitée dans le cartoon sur un mode comique, pour prendre au dépourvu les attentes du public et le faire rire par la surprise. Dans le cartoon, les métamorphoses se font sous la forme du jeu léger. Ce jeu avec les possibles de l'image, en particulier le passage du matériel à l'immatériel, prend différentes formes, qui convergent vers le rappel de l'artifice : adresses au public, détournements des codes cinématographiques, caricatures des stars hollywoodiennes, représentations de certaines étapes du processus de création... Le cartoon procède du jeu. Jeu avec les codes, jeu avec le dispositif, il procède vis-à-vis du cinéma comme le jeu vis-à-vis du sacré : par dynamitage. Comme le remarque Jacques Henriot à la suite d'Émile Benvéniste qui a défini le jeu comme une « opération désacralisante », le contraire du jeu n'est pas le sérieux mais le sacré. On pourrait dire que le sérieux est même au cœur de tout jeu véritable. Le jeu détruit le sacré comme le rire, mais depuis l'intérieur, en renvoyant les mécanismes et les opérations à leur nature de fiction.

« Comme le rire, le jeu ronge le sacré. Le rire l'attaque du dehors et le bafoue ; le jeu le sape et le détruit du dedans. Devant le sacré, l'esprit s'incline ; dans le jeu, il domine. Par destination, bien que sans toujours s'en rendre compte, le jeu est sacrilège⁹²⁸. »

La même verve désacralisante traverse les images et les situations du cartoon. Là où le cinéma nous propose des corps de géants, des visages gigantesques et intouchables de star, le cartoon défait le mystère pour les ramener à leur humanité, à leur imperfection, sous la forme de caricature⁹²⁹. Là où le cinéma nous plonge dans une image et un récit par la disparition du dispositif, le cinéma d'animation nous renvoie incessamment à l'artificialité de la machine et de l'image. Comme le jeu introduit dans le geste la distance que cherche à faire disparaître le sacré, le cinéma d'animation remet dans l'image la machinerie que vise à dissoudre le cinéma. Alors que dans le geste sacré, « l'acteur ne fait qu'un avec son acte⁹³⁰ », jouer, c'est toujours avoir conscience de jouer.

Henriot nuance cependant son propos, et envisage le geste ludique en deux temps : la magie de l'irréalisme d'abord, le réalisme de la lucidité ensuite. Dans le premier moment « s'opère une transmutation magique de l'objet⁹³¹ » par laquelle le monde se métamorphose, suivant un principe animiste. Étymologiquement, « illusion », signifie « entrer en jeu ». Dans le deuxième moment, qui consiste aussi en un autre point de vue, Jacques Henriot affirme que cet irréalisme « n'est qu'une invention de ceux qui le voient jouer⁹³² », car le jeu implique la

⁹²⁸ Henriot Jacques, *Le jeu, op. cit.*, version électronique : III. Signification du jeu, 12/19.

⁹²⁹ Voir par exemple les parodies de dîners mondains comme *Hollywood Steps Out* (Tex Avery, Warner, 1941) ou les plateaux de cinéma d'*Hollywood Goes Crazy* de Krazy Kat (Mintz, 1932), *Felix in Hollywood* (Pat Sullivan, 1923) ou encore *Hollywood Capers* (Jack King, Warner, 1935).

⁹³⁰ *Ibid.* : III. Signification du jeu, 12/19.

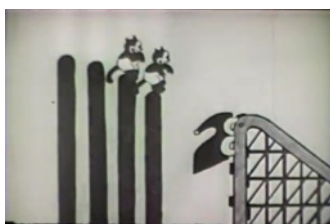
⁹³¹ *Ibid.* : I. Poésie de l'action, 6/19.

⁹³² *Ibid.*

lucidité. La fiction fonctionne par intermittence et avec une distance qui se maintient. Le joueur ou la joueuse construit une « auto-illusion consciente⁹³³ ». La conscience de jouer est nécessaire au jeu. Ce qui amène Henriot à définir un troisième moment, celui de l'illusion et du surréalisme du jeu : le jeu se trouve dans un entre-deux, entre l'illusion et la désillusion complète. Si on reste trop à distance, on ne joue pas, mais si on s'oublie dans le jeu, on ne joue plus⁹³⁴.

Chez Tex Avery, le champ, la représentation, n'échappent jamais à leur nature d'image. Il n'est pas rare qu'un personnage sorte n'importe quel objet du hors-champ, soulève la mer, ou encore sorte de la pellicule. Dans *What Buzz'in Buzzard* (Tex Avery, 1943), le hors-champ de l'un est le champ de l'autre. En miroir l'un avec l'autre, les deux personnages tentent de s'entre-dévorer, et le hors-champ est un non-lieu qui sépare les deux personnages et inverse le rapport de force ; il est l'origine des personnages, l'interstice d'où ils surviennent, d'où ils reviennent. Les personnages, par le hors-champ, font inévitablement retour dans l'image. Dans ce monde qui n'est qu'une image, le personnage ne peut pas être mis hors-champ ; il rejaillit du néant et fait retour sans cesse à l'image, dans une boucle infinie. Ce rapport au hors-champ caractérise le cartoon, du moins le cartoon qui s'est construit contre Disney (puisque Disney, en effet, dans sa quête de légitimité, construit son esthétique contre cette réalité de l'image, sur un réalisme visant à faire croire à l'illusion d'un espace réel). Dans *Screwball Squirrel* (Tex Avery, 1943), l'écureuil soulève ainsi la feuille sur laquelle il se trouve, pour voir ce qui doit se passer dans la scène suivante, à laquelle il parvient cependant par un travelling latéral. Il s'agit d'une référence à la table d'animation, et aux feuilles superposées sur lesquelles l'animateur dessine, feuille après feuille, le mouvement du personnage. Mais la mise en abyme du processus de création pose aussi un paradoxe spatio-temporel : le futur est observé par l'écureuil dans la profondeur de l'image (il regarde la feuille de dessous), alors qu'il y parvient en se déplaçant à la surface de l'image (par un travelling de droite à gauche). Le jeu avec l'image, l'aller-retour entre sa profondeur et sa surface, entre l'objet et son trait de dessin, dans toutes ces métamorphoses, dévoile l'irréductible planéité de l'image.

C'est de cette planéité, et de sa mise au service des sensations physiques et de la joie du public, qu'héritent les jeux vidéo.



À gauche :
Farmer Al Falfa, Pick Necking
(Paul Terry, 1933)

À droite :
Felix Goes a Hunting (Messmer et
Sullivan, 1923)

⁹³³ *Ibid.*

⁹³⁴ *Ibid.*

Le boss : l'espace comme personnage (et inversement)

Cuphead, dans son double jeu de référence systématique, imbrique le *cartoon* et les jeux en deux dimensions des années 1980 et 1990, avant l'arrivée de la 3D. Les jeux des consoles 8 et 16 bits sont en effet majoritairement en deux dimensions, témoignent, à partir de la fin des années 1980, d'inspirations cartoonesques évidentes. Cette inspiration ne se limite pas à l'aspect cosmétique : les images des *cartoon* et des consoles 8 et 16 bits présentent des espaces et des logiques similaires.

Deux thématiques traversent l'histoire du *cartoon* : la chasse⁹³⁵ et la confrontation. Les couples d'opposition en situation de course poursuite (Bip Bip et Coyote, Tom et Jerry, Titi et Gros Minet, Droopy et le Loup, Bugs Bunny⁹³⁶, Daffy Duck et Elmer Fudd...) ou de combat (Popeye contre Bluto⁹³⁷, Mickey contre Pat Hibulaire⁹³⁸, Donald contre le reste du monde...) sont légion dans le *cartoon*. *Cuphead* reprend par conséquent ces deux structures de mouvement. La chasse (le but du jeu consiste à récupérer des âmes, en chasseur de prime de l'autre monde) et la confrontation, puisque la mécanique de jeu principale est celle du combat de *boss*. *Cuphead* et Mugman (deux frères eux aussi), les deux avatars que l'on peut incarner dans le jeu, doivent vaincre à travers les trois *Inkwell Isles* (« îles de l'encre », en référence à la fameuse série du studio des frères Fleischer, des frères encore), une vingtaine de personnages titanesques. Chaque combat se divise en plusieurs phases, en moyenne trois. Pour chacune des phases, l'adversaire prend une forme spécifique. Aucun indicateur de vie n'indique le temps qu'il reste à tenir pour vaincre le boss : seules ses métamorphoses permettent d'évaluer approximativement la proximité de la fin du combat. Chaque combat est particulièrement difficile, et nécessite d'être tenté plusieurs fois pour en triompher. La place prise par les combats de Boss se comprend aisément. Le boss est traditionnellement, dans le jeu vidéo, un ennemi à la fois plus imposant, plus difficile et plus détaillé que les ennemis normaux. *Cuphead*, en visant à mettre l'accent sur l'animation, recourt donc logiquement au boss pour la mettre davantage en valeur : les personnages ne disparaissent pas instantanément de l'écran et sont plus visibles.

Les deux films matriciels sont *Bimbo's Initiation* (Fleischer, 1931) et *Swing You Sinners*⁹³⁹ (Fleischer, 1930). Or, étonnamment, ces films présentent une forme de conflit qui

⁹³⁵ Pour une étude de la chasse chez Tex Avery, voir Floquet Pierre, *Le Langage comique de Tex Avery. Dix ans de création à la MGM 1942-1951*, Paris, L'harmattan, 2009.

⁹³⁶ cf. *A Wild Hare* (Avery, 1940) ou encore *Elmer's Candid Camera* (Jones, 1940).

⁹³⁷ Entre autres exemples : *Popeye the Sailor Man* (Fleischer, 1933).

⁹³⁸ Par exemple dans *The Gallopin Gaucho* (Iwerks, 1929) ou *Building a Building* (Hand, 1933), film proche à de nombreux égards de l'univers que proposera plus tard le jeu *Donkey Kong*.

⁹³⁹ « « The two key cartoons that define the odd atmosphere we want to keep in *Cuphead* are “*Bimbo's Initiation*” and “*Swing You Sinners*.” They share such a creepy, adult atmosphere and are filled with such creative ideas that we refer to them again and again throughout development. But, we are continually combing through a ton of other classics.

n'oppose pas un protagoniste à des ennemis identifiés, comme c'est par exemple le cas dans la structure épique (avec une progression des antagonistes qui mène au combat final) de *Popeye Meets Sinbad the Sailor* (Fleischer, 1936). Dans la série des Mickey, c'est souvent des mains de Pat Hibulaire que la souris arrache sa fiancée. Mais la présence d'un antagoniste personnifié se retrouve également dans les cartoons de « chasse », tels que Tom et Jerry, Bugs Bunny, Bip-Bip et Coyote, etc. *Bimbo's Initiation* (Fleischer, 1931) et *Swing You Sinner* (Fleischer, 1930) au contraire, sont des films dans lesquels le personnage de Bimbo se trouve confronté à un espace, davantage qu'à un ennemi. Dans *Bimbo's Initiation*, il tombe de Charybe en Scylla, en refusant, à chaque étape de l'initiation, d'intégrer la société secrète qui souhaite le recruter. Dans *Swing You Sinner*, en fuyant la Police, Bimbo se retrouve dans un cimetière, dont chaque élément s'anime pour lui chanter son jugement dernier. Le chien essaie ainsi d'échapper au cortège des fantômes, des ombres et des esprits qui cherchent à l'emporter, sans y parvenir. Si *Bimbo's Initiation* utilise l'imaginaire de la société secrète et du parc d'attraction pour mettre en forme un éveil à la sexualité, *Swing you Sinner* mobilise au contraire la fantasmagorie et la danse macabre pour métaphoriser la mort du personnage. La trajectoire initiatique du personnage, dans les deux cas, se fait en relation avec l'espace. Dans leur entretien pour le site *Gamasutra*⁹⁴⁰, les frères Moldenhauer mettent plus particulièrement encore l'accent sur *Swing You Sinner*⁹⁴¹. La référence à *Swing you Sinner* permet de mieux comprendre le rapport de l'avatar à l'espace et aux mécaniques de jeu. Le film est par ailleurs

Betty Boop cartoons between 1930–1935, with "Minnie The Moocher," "Old Man of the Mountain" and "Snow White" being the defining masterpieces. Old Popeye cartoons are a ton of fun and are brimming with creativity. The Comicolor greats like "Balloon Land" are pure brilliance, ditto for "Humpty Dumpty." All of Disney's films from 1929–1939, including all the "Silly Symphonies" hold a special place in our hearts as far back as our childhood. And Van Beuren greats like: "Opening Night" and "Magic Mummy" (we've only seen "Sunshine Makers" recently). Our choice for a cool cartoon that most people don't know about would be Cy Young's "Mendelssohn's Spring Song" from before he was at Disney. »

(« Les deux dessins animés clés qui définissent l'atmosphère étrange que nous voulons conserver dans Cuphead sont "Bimbo's Initiation" et "Swing You Sinners". Ils partagent une atmosphère effrayante et adulte et sont remplis d'idées si créatives que nous nous y référons encore et encore tout au long du développement. Mais nous passons continuellement au peigne fin une tonne d'autres classiques.

Les dessins animés de Betty Boop entre 1930 et 1935, dont "Minnie The Moocher", "Old Man of the Mountain" et "Snow White" sont les chefs-d'œuvre les plus marquants. Les vieux dessins animés de Popeye sont très amusants et débordent de créativité. Les grands dessins animés de Comicolor, comme "Balloon Land", sont une pure merveille, tout comme "Humpty Dumpty". Tous les films de Disney des années 1929-1939, y compris les "Silly Symphonies", occupent une place particulière dans nos cœurs depuis notre enfance. Et les grands films de Van Beuren comme : "Opening Night" et "Magic Mummy" (nous n'avons vu "Sunshine Makers" que récemment). Notre choix pour un dessin animé cool que la plupart des gens ne connaissent pas serait "Mendelssohn's Spring Song" de Cy Young, avant qu'il ne soit chez Disney. », traduction personnelle) Moldenhauer Chad, cité par Scoggin Lisa, « *The Pseudo-1930s World of Cuphead* », *op. cit.*, p. 67.

⁹⁴⁰ Devenu entre-temps *gamedeveloper*, est un site d'actualité et de recherches sur le jeu vidéo, consulté le 31/12/2020; URL : <https://www.gamasutra.com/>

⁹⁴¹ « The core of Cuphead's aesthetic matches closest with the Fleischer Brothers' work, especially *Swing You Sinners*, which perfectly encapsulates the mood and insanity that we wanted to put into the game. » (« Le cœur de l'esthétique de *Cuphead* renvoie étroitement au travail des frères Fleischer, en particulier *Swing You Sinners* [1930], qui synthétise l'atmosphère et la folie que nous voulions mettre dans le jeu. » Traduction personnelle.) Moldenhauer Chad & Jared, *Road to the IGF: Studio MDHR's Cuphead*; disponible en ligne, URL :

https://www.gamasutra.com/view/news/314693/Road_to_the_IGF_Studio_MDHRs_Cuphead.php

l'un des rares cartoons où le personnage meurt à la fin, manière peut-être aussi de rappeler au public du jeu son extrême difficulté.

Les mécaniques de combat prennent ainsi le dessus sur l'exploration spatiale. *Cuphead* présente quatre types d'espaces : premièrement, celui de la carte, qui permet à Cuphead et Mugman de se déplacer jusqu'à l'adversaire qu'ils souhaitent affronter. Deuxièmement, le jeu contient des niveaux de *Run& Gun*, dans lesquels les personnages se déplacent grâce à un scrolling (défilement latéral ou vertical de l'image). Enfin, l'espace des combats de boss constitue le cœur du gameplay. Il y a deux grands types d'espaces de boss : les espaces aériens et les espaces terrestres. Dans l'espace aérien, Cuphead et Mugman se déplacent en avion. Dans les deux cas, la scène est souvent fermée, l'espace non-évolutif. Mais c'est là une des caractéristiques du cartoon : un espace vide qui se présente comme le lieu d'une pure confrontation. La mise en avant spécifique de *Swing You Sinner*, parmi l'immense base de données de cartoon que le Studio MDHR a utilisé pour réaliser *Cuphead*, souligne indiscutablement l'importance primordiale de l'espace dans le combat de boss.

En d'autres mots, d'un point de vue ludique et visuel, le boss n'est pas un personnage : c'est un espace. L'enjeu ludique n'est pas contenu dans le corps du boss, mais dans la forme de l'espace (de surcroît saturée de projectiles) dans laquelle il faut déplacer l'avatar. Le corps géant du boss, pour les figurines animées, est déjà en lui-même un espace, et traité comme tel dans le cartoon. Les corps dans le cartoon sont souvent disproportionnés, pris dans des variations d'échelles et des métamorphoses. La confrontation à un corps devenu un espace est un *topos* du cartoon. Les toons sont en effet fréquemment confrontés à des géants ou des monstres (baleine, dinosaure...) qui les avalent ou qu'ils escaladent. Les boss des jeux vidéo, leurs disproportions merveilleuses et l'utilisation du décor en vue de les toucher prennent en partie leurs racines dans les espaces cartoonesques. Les variations de tailles qui affectent le cartoon sont aussi propices à l'épique : Mickey, par exemple, est fréquemment confronté à des personnages de géants. Dans *Gulliver Mickey* (Disney, 1934) Mickey manipule le petit soldat dans sa main, il le chatouille et le pousse. On trouve de nombreuses images de cette disproportion de taille, des films qui confrontent un créateur avec sa créature à ceux qui mettent en opposition les personnages avec l'infiniment petit (insectes ou personnages miniatures) ou l'infiniment grand (les personnages de géants sont également un *topos* du cartoon). La main, dans le cartoon, est en effet souvent en relation avec un personnage infiniment plus petit, qui peut être attrapé, manipulé, chatouillé, écrasé. Dans *Giantland* (Disney, 1933), Mickey se trouve avalé par un géant, dont la bouche devient un parcours d'obstacles (eau, fumée, boule roulante...). *Cuphead*, en faisant reposer son gameplay sur des combats de boss, explore en profondeur le rapport d'échelle entre la créature et son créateur qui se joue dans le cartoon.

L'imaginaire fantasmagorique, des Fleischer à *Castlevania*

Le jeu vidéo s'inscrit dans la lignée de ce qu'Hervé Joubert-Laurencin nomme la Fantasmagorie, même s'il ne s'y réduit pas. Deux dimensions propres à la fantasmagorie donc : la vanité et la conscience du spectacle en tant que machinerie. Hervé Joubert-Laurencin, s'appuyant sur l'importance donnée à Émile Cohl dans les discours sur le cinéma d'animation, nomme, en référence au premier film de ce dernier, « fantasmagorie » « l'ensemble des éléments désorganisé de l'appareil de base cinématographique ». En plaçant le cinéma d'animation dans la lignée de la fantasmagorie, Hervé Joubert-Laurencin souligne deux points essentiels qui le caractérisent : la mort - « un monde dont le vivant n'est plus la convention », et la mise en avant de la machine dans la forme même du film. Ces deux caractéristiques sous-tendent également une part notable des jeux vidéo. Comme dans le cinéma d'animation, on note la récurrente présence d'univers fantasmagoriques, à la fois macabres et surnaturels. Le monstre y est omniprésent. On pense évidemment à *Doom* (Id Software, 1993), qui repose sur l'opposition binaire entre soi et l'autre comme confrontation pure, et plus globalement à tous les aliens et autres démons imaginaires présents dans un nombre incalculable de titres (*Ghost n Goblins* (Capcom, 1985), *Dead Space* (Visceral Games, 2008) , *Oblivion*, (Bethesda Softworks, 2006) *Castlevania* (Konami, 1986)...). La fantasmagorie présente dans son imaginaire ne se réduit pas à cela : elle produit des espaces en accord avec elle-même.

Si la mort, en tant que représentation, est extrêmement présente, on peut aussi remarquer que le retour du mort, le surpassement illusoire de la mort est une dynamique importante du jeu vidéo. Mais là où la répétition, dans le jeu vidéo, produit une progression, le retour dans le cartoon est celui du même. Coyote est voué à avoir éternellement faim, comme le Loup est pris dans son éternel désir inassouvi. L'immortalité de l'avatar, sans cesse « ressuscité » par le lancement d'une partie, rejoue celle de la figurine. Comme le dit l'esprit de la rivière de *Cuphead*, « à travers toutes tes batailles et mes rythmes, tu es mort 2500 fois. » Mais la mort est une mort « pour de faux », plaisante en cela qu'elle n'atteint jamais le joueur dans son confort. C'est une mort *simulée*, une mort dont le joueur retire une expérience. Le jeu, c'est le vertige par excellence, lui qui interroge la nature même de l'être. Parce qu'il se construit à la confluence du jeu, de l'image et des mathématiques, le jeu vidéo semble bien placé pour produire un vertige et des interrogations qui soient de l'ordre du métaphysique.

C'est dans ce sens que *Cuphead* use de l'imaginaire fantasmagorique propre aux cartoons des années 1930 (principalement représentés par le studio Fleischer). Après avoir

perdu un pari contre le diable, Cuphead doit récupérer des âmes, qui se présentent sous la forme des contrats pour Lucifer. Le thème du pacte avec le diable est ainsi inscrit dans une perspective ludique : le diable, en l'occurrence, l'opérateur qui tire les ficelles, renvoie ainsi évidemment aux créateurs. Le jeu lui-même est un pacte. La fantasmagorie sous cette forme, serait le divertissement retourné vertigineusement en vanité. La fusion de l'imaginaire fantasmagorique et de l'univers du jeu semble aller dans ce sens, qui est aussi celui de la danse macabre. C'est que le mouvement, dans sa danse, dans sa forme esthétique, est creusé par la mort. Dans le temps et l'espace qu'il crée, le mouvement, en animation comme dans le jeu vidéo, laisse revenir la mort.

Cuphead multiplie les mises en abyme du jeu, qui renvoient en même temps toujours à l'univers du cartoon. Les attractions foraines, le jeu de plateau, de casino, mais aussi celui de la scène théâtrale, donnent ainsi leur cadre à certains niveaux. C'est le cas pour *Sally Stageplay*, qui se déroule sur une scène de théâtre, comme Olive Oyl dans *We're on Our Way to Rio* (Fleischer, 1933) ou dans *Klondike Casanova* (Fleischer, 1946). Mais pour les créateurs, les décors de théâtre de Sally Stageplay renvoient à *Betty Boop She Wronged Him Right No No a Thousand Time No* (Fleischer, 1934) et *Prize Show* (Fleischer, 1934). Beppi the Clown prend place dans un cadre forain, environnement déterminant pour l'univers du cartoon (*Popeye the Sailor* (Fleischer, 1933), *King of Mardi Gras* (Fleischer, 1935), etc.) ; l'univers forain rencontre la fantasmagorie dans *Phantom Express*, dont le nom laisse déjà deviner le motif du train fantôme, que l'on retrouve dans de nombreux dessins animés, en particulier *Weenie Roast* (Charles Mintz/Columbia, 1931). L'avant-dernier niveau du jeu, précédant immédiatement le diable, est un niveau de casino intitulé *Inkwell Hell* (l'enfer de l'encrier). S'il renvoie par son nom, comme nous l'avons déjà noté, à l'encrier des frères Fleischer, par son décor, il fait écho au film de Tex Avery pour la Warner, *Hollywood Step out* (1941). Le joueur ou la joueuse y tire aux dés le prochain ennemi à affronter. King Dice, bras droit du diable présidant ce casino, est lui-même un personnage dont la tête est une caricature de Clark Gable en forme de dé, et dont les déplacements imitent ceux de Cab Calloway, souvent rotoscopé dans les cartoons des studios Fleischer.

Cuphead associe l'aspect fantasmagorique de l'univers au concept de jeu lui-même : jouer, c'est négocier avec le diable et la mort. L'univers de *Swing You Sinner* (Fleischer, 1930), que les frères Moldenhauer déclarent, nous l'avons vu, matriciels pour leur jeu, contient déjà cette dimension fantasmagorique, puisque les morts s'y réveillent pour appeler à eux Bimbo. L'arrière-plan de la fameuse séquence de danse de *Snow White* (Fleischer, 1933), montre également des squelettes jouant aux cartes, que l'on retrouve dans *Cuphead* au niveau du Cigare. La dimension fantasmagorique de l'image est redoublée par la difficulté répétitivement mortifère du jeu, et par la narration (le vol d'âme visant à rembourser une dette

contractée avec le diable). Cuphead entretisse ainsi (dans la droite ligne des studios Fleischer et d'une certaine tradition occidentale), la fantasmagorie au jeu. La répétition du jeu renvoie aussi à la manière dont la fantasmagorie répète la mort. La ronde du jeu vidéo poursuit celle de l'animation, dansant les mêmes boucles macabres. La fantasmagorie qui fait revenir les morts chez Robertson, devient illusion capitaliste de la marchandise chez Marx et Benjamin, exploration de l'imaginaire chez Méliès, métamorphoses du dessin chez Cohl, et sous ces figures multiples et renouvelées, renvoie à la déconstruction du simulacre de la machine « cinématographe » par l'animation manuelle des images. Sous les images du *cartoon*, elle revient hanter l'image ludique, rappelant que jouer n'est jamais qu'efforcer le vivant au mécanique. Parce qu'il fait revenir l'esprit du *cartoon* contaminé par les fantômes des jeux vidéo en deux dimensions, *Cuphead* convoque à son tour la fantasmagorie.

Dans cette ronde où la vie succède toujours la mort, le jeu introduit par l'animation dans la machine cinématographique rebondit dans le jeu introduit par le cinéma dans les machines vidéoludiques.

Le rythme face à la mort : la subjectivation par l'incorporation des rythmes

Certains jeux, les *die & retry*, ont poussé à son paroxysme la logique de la répétition de la mort. La question de la mort, du rapport au corps et au rythme qu'elle détermine et de sa répétition est commune aux jeux vidéo et au cinéma d'animation. Dans un nombre important de jeux vidéo (ceux qui mobilisent un avatar), pour le dire dans les mots de Graeme Kirkpatrick, « la mort est le point de contact entre la forme/le rythme et le sens dans les jeux vidéo⁹⁴² ». La mort rythme l'expérience de jeu. Quand elle survient, elle abstrait, plus ou moins momentanément, du jeu. Sa menace détermine en outre l'intégralité de l'expérience : c'est pour ne pas mourir qu'on continue à jouer. Les rythmes auxquels soumettent les jeux forment ainsi pour Kirkpatrick la singularité de leur expérience. La répartition des actions qui forment le cœur de gameplay, crée l'identité rythmique du jeu, et forme « le rythme d'incorporation propre⁹⁴³ » du jeu.

La mort dans le jeu vidéo – comme dans l'animation – est ainsi un mouvement et une structure du rythme ludique. Mourir dans un jeu vidéo crée le temps, rythme la partie. La

⁹⁴² « *Death is the point of contact between form/rhythm and meaning in video games* » (traduction personnelle) Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and The Video Game*, op. cit., p. 182.

⁹⁴³ « *Exploring, fighting and watching correspond to feelings of tension, excitement and relaxation in the body of the player. They define the rhythm of incorporation specific to Max Payne - different games have different rhythms.* » (« Explorer, combattre et observer correspondent à des sentiments de tension, d'excitation et de relaxation dans le corps du joueur. Ils définissent le rythme d'incorporation propre à Max Payne - des jeux différents ont des rythmes différents. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 75.

musique crée le temps : s'arrête-t-elle à chaque mort, ou au contraire se poursuit-elle inconditionnellement, créant un flux dont les morts répétées du joueur marquent le tempo ? Ces usages de la musique sont aussi à intégrer dans une temporalité des pratiques de création, dans une époque et ses modèles. Dans *Hotline Miami*, on meurt à répétition, mais on ressuscite aussi rapidement. La musique électro répétitive n'est pas dépendante de la performance du joueur, et ne prend pas fin avec sa mort, créant une continuité sonore qui, de mort en mort⁹⁴⁴, assure l'unité de l'expérience par-delà les morts. La répétitivité de la musique et des morts participe de la production d'une expérience de transe. La mort contribue ainsi, pour Brendan Keogh, au « dressage » des joueurs et joueuses, par la superposition de plusieurs cycles et niveaux de répétitions.

« Les répétitions linéaires provoquées par les interruptions dans la vie du personnage se rapportent aux rythmes perpétuels et cycliques du jeu pour amener le joueur à percevoir l'échec d'une certaine manière, à incarner la constitution du temps au cours du jeu d'une certaine manière⁹⁴⁵ »

Le temps du jeu se trouve ainsi pris entre la linéarité de la progression et la circularité de la répétition. Or, ce double agencement est également structurel dans l'art de l'animation.

Le cinéma d'animation, « archive des gestes à venir »

Selon la belle expression d'Emmanuelle André, le cinéma constitue une « archive des gestes à venir⁹⁴⁶ ». Les possibles du futur sont archivés par le cinéma. Le cinéma est ainsi une matrice de gestes, un monde d'images qui invente et inventorie les gestes possibles, que les nouveaux *media* et les appareils ne peuvent que redécouvrir. Ainsi, dès le cinéma des premiers

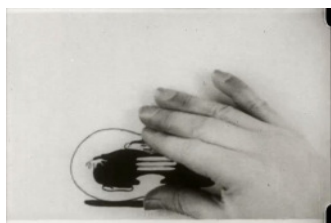
⁹⁴⁴ « Both *Hotline Miami* and *Super Meat Boy* (Team Meat 2010), for instance, are difficult games that commonly require dozens of deaths to complete a short stage. Rather than being frustrating, however, resurrection is near instant and, significantly, the non-diegetic music played over the stage does not stop and restart with each death but continues uninterrupted, stitching each failure together as rhythmic beats towards eventual completion. » (« *Hotline Miami* et *Super Meat Boy* (Team Meat 2010), par exemple, sont des jeux difficiles qui nécessitent souvent des dizaines de morts pour terminer une courte scène. Au lieu d'être frustrante, la résurrection est presque instantanée et, surtout, la musique non diégétique jouée sur la scène ne s'arrête pas et ne recommence pas à chaque mort, mais continue sans interruption, suturant chaque échec comme des battements rythmiques vers l'achèvement éventuel du jeu », traduction personnelle) Keogh Brendan, *A Play of Bodies. A Phenomenology of Videogame Experience*, PhD, MIT University, 2015, p. 211.

⁹⁴⁵ « What these various and diverse examples demonstrate are the different ways videogames use fictional depictions of death or failure to afford the dressage of the player. The linear repetitions brought about by the interruptions in the character's life relate to the perpetual and cyclical rhythms of play to make the player perceive failure in a certain way, to embody the constitution of time during play in a certain way. » (Traduction personnelle) *Ibid.*, p. 212.

⁹⁴⁶ André Emanuelle, *L'œil détourné. Mains et imaginaires tactiles au cinéma*, Paris, De l'incidence, 2020, p. 25-26.

temps, le cinéma « recueille les gestes de la main exploités par les interfaces tactiles⁹⁴⁷ ». Emmanuelle André illustre, pour une autre période de l'histoire, cette fonction des gestes à venir dans le cinéma par une œuvre de Julien Prévieux, *What shall We Do Next ?* (2006-2011). Dans ce film, Julien Prévieux anime des gestes brevetés entre 2006 et 2011 auprès de l'agence américaine USPTO, avant même qu'existent les appareils censés les solliciter⁹⁴⁸. Cette mise en images de gestes qui n'existent pas invite ainsi la chercheuse à envisager leur « *rétroccurrences* cinématographiques⁹⁴⁹ », qui apparaissent dans l'histoire du cinéma comme des « solutions plastiques inventées par les films pour figurer cette dilatation du visible⁹⁵⁰. »

Le cinéma d'animation s'inscrit à part entière dans cette archive cinématographique des gestes à venir que signale Emmanuelle André. On peut ainsi ajouter aux exemples de la chercheuse des films d'animation plus anciens, Le glisser des applications mobiles était déjà présent dans les cartoons des premiers temps. La main qui déplace le chapeau dans *Invisible Ink* (Hannah et Barbera, 1921) par exemple, a tout du cliquer-glisser des interfaces tactiles. Plus généralement, les interactions de la main créatrice et de sa créature, dans l'animation des premiers temps, propose tout une gamme d'interactions entre la main et les objets apparaissant à l'image que les interfaces tactiles retrouvent au début du siècle suivant. Ainsi, dans *Bed Time* de la série *Out of the Inkwell* (Fleischer, 1923), la main compresse la bulle, la fait tourner, geste repris dans la *Screen Song My Gal Sally* (Fleischer, 1930). Dans *Fade Away* (Fleischer, 1926), elle chasse Koko par la porte, dans un geste qui rappelle anachroniquement le fait de swapper (faire glisser l'image vers la gauche ou la droite). Lev Manovich a montré comment les gestes de la culture informatique ont mobilisé la grammaire filmique (zoom, panoramique, travelling) comme manière privilégiée de manipuler les données et les images numériques⁹⁵¹. Peut-être les interactions de la main avec les interfaces tactiles empruntent-elles leur forme plus spécifiquement à la grammaire filmique de l'animation.



À gauche :
Fleischer, *Out of the Inkwell*, *Bed Time*, 1923

À droite :
Fleischer, *Out of the Inkwell*, *Koko the Fade-away*, 1927

⁹⁴⁷ *Ibid.*, p. 13.

⁹⁴⁸ *Ibid.*, p. 22.

⁹⁴⁹ *Ibid.*, p. 37.

⁹⁵⁰ *Ibid.*

⁹⁵¹ « Au fur et à mesure que la culture informatique les spatialise toutes, les représentations et les expériences sont assujetties à la grammaire d'accès aux données propres à la caméra. Zoom, panoramique horizontal et vertical, travelling : nous exécutons maintenant ces opérations pour interagir avec des espaces de données, des modèles, des objets et des corps. » Manovich Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 181.

Le jeu vidéo : une danse des mains ?

« Est-ce que je puis danser encore ces féeries
Par quoi pourtant s'éprouvent le savoir et le droit d'héritage
Et laisser plus longtemps diviser de moi ce que j'ai de commun
Non point avec ceux qui furent mais
Avec les autres hommes de ce temps comme moi des mêmes choses déchirées⁹⁵² »

Cuphead n'est pas seulement marquant par la qualité de son image. Il l'est aussi par celle de sa bande son. Les pistes jazz participent fortement du plaisir que le jeu procure, et contribuent à structurer l'expérience. Le fonctionnement même du jeu, avec ses variations des patterns générées aléatoirement rappelle le principe de l'improvisation, qui se déroule à l'intérieur d'un standard et mobilise des fragments déjà travaillés. Cette prégnance de la musique amène à s'interroger sur le rapport du corps qui joue à la danse de l'image.

Dans sa *Parabole du Montreur de ballet* (1963), Aragon écrit que les danseurs parlent « un langage plus subtil que la parole ou la musique⁹⁵³ », dans lequel « rien ne se dit et tout se danse⁹⁵⁴ ». Ce faisant, le poète met en opposition le corps et le langage, et exprime l'impossibilité du langage à rendre compte de certains savoirs inscrits dans le corps. Le danseur résout le « thème par la virtuosité du corps⁹⁵⁵ ». Le médium de la danse n'est pas le langage verbal, mais l'expressivité corporelle et le mouvement, impossible à retranscrire en mots.

« Ainsi
S'ouvre devant la salle obscure un royaume parfait d'abstraction
C'est pourquoi j'attends de vous non point un décor mais un prétexte
Non point la couleur de l'histoire ou celle de l'Andalousie
Le burnous et la chéchia
Mais un problème qu'exprime la jambe tendue et l'envol des bras
L'ensemble et le désaccord la rupture et la conjonction des pas
Un problème en moi qui se consume et ne peut autrement se résoudre⁹⁵⁶ »

Le montreur, dans la *Parabole* d'Aragon, rejette ainsi ce qui relève du descriptible (décor, histoire), pour célébrer un art incarné, incorporé, dont les enjeux sont sensibles. Le langage verbal échoue sur la grève du corps, inapte à traduire ce que le corps résout, explore, ressent, exprime. La danse est un art du corps, et s'exprime dans un lieu inaccessible au verbe. La danse s'exprime dans un mouvement du corps. C'est un médium éphémère, qui élabore dans l'espace et le temps des figures rythmiques. Sa nature de mouvement la place dans une

⁹⁵² Aragon, *Parabole du montreur de ballet, Le Fou d'Elsa*, Gallimard, p. 214-216.

⁹⁵³ *Ibid.*

⁹⁵⁴ *Ibid.*

⁹⁵⁵ *Ibid.*

⁹⁵⁶ *Ibid.*

dialectique d'apparition / disparition. Sa nature corporelle en fait un art prioritairement sensuel, dont le plaisir des sens se passe de celui de la signification.

La danse contre la mort : un art des temporalités

Chaque art prend origine dans le corps, et par conséquent se métamorphose avec le temps. Geisha Fontaine, comme Aragon⁹⁵⁷, suggère par conséquent que les altérations que le temps fait subir au corps, loin d'être à penser comme une décadence, sont souvent l'ouverture, pour l'artiste, de nouvelles manières se rencontrer et de faire naître son art :

« les agressions et les dégradations des capacités du corps dans le temps ne sont pas réservées au danseur, bien que ce dernier, souvent assimilé à l'athlète, est davantage condamné à la juvénilité, du moins dans notre culture. Le peintre aussi a deux fonctions atteintes par l'âge : la fermeté de la main et la vue. Or c'est souvent dans la perte de ces deux capacités que de grands moments de leur art se révèlent⁹⁵⁸. »

Ces dégradations transmutées en art singulier se retrouvent y compris dans des arts où la technicité du corps semble mobiliser au contraire une norme optimisée, (un corps jeune, souple et fort) comme la danse. La question du temps renvoie aussi le corps à sa corporalité. Le geste dansé est un geste qui est à lui-même sa propre fin, construisant un chemin non-tendu vers une destination. Comme l'exprime Giorgio Agamben, le geste est la communication d'une communicabilité, c'est-à-dire l'expression d'un pur moyen, qui n'est plus soumis à une fin. La danse est ainsi le geste quand il entre dans un présent et un rythme qui l'arrache à son but⁹⁵⁹.

Comme le danseur ou la danseuse qui « donne, en réalité, secrètement la main à sa propre aporie, et se laisse conduire par son propre labyrinthe⁹⁶⁰ », les gestes des joueurs et des joueuses ne prennent sens au fond que ramenés à leur subjectivité incarnée. Ces gestes, qui sont en même temps mouvements du corps et image, explorent les labyrinthes des joueurs et joueuses autant que celui du jeu. La danse est ainsi un point dans lequel se rejoignent l'art de l'animation et la pratique des jeux vidéo. En s'adressant à Jean-Luc Nancy, Mathilde Monnier qualifie la danse comme une pratique du mouvement quotidien, qui se grave dans l'histoire du

⁹⁵⁷ « Que savez-vous de mon art L'art comme le corps / Change avec l'âge et c'est avant toute chose un besoin / Profond une exigence qui ne vous laisse point de paix » *Ibid.*

⁹⁵⁸ Fontaine Geisha, *Les danses du temps*, Paris, Centre national de la danse, 2004, p. 27.

⁹⁵⁹ « Si la danse est geste, c'est au contraire parce qu'elle consiste tout entière à supporter et à exhiber le caractère médial des mouvements corporels. Le geste consiste à exhiber une médialité, à rendre visible un moyen comme tel » Agamben Giorgio, « Le geste et la danse », in *La Revue d'Esthétique* 22, Paris, Edition Jean-Michel Place, 1992, p. 9.

⁹⁶⁰ *Ibid.*, p. 12.

corps du danseur ou de la danseuse, qui se déploie à partir de ses cicatrices, de ses stigmates, afin de réinventer le corps :

« L'autre versant de la danse, celui dont tu ne parles pas mais que tu évoques, il me semble, à plusieurs reprises dans *Corpus* (à d'autres endroits que dans la danse) ; le réel de la danse, celui que l'on traverse au jour le jour ; l'expérience même de la danse, sa chimie, sa physique, la résistance du corps à l'attraction terrestre, la nécessité de la douleur, la recherche permanente de la maîtrise, la connaissance du mouvement comme quête et comme travail quotidien. La danse pénétrée de ses différentes langues, de ses contradictions, de ses impossibilités et de son histoire. Le corps est marqué, et la danse va essayer sans cesse de rectifier ces marques, de les transformer, de les faire oublier et d'utiliser cette histoire ou de la réinventer⁹⁶¹. »

Le temps de la danse réunit plusieurs temporalités. La danse s'effectue au présent, mais un présent pluriel, dans lequel se déploie et revient un passé, et un présent qui se projette vers le futur. Le mouvement dansé « inscrit une polyvalence temporelle dans les mouvements du corps et dans leur relance⁹⁶² », la répétition des gestes rappelle le passé, rend le corps conscient du présent, et les projette dans l'avenir. Le geste de la danse est toujours en suspens « entre le désir et l'accomplissement, la perpétration et son souvenir ». La danse est combinaison d'un geste (le corps), d'un sillage (l'espace, qui danse avec le corps) et d'un rythme (le temps).

Le rythme est une perception physique. Il provient originellement du corps (à travers la respiration et la pulsation). Le rythme est le retour périodique à intervalles plus ou moins réguliers d'un repère constant. Le rythme existe à la frontière entre la fluidité et la ponctuation, la période et le flux. Le rythme est donc associé à l'« ordre », l'« organisation », l'« ordonnancement » dans le temps ou l'espace. C'est une architecture qui se déploie dans le temps par la répétition. Le rythme est question de quantité autant que de qualité. Au cinéma, le rythme n'est pas seulement le fait de l'agencement des plans, mais également de l'intensité de chaque plan. Le rythme est ainsi une relation d'intensité prise dans des relations de durée. Il désigne également avant toute chose un « mouvement », auquel est appliquée une certaine forme. La danse est elle aussi un mouvement, c'est-à-dire de l'énergie déployée dans le temps.

⁹⁶¹ Mathilde Monnier à Jean-Luc Nancy, *Dehors la danse*, cité in Fontaine Geisha, *Les danses du temps*, op. cit., p. 35.

⁹⁶² « La danse mêle diverses strates du passé et du devenir, elle inscrit une polyvalence temporelle dans les mouvements des corps et dans leurs relances. Même l'improvisation est perception simultanée de plusieurs dimensions du temps. Le temps de la danse est particulièrement intense, son présent conjugue divers modes. Son réel trace des virtualités, fonde le passage, substitue la présence des corps à celle des preuves. Présent multiple (bien plus que triple), foisonnement de durées variables qui se superposent, se produisent, se résorbent, prolifèrent et se concentrent. Présent pluriel comme le sont les fonctions, les rythmes et les forces du corps. Présent ouvert, corps ouvert, catalyse des mélanges » Fontaine Geisha, *Les danses du temps*, op. cit., p. 240.

Pour Leroi-Gourhan, les rythmes sont « créateurs de formes⁹⁶³ ». Par le rythme, le geste crée des objets, en même temps qu'il crée le sujet. Le rythme crée le corps, le rythme produit aussi l'espace. Il les produit à vrai dire l'un par l'autre. La répétition, qui se trouve dans le maniement d'un outil ou dans la manipulation de la matière, aboutit à la production d'une forme. Mais cette répétition ne produit jamais l'identique. Elle est toujours répétition et variation, répétition et altération, répétition d'un geste qui tourne autour de sa forme pure, la traverse, la recoupe, mais ne coïncide jamais avec elle, sinon pour s'en séparer immédiatement.

L'animation, une danse dessinée

Interrogé sur les transformations que subit la danse au cinéma, Gene Kelly répondait qu'elle y perd sa troisième dimension et la présence du corps de l'acteur. Le geste dansé au cinéma devient une image en deux dimensions, la trace d'un fantôme. Mais ce faisant, elle gagne aussi, ajoutait Gene Kelly, la possibilité pour le danseur de s'exprimer au passé. Dans son film *Pas de deux* (1968), Norman McLaren a amplement exploré cette possibilité du corps de danser au passé. Le cinéma d'animation regorge de danse. Ce n'est pas un hasard si l'un des plus grands maîtres de la comédie musicale, Walt Disney est aussi un des grands noms de l'animation. L'animation, dans les avant-gardes de la première moitié du XX^e siècle, a permis aux artistes de donner à la peinture une dimension temporelle et musicale. C'est le cas par exemple dans les carrés lumineux d'Hans Richter avec *Rhythmus 21* (1921), avec les expérimentations d'Oscar Fischinger ou de Walter Ruttmann, comme avec la *Symphonie diagonale* de Viking Eggeling (1925). Le premier film d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker est lui-même une mise en image d'*Une nuit sur le mont chauve* de Moussorgski (1867). Peu après, les cartoons de l'époque classique, chez Disney comme chez Fleischer, accordent à la musique une place prédominante. Disney lance la série des *Silly Symphonies* avec la fameuse *Skeleton Dance* (1929), tandis que les *Talkartoons* (1930) des frères Fleischers mettent en images les morceaux de jazz de Cab Calloway. Il résulte de cette proximité de l'animation et de la musique une propension non négligeable de l'animation à la danse. Le cinéma d'animation tout entier, parce qu'il entretient un rapport privilégié avec le rythme et s'appuie sur une nécessaire conscience du mouvement (réalisé image par image), s'apparente à la danse. En effet, la danse est un geste réalisé pour lui-même, en suivant un rythme. Le cinéma

⁹⁶³ « Les rythmes sont créateurs de l'espace et du temps, du moins pour le sujet ; espace et temps n'existent comme vécus que dans la mesure où ils sont matérialisés dans une enveloppe rythmique. Les rythmes sont aussi créateurs de formes. Ce qui a été dit plus haut de la rythmicité musculaire s'applique *a priori* aux opérations techniques qui entraînent la répétition de gestes à intervalle régulier. » Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la parole, t. II. La Mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965, p. 135.

d'animation tend à retranscrire et reproduire une forme de danse dans l'image. On pourrait objecter que la danse ne peut être que celle d'un corps, qu'elle n'existe que dans la conscience que le corps prend de lui-même dans son geste. Le cinéma d'animation, parce qu'il ne propose qu'une image, dont le mouvement est une illusion, offre un simulacre de danse. Mais ce serait oblitérer le fait que le mouvement, dans le cinéma d'animation, s'il apparaît aux yeux du public sous la forme d'une image, prend sa source dans le corps des animateurs et animatrices.

Le cinéma d'animation n'anticipe pas seulement le jeu vidéo dans ses images, dans son mouvement. Il le prépare aussi dans ses gestes : dans la manipulation de l'image, et dans la manière dont le corps s'y absorbe pour devenir jeu de lumière. Derrière la danse du corps, le cinéma d'animation donne surtout à voir celle de l'image⁹⁶⁴. Des performances rotoscopées des danseurs chez Disney aux performances de Len Lye, dont la mémoire est gravée sur la pellicule, le cinéma d'animation semble abstraire du corps son mouvement pour l'intégrer dans l'image. Dans un passage consacré à la danse serpentine de Loie Fuller, Dick Tomasovic montre ce que ce type de danse partage avec les images du cinéma d'animation. Les danseuses serpentines, remarque-t-il, agissent « comme des corps-machines, des automates asservis à une figuration immatérielle de volutes⁹⁶⁵. » Les danseuses serpentines partagent ainsi les « caractéristiques fondamentales⁹⁶⁶ » du cinéma d'animation :

« machination et répétition du geste pour faire naître la figure, importance de la rythmique de l'enchaînement des formes, mouvement plastique vu comme une suite d'états de transition, travail perpétuel de la métamorphose du dessin, et, enfin, fantasme de la vie autonome de la création. Dans les deux cas, l'auteur du mouvement efface son corps pour laisser vivre pleinement les figures qu'il a conçues. Le danseur de danse serpentine et l'animateur du cinéma d'animation font l'expérience de la simulation de vie, à travers l'extension d'organe (la main et le pinceau ; la main et le bâton du voile) pour inventer de nouvelles formes d'art dont la spécificité est précisément la dématérialisation du corps, sa désincarnation, sa substitution par des écrans de mouvements plastiques. Il faut bien entendre la discipline à laquelle le corps doit se soumettre pour y parvenir, la nécessaire précision et fluidité du geste amené à se répéter⁹⁶⁷. »

⁹⁶⁴ « Deux versants d'une seule pièce donc, d'une part, saisir le corps dansant, d'autre part faire danser l'image ». Tomasovic Dick, *Kino-Tanz. L'art chorégraphique du cinéma*, Paris, PUF, 2009, p. 20.

⁹⁶⁵ *Ibid.*, p. 68.

⁹⁶⁶ « Alors que le cinéma s'empare dès sa naissance des motifs de la danse serpentine, cette nouvelle chorégraphie emprunte au cinéma d'animation balbutiant (le théâtre optique d'Émile Reynaud date de 1888) ses caractéristiques fondamentales : machination et répétition du geste pour faire naître la figure, importance de la rythmique de l'enchaînement des formes, mouvement plastique vu comme une suite d'états de transition, travail perpétuel de la métamorphose du dessin, et, enfin, fantasme de la vie autonome de la création. Dans les deux cas, l'auteur du mouvement efface son corps pour laisser vivre pleinement les figures qu'il a conçues. Le danseur de danse serpentine et l'animateur du cinéma d'animation font l'expérience de la simulation de vie, à travers l'extension d'organe (la main et le pinceau ; la main et le bâton du voile) pour inventer de nouvelles formes d'art dont la spécificité est précisément la dématérialisation du corps, sa désincarnation, sa substitution par des écrans de mouvements plastiques. Il faut bien entendre la discipline à laquelle le corps doit se soumettre pour y parvenir, la nécessaire précision et fluidité du geste amené à se répéter » Tomasovic Dick, *Kino-Tanz. L'art chorégraphique du cinéma*, Paris, PUF, 2009, p. 69-70.

⁹⁶⁷ *Ibid.*, p. 69-70.

Le cinéma d'animation, comme la danse serpentine de Loie Fuller, mettent en scène la dialectique qui travaille le corps cinématographié, celle de la chair et du fantôme : « corporalité/spectralité⁹⁶⁸ ». Cette tension se reconduit dans le jeu vidéo, dans le rapport du mouvement du corps qui joue à celui de l'image qui bouge : l'avatar est aussi un membre fantôme.

Le mouvement de l'image se fait au détriment de la corporalité. Le corps est absorbé dans la machine. Scott Bukatman, dans son ouvrage *The Poetics of Slumberland*, rapproche le fantasme de vie rapprochée des figurines de la culture du travail américaine du début du XX^e siècle, arguant que le vitalisme⁹⁶⁹ de la figurine d'animation prend fondamentalement sa source dans un certain rapport au travail et à la machine. Le corps dans la machine est ainsi pris entre « régulation et résistance, libération et limitation, automatisme et autonomie », entre « l'assujettissement et la liberté du corps » et « le contrôle tayloriste et le "triomphe sur les entraves de la forme"⁹⁷⁰. » Le corps fétichisé et maltraité de la figurine, son corps découpé, morcelé, éparpillé est au fond une image du corps dans la machine, du corps réifié et mécanisé de l'industrie⁹⁷¹.

Le mouvement de la figurine vu depuis le corps qui l'anime

Stéphanie Cadoret⁹⁷² a montré à quel point l'animation était également un art du corps. L'imagination du mouvement ne s'ancre pas, chez les animateurs ou les animatrices, dans la succession abstraite d'un mouvement vu, mais dans une manière d'enregistrer les traces du corps, de convertir en image les mouvements de l'animateur. Len Lye avait théorisé cette pratique de l'animation comme une danse tracée sur la pellicule, qui contient toute l'énergie du mouvement de l'animateur. Comme la danse, les autres arts contiennent chacun sous une forme différente une performance, qui réside dans l'exécution du geste, souvent par l'intermédiaire privilégié de la main. L'animation est une performance médiatisée dans un film. L'art de l'image par image médiatise la performance du corps en train d'animer. À cet

⁹⁶⁸ *Ibid*, p. 70.

⁹⁶⁹ « *In the early twentieth century the United States was not only an energetic nation ; it was a nation that worshipped energy, as cults of vitalism revealed themselves in philosophy and psychology, as well as in the popular arts.* » (« Au début du vingtième siècle, les États-Unis n'étaient pas seulement une nation énergique, c'était aussi une nation qui vénérât l'énergie, les cultes du vitalisme se manifestant dans la philosophie et la psychologie, ainsi que dans les arts populaires » Bukatman Scott, *The Poetic of Slumberland*, op. cit., p. 4.

⁹⁷⁰ « *Regulation and resistance, liberation and limitation, automatism and autonomy—these are the dialectics in play. The animated body represents both the body's subjection and its freedom—Taylorist control and the "triumph over the fetters of form."* » *Ibid.*, p. 20-21.

⁹⁷¹ « Réflexion sur le corps découpé, morcelé, fétichisé, réifié et mécanisé, le film de Leger s'adonne la fascination pour des objets manufacturés et contribue à l'utopie d'une euphonie parfaite entre l'homme et la machine, l'érotique et le technique. » Tomasovic Dick, *Kino-Tanz*. op. cit., p. 49.

⁹⁷² Cadoret Stéphanie, *Présence de l'animatrice. Une expérience des limites du dispositif cinématographique*, Thèse de doctorat, sous la direction de Joubert-Laurencin Hervé, Université Paris Nanterre, soutenue en 2022.

égard, l'art de l'animation relève davantage de l'incarnation que de la manipulation. Comme l'exprime Bob Clampett :

« Si je joue Porky Pig, je ne me tiens pas à l'écart de Porky pour le diriger ; je rentre dans Porky et je pense comme Porky. Je parle comme Porky. J'ai un p-p-p-p-problème d'é-l-l-l-locution. Je marche comme Porky, et je me sens comme Porky... Je suis serviable, confiant, concerné, gentil et parfois un p-p-p-peu énervé. Bon s-s-s-sang, je suis Porky...

... La personnalité de Bugs est tout à fait opposée à celle de Porky. Et beaucoup plus amusante à jouer. Quand je joue Bugs Bunny, j'entre en lui, et non seulement je pense, je ressens, je marche et je parle comme Bugs [chuchote], mais confidentiellement, Doc, [crie] *Je suis le Lapin*⁹⁷³ ! »

L'animateur ou l'animatrice se projette physiquement dans le corps de sa figurine ou de l'élément animé. Ce faisant, il se trouve, d'après William Schaeffer, « réanimé à son tour par les personnages qu'il anime⁹⁷⁴ ». En s'appuyant sur un corpus d'entretiens, Stéphanie Cadoret parvient au même constat. Les animateurs et les animatrices animent à partir d'une idée « organique⁹⁷⁵ », qui se déploie dans un rapport à la matière. L'animation se situe au croisement de « l'intériorisation d'un geste technique issu d'une pratique plasticienne », d'une image du corps et de son « extériorisation dynamique » sous la forme « soit d'une trace, soit d'une image mentale sous une forme complexe et temporalisée⁹⁷⁶ ». Le corps animant et le corps animé se trouvent « en médiation l'un avec l'autre⁹⁷⁷ ». L'animation fonctionne ainsi à partir d'une image corporelle qui met le corps « en correspondance DYNAMIQUE⁹⁷⁸ » avec ce qu'il anime. L'idée de correspondance dynamique entre le corps et la matière est empruntée à Tim Ingold. L'anthropologue exprime ainsi le rapport entre le corps agissant et la matière sur laquelle il agit, et qui le façonne en retour. Le jeu vidéo mobilise une semblable correspondance dynamique entre le corps en jeu et les objets virtuels qu'il manipule. Le corps

⁹⁷³ « *If I'm doing Porky Pig I don't stand off removed from Porky directing him ; I get inside of Porky and I think like Porky. I talk like Porky. I have a s-s-s-s-speech ppp-problem. I walk like Porky, and I feel like Porky... I'm helpful, trusting, concerned, kindly and sometimes a trifle pu-pu-pu-put out. S-s-s-s-shucks, I am Porky...*

... *Bug's personality is quite opposite of Porky's. And much more fun to do. When I do Bugs Bunny I get inside of him, and I not only think like, feel like, and walk and talk like Bugs [whispers] but confidentially, Doc, [yells] I am the wabbit !* » Clampett Bob, cité in Schaeffer William, « *Animation 1 : The Control-Image* », in Cholodenko Alan (dir.), *The Illusion of Life 2 : More Essays on Animation*, Sidney, Power Institute of Fine Arts, 2007, p. 462.

⁹⁷⁴ « *The animator finds himself reanimated in turn by the characters he animates and feels himself becoming a cartoon. Resonances of influence are conducted back through the pencil into the vibrating network formed by the strings of the artist's nervous system.* » (« L'animateur se trouve réanimé à son tour par les personnages qu'il anime et se sent devenir un dessin animé. Les résonances d'influence sont renvoyées par le crayon dans le réseau vibratoire formé par les cordes du système nerveux de l'artiste », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 462.

⁹⁷⁵ Cadoret Stéphanie, *Présence de l'animatrice*, op. cit., p. 374.

⁹⁷⁶ *Ibid.*, p. 376.

⁹⁷⁷ *Ibid.*, p. 370.

⁹⁷⁸ *Ibid.*

au travail qui joue⁹⁷⁹, dans ce cas, est aussi un corps dansant.

De l'animosité de la machine

Cuphead met aussi en avant la manière dont les tendances animistes du cartoon se prolongent dans le jeu vidéo. Certains personnages de *Cuphead* naissent de l'animation d'objets ou de nourriture : Elder Kettle est une théière, Goopy the Grande est une goutte d'eau, Sad Spudder une pomme de terre, Chauneey Chantecey une carotte, Mr. Wheezy un cigare, etc... Cet héritage direct du *cartoon* rappelle ainsi l'influence de ce dernier sur le jeu vidéo. Cet animisme mis en avant par *Cuphead* est plus largement une tendance générale des jeux vidéo. On peut affronter, dans *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997), des ennemis-maisons ; dans *Rayman* (Ubisoft, 1993), certains ennemis sont des notes de musiques ou des trompettes. Les corps proposés par le *cartoon* sont des corps-objets, des corps métamorphes, malléables débordant toujours leurs limites, renvoyant toujours à leur nature artificielle et imaginaire. Cette fongibilité des corps dans l'objet est présente dans *Cuphead*, dans les avatars eux-mêmes, qui sont au fond de la vaisselle animée. Mais on la retrouve aussi chez leurs adversaires : Ribby and Croacks fusionnent dans leur dernière phase en machine à sous ; Hilda Berg, dans sa forme initiale, est un hybride de Betty Boop et d'un vélo. La Baroness Von Bon Bon est un niveau où s'animent les pâtisseries ; enfin, la Rumor Honeybottoms, dans la lignée de Popeye, se transforme en abeille-avion. L'animal, dans *Cuphead*, comme dans le cartoon (et dans la pensée occidentale depuis Descartes en général) tient toujours un peu de la machine. L'animalité qui se déploie dans les avatars des années 1990 en lien avec la machine ressurgit ainsi dans les personnages de *Cuphead*.

L'animal, le masque est le vertige

Une autre forme de vue plonge des racines dans les images du cinéma d'animation. Il s'agit de la vue zénithale. Nous souhaiterions ici mettre en miroir le jeu *Hotline Miami*

⁹⁷⁹ Thomas Morisset oppose à la danse des mains de Graeme Kirkpatrick l'idée d'un corps au travail, semblable à celui du musicien produisant de la musique : « Nous pensons néanmoins que le terme de « danse » ne convient pas aux mouvements des doigts du joueur. Graeme Kirkpatrick, en ramenant le jeu vidéo à de la danse méconnaît en fait le caractère spectaculaire de cette dernière. Or il n'y a pas de public pour regarder les mouvements d'une main sur une manette et ceux-ci ne sont d'ailleurs pas réalisés pour être regardés, mais pour produire un résultat qui, lui, soit digne d'être vu et apprécié. Plutôt que de parler de danse, nous préférons alors parler de corps au travail. » MORISSET Thomas, « Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ? », *Entrelacs* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 11 septembre 2013, consulté le 05 mars 2017. URL : <http://entrelacs.revues.org/495>

(Dennaton Games, 2012) avec un film de Daniel Szczechura, *Fotel* (*Fauteuil*, 1963), qui présentent tous deux de manière systématique ce type de point de vue.

Dans *Hotline Miami*, on incarne un personnage sans nom, qui, à la manière d'un héros de film d'action des années 1980, réalise des missions de gangster, qu'on lui confie par téléphone, et qui consistent à s'introduire dans des maisons et à y commettre un massacre. Le personnage, dans ses missions, rencontre une jeune fille qui devient sa compagne, mais meurt assassinée, entraînant le personnage à trouver les responsables, qu'il finit par abattre.

Le jeu a été inspiré par le film *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011), inspiration particulièrement frappante dans les séquences de tir de fusil à pompe à travers les vitres⁹⁸⁰. Mais le jeu cite également de nombreux films classiques du cinéma d'action, et reprend la grammaire vidéoludique des premiers GTA (Rockstar Games, 1997), avec une vue de dessus, des moments de massacres séparés par des déplacements en voitures. Mais *Hotline Miami* renonce aux phases de conduite, réduisant le jeu à des infiltrations dans des maisons remplies de gardes qu'il faut exterminer. Au fil du jeu, et de la répétition des morts (celle de l'avatar et de ses victimes), la vision de l'avatar se brouille, les éléments de jeu deviennent louches, nous amène à nous interroger sur le sens de l'histoire. *Hotline Miami* joue avec les codes implicites du jeu vidéo. Le jeu contient ainsi deux fins : la fin la plus évidente nous révèle que tout ceci n'était qu'un jeu vidéo ; la fin cachée contient au contraire un scénario alambiqué, à base de complot russe.

La Vue zénithale : l'image terrain et le corps cadavre

Fotel (*Fauteuil*) est un film réalisé en 1963 par le réalisateur d'animation expérimentale Daniel Szczechura, connu pour son court-métrage *Podróż* (*Le train*, 1970). Le film est une parabole sur la compétition généralisée du monde social. Il présente la particularité d'être un des rares films (d'animation) exclusivement réalisé en vue zénithale. Si le film ne présente pas les couleurs vives d'*Hotline Miami*, on y trouve cependant une manière de figurer l'espace et d'animer les corps qui en préfigure totalement le point de vue. L'espace, vu de dessus, apparaît comme un assemblage de formes rectangulaires colorées, et les corps sont réduits à la largeur de leurs épaules, au milieu desquelles se détache la tête. La marche est principalement signifiée par le déplacement des jambes, qui sortent devant et derrière le corps, et auxquelles s'ajoute un balancement discret des bras. *Fotel* met en scène une sorte de congrès, qui semble important, à en juger par la présence du planisphère qui trône au-dessus des conférenciers. Après un plan large sur la ville, dans lequel on voit arriver les voitures jusqu'au palais des congrès, indiqué par son dôme, dont l'entrée est encadrée par

⁹⁸⁰ Le film contient une scène de cet ordre-là, image vraisemblablement matricielle dans le projet du jeu.

de gigantesques colonnes, la foule des spectateurs s'installe sur des chaises au milieu de la grande salle. La bande son souligne le caractère « automate » et mécanique de ces personnages au mouvement limité, pratiquant des gestes convenus.

Entrent alors quatre conférenciers. Si les personnages du public sont tous marrons, les conférenciers, pour leur part, sont bleus. Ne parvenant pas à remplir les cinq chaises qui se trouvent derrière la table de conférence, ils proposent à un membre du public de se joindre à eux, et de venir occuper la place vacante. Une petite flèche rouge indique la personne visée ; la vue zénithale et son espace schématique se doublent déjà d'une fonction prédatrice. La flèche se promène ainsi dans le public. Mais pour chaque individu auquel ils proposent, un voisin s'interpose, et l'empêche de quitter sa place. Les gens finissent par se battre, et créent un mur humain empêchant de quitter les rangs. Un individu, en naviguant entre les sièges comme dans un labyrinthe parvient cependant à se glisser hors d'atteinte ; il est aussitôt poursuivi par la foule. Après quelques aller-retours sur une musique enjouée qui donne à la scène des allures de cartoon, il enferme la foule derrière lui dans la salle de conférence, et décide d'atteindre l'estrade en faisant le tour. Mais un homme s'est faufilé, et le poursuit dans cet espace monumental au damier vertigineux. Arrivé de l'autre côté de la salle, l'homme poursuivi s'arrête, se retourne, et allonge son adversaire d'un coup de poing. Il franchit la porte et atteint enfin l'estrade, où il devient bleu, comme pétrifié par son nouveau statut social.

La vue zénithale, dans *Fotel*, permet l'expression du pouvoir, de son monumentalisme, de sa puissance écrasante. La vue zénithale limite aussi le mouvement des corps, réduits à de petites pastilles, comme pour figurer la pesanteur du système social. Le film pose en effet des enjeux visuels et narratifs de mobilité : la mobilité réduite des figurines répond aux contraintes que les membres du public font peser les uns sur les autres. La mobilité est réduite dans l'espace, dans l'image, mais elle l'est aussi dans le temps : le corps ultra-mobile de l'homme qui parvient à atteindre, avec moult détours, l'estrade des conférenciers, se pétrifie une fois en place. Suivant le pessimisme que Bendazzi relevait dans le cinéma d'animation polonais, le mouvement s'éteint, abattu par l'inertie de l'institution.

Visuellement, le film entretient des ressemblances troublantes avec *Hotline Miami*, ressemblances déterminées par le point de vue. La vue de dessus « en raccourci » inversé, engendre une dualité du corps : le corps, réduit à cette figure inhabituelle, semble tendre à s'étendre, à se retrouver par terre, comme pour reprendre une forme plus identifiable. Il est remarquable qu'on trouve, justement, dans *Fotel*, – comme dans *Hotline Miami* – un coup de poing qui « horizontalise » les corps, coup de poing qui fait suite à une poursuite qui place les deux corps dans une chorégraphie proche de celles de *Hotline Miami*. De cette angoisse de la figurabilité du corps dans l'image provient peut-être la propension de la vue de dessus à

signifier la mort, puisque les corps, pour y apparaître dans leur entier, doivent être allongés, c'est-à-dire sous la forme de cadavres.

La vue zénithale tend également à abstraire les choses, à produire des « cartes de chair » comme le note Teresa Castro. D'où leur espace géométrique : vue de dessus, l'espace est réduit aux motifs bien souvent rectangulaires et répétitifs du sol, qui s'apparentent déjà à un labyrinthe. Le dédale des fauteuils puis du carrelage de *Fotel* transforme déjà l'image en espace praticable mais contraint, qui articule la mobilité aux désirs de puissance.

La carte en chair de la vue aérienne

Les vues aériennes relèvent d'un paradigme zénithal⁹⁸¹, qui pose des problèmes de figuration, en cela qu'elles « modifient l'échelle de la réalité et la dépouillent de sa volumétrie apparente⁹⁸² ». Les vues aériennes réalisent ce paradoxe d'une « d'une carte dans laquelle le territoire représenté aurait gardé sa chair⁹⁸³. » La platitude écrase la perspective et la profondeur « au profit d'une création réflexive de l'image comme image⁹⁸⁴ ». Teresa Castro, dans son ouvrage *La pensée cartographique des images*, défend l'idée que « les vues aériennes constituent une façon de penser l'espace dont le paradigme serait la raison cartographique⁹⁸⁵. » Au XIX^e siècle, dans la lignée de l'invention de la montgolfière (1783), se diffusent des vues « à vol d'oiseau » dans les lithographies, mais ces dernières, dessinées, relèvent de la tradition des « portraits de ville », qui prolifèrent depuis le XVI^e siècle en Europe⁹⁸⁶. À la fin du XIX^e siècle, Arthur Batut (1846-1918) et Emile Wenz (1863-1940) réalisent des photographies en cerf-volant, et dès 1898 les opérateurs Lumière réalisent un *Panorama pris d'un ballon captif* (vue Lumière n°997). Le passage de la guerre classique à la guerre moderne entraîne de nouveaux enjeux de visibilité⁹⁸⁷, pour lesquels la vue aérienne permet ainsi de produire une « carte mobile », réalisée en dirigeable⁹⁸⁸. La cartographie a progressivement institué la vue aérienne comme point de vue privilégié de la représentation spatiale englobante (en concurrence notamment avec des vues obliques), produisant ce que Teresa Castro nomme un « paradigme zénithal⁹⁸⁹ ». Teresa Castro constate en effet que la

⁹⁸¹ Castro Teresa, *La pensée cartographique des images*, Lyon, Aléas, 2008, p. 40.

⁹⁸² *Ibid.*

⁹⁸³ Lugon Olivier, « La vue aérienne. Robert Breuer, Eugen Diesel, Karl H. Brunner », *La Photographie en Allemagne. Anthologie de textes (1919-1939)*, Nîmes, Ed. Jacqueline Chambon, 1997, p. 127.

⁹⁸⁴ Brunet François, « Éric de Chasse, *Platitudes. Une histoire de la photographie plate* », cité in ANDRÉ Emanuelle, *L'œil détourné. Mains et imaginaires tactiles au cinéma*, Paris, De l'incidence, 2020, p. 122.

⁹⁸⁵ Castro Teresa, *La pensée cartographique des images*, op. cit., p. 41.

⁹⁸⁶ *Ibid.*, p. 99.

⁹⁸⁷ « La guerre devient une affaire de vitesse et de perception, dont voir plus, mieux et autrement est l'enjeu capital. » *Ibid.*, p. 114.

⁹⁸⁸ *Ibid.*

⁹⁸⁹ *Ibid.*, p. 41.

cartographie constitue « une rationalisation », se répercutant sur « les savoirs, les techniques, les modes de gouvernement et de domination⁹⁹⁰. »

Comme le signale Teresa Castro, visions cinématographiques et aériennes se mêlent aisément, et le cinéma des premiers temps⁹⁹¹ combine « dès le début le « je vois » du cinématographe avec le « je vole » des engins volants⁹⁹². » La caméra embarquée dans des engins volant permet ainsi d'explorer « la sensation – typiquement cinématographique ? – de parcourir librement l'espace⁹⁹³. » Les engins volants participent au début du XX^e siècle, d'une « véritable obsession pour les images et les sensations de l'aéronautique⁹⁹⁴ », qu'il faut aussi intégrer dans une histoire du corps. L'émergence de la vue aérienne et d'une pensée cartographique des images est à rapprocher d'un certain ordre de la vision, se développant à la fin du XIX^e siècle. À cet égard, Teresa Castro note les liens que la vue aérienne entretient avec des dispositifs comme les panoramas⁹⁹⁵. La vue aérienne participe également des changements de représentation du monde social : les hommes y deviennent des masses minuscules sur l'image. Comme l'écrivait déjà Moholy-Nagy, la vue aérienne opère une condensation de l'espace⁹⁹⁶. Les « « Ciné-sensations » du monde, que cherchent à explorer les avant-gardes de 1919 à 1939⁹⁹⁷, impliquent à la fois une importante mobilité de la caméra et « l'exploration de points de vue inhabituels », dont les vues zénithales ou obliques.

« Entendue comme un « œil machinique », la caméra cinématographique (comme la caméra photographique) se veut désormais affranchie des contraintes corporelles et terrestres de la vision humaine et semble s'accorder parfaitement au cinétisme des mouvements aériens et à leur intensité sensorielle⁹⁹⁸. »

Le corps immersif de l'avatar de jeu vidéo prolonge ces fantasmes d'un œil désincarné, d'un regard machinique affranchi des limites humaines. Il ne faut pas le penser comme une incarnation manquée, mais comme une incarnation hybride, « cyborg ». La vue surplombante est liée à une certaine conception du corps, de la technique et de la vision, mais aussi de l'espace. Elle se trouve liée aussi à l'hypermobilité des métropoles modernes⁹⁹⁹. La vue aérienne charrie enfin avec elle un imaginaire prédateur, notamment dans les traques en hélicoptère de la police. Plus largement, la vue zénithale, au cinéma, est une vue mortifère. C'est la vue du cadavre, la vue de scène de crime. c'est la vue de l'âme qui s'éloigne du

⁹⁹⁰ *Ibid.*, p. 31.

⁹⁹¹ « Un article daté de 1911, « La cinématographie en aéroplane » atteste le développement de la cinématographie aérienne. » *Ibid.*, p. 107.

⁹⁹² *Ibid.*, p. 105.

⁹⁹³ *Ibid.*, p. 106.

⁹⁹⁴ *Ibid.*, p. 105.

⁹⁹⁵ *Ibid.*, p. 41.

⁹⁹⁶ « Les perspectives aériennes étaient des « condenseurs d'espace », selon la belle expression de Moholy-Nagy dans *Von Material zu Architektur*. » Geel Catherine & Brunet Claire, *Le Design. Histoire, concept, combats*, Paris, Gallimard, 2023, p. 98.

⁹⁹⁷ Castro Teresa, *La pensée cartographique des images*, op. cit., p. 120.

⁹⁹⁸ *Ibid.*, p. 121.

⁹⁹⁹ *Ibid.*, p. 131.

corps. Teresa Castro¹⁰⁰⁰ interroge également les liens entre l'économie figurative de la vue aérienne et l'histoire de la destruction massive. La vue aérienne participe d'une transformation de l'expérience de guerre en « étude de laboratoire¹⁰⁰¹ », où le calcul et l'information ont pris le pas sur l'humanité. Dans le champ du design, Catherine Geel et Claire Brunet associent quant à elle la guerre aérienne à une forme de déshumanisation et de rejet de l'altérité consécutive d'une « *mécanisation au pouvoir*¹⁰⁰². »

La vue zénithale de la cartographie est aussi la vue du labyrinthe. Teresa Castro parle d'une « labyrinthisation¹⁰⁰³ » de l'espace-temps, engendrée « la crise des dimensions structurantes du monde » que constitue la deuxième guerre mondiale et qui se traduit notamment par une perception de l'espace et du temps comme discontinus et morcelé¹⁰⁰⁴. À ce morcellement succède en outre la « compression de l'espace et du temps » dans les sociétés que Deleuze nomme de contrôle, marqué par l'avènement des nouveaux médias, par une politique de la manipulation invisible et des technologies de surveillance. Pour Teresa Castro, la carte s'intègre à cet égard dans un faisceau de « métaphores structurantes », à l'instar du « flux » et du « réseau¹⁰⁰⁵ ». Dans cette configuration, « la vue aérienne aide à transformer des situations labyrinthiques en des instances intelligibles¹⁰⁰⁶. »

La vue zénithale coïncide avec l'idée d'une surveillance, dans *Fotel*, comme dans *Hotline Miami* (puisque l'on s'agit d'un jeu d'infiltration). Les technologies de surveillance change de la première à la seconde guerre mondiale, en passant de l'avion au radar¹⁰⁰⁷. Le drone combine ces deux technologies, engendrant une vision qui s'apparente à l'œil de Dieu¹⁰⁰⁸, une vision aussi bien surplombante que pénétrante. Comme l'a montré Eyal Weizman, le passage de la guerre terrestre à la guerre aérienne change le rapport militaire à

¹⁰⁰⁰ « Comment se traduit, en termes d'économie figurative, cette complicité pesante de la vue aérienne avec l'histoire de la destruction massive. » *Ibid.*, p. 150.

¹⁰⁰¹ « Les vols de surveillance et de bombardement se font maintenant à haute altitude et à grande vitesse, transformant l'expérience de la guerre en une « étude de laboratoire », guidée par des principes scientifiques fondées sur l'observation, les calculs et les réglages optiques, ainsi que par la transmission immédiate de l'information. » *Ibid.*, p. 149.

¹⁰⁰² « La guerre aérienne confronte à un adversaire infra-humain, car bombarder en masse requiert que l'autre soit Autre quelle que soit son altérité : animale, anonyme ou mécanique. Telle est « l'ontologie de l'ennemi », qui confond l'homme et la machine. Le pilote fusionne avec la carlingue et l'adversaire prouve la *mécanisation au pouvoir*. » Geel Catherine & Brunet Claire, *Le Design. op. cit.*, p. 101.

¹⁰⁰³ Castro Teresa, *La pensée cartographique des images, op. cit.*, p. 147.

¹⁰⁰⁴ « Le réel est désormais ressenti comme dispersé, discontinu et lacunaire, et la fragmentation et l'hétérogénéité seront les mots d'ordre dans les décennies à venir » *Ibid.*

¹⁰⁰⁵ *Ibid.*, p. 148.

¹⁰⁰⁶ *Ibid.*

¹⁰⁰⁷ « La seule innovation de la Première Guerre mondiale fut de combiner des appareils photo aériens et une plate-forme volante plus développée : l'avion. Le radar devint ensuite la principale technologie de surveillance. » Manovich Lev, *Le Langage des nouveaux médias, op. cit.*, p. 208.

¹⁰⁰⁸ « L'œil de Dieu embrasse de son regard surplombant la totalité du monde. Sa vision est plus qu'une vision : elle peut sonder, sous la peau des phénomènes, les reins et les cœurs. Rien ne lui est opaque. Parce qu'elle est éternité, elle embrasse tout le temps, passé comme futur. Son savoir, enfin, n'est pas qu'un savoir. À l'omniscience correspond l'omnipotence. À bien des égards, le drone rêve de réaliser, par la technologie, un petit équivalent de cette fiction de l'œil de Dieu. » Chamayou Grégoire, *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2013, p. 57.

l'espace, fondé sur un contrôle vertical¹⁰⁰⁹. Eyal Weizman étudie ainsi la verticalisation du pouvoir géopolitique, où les frontières ne se négocient plus sur l'espace plan d'une carte. Ce qu'il nomme la « souveraineté verticale » stratifie verticalement l'espace, depuis l'espace aérien jusqu'au sous-sol. Steyerl Hito dans son article *In Free Fall : A Thought Experiment on Vertical Perspective*, note que le développement des technologies de surveillance va de pair avec une généralisation des vues aériennes et un recul de la perspective linéaire. Au point de vue « unique et stable¹⁰¹⁰ » de la perspective linéaire se substituent des points de vue multiples, qui se chevauchent, qui se déforment. Steyerl Hito associe également la substitution de la perspective linéaire par des perspectives multiples, déformées ou aériennes à l'idée de chute libre. La chute libre renvoie à l'espace stellaire, où apparaissent les courbes de la terre (dénies par la perspective linéaire), mais elle convoque surtout une vision incarnée en mouvement, opposée au point de vue borgne d'un spectateur revendiquant l'universalité, et lié à la domination coloniale de l'Occident (« *Western dominance* »). Pour Steyerl Hito, les vues aériennes résonnent en réalité avec un sol instable qu'elles cherchent à masquer¹⁰¹¹. La planéité du sol vient exprimer la domination verticale de l'espace, comme la perspective exprimait l'expansion horizontale de l'Occident¹⁰¹².

Les masques ensanglantés du labyrinthe

Outre la vue de dessus, *Hotline Miami* déploie mobilise un autre thème majeur du cinéma d'animation : le masque. Pierre Bruno signalait déjà l'importance de la métamorphose dans les jeux vidéo¹⁰¹³, et Martin Picard¹⁰¹⁴ a rapproché déjà la plasmaticité par laquelle

Eisenstein caractérisait les films de Walt Disney des métamorphoses qui travaillent les

¹⁰⁰⁹ « En devenant stratosphérique, le pouvoir impérial modifie son rapport à l'espace. Il s'agit moins d'occuper un territoire que de le contrôler par le haut en s'assurant la maîtrise des airs. Eyal Weizman explique en ces termes tout un pan de la stratégie israélienne contemporaine, qu'il décrit comme une *politique de la verticalité*. Dans ce modèle, « technologie plutôt qu'occupation », il s'agit de « maintenir la domination sur les zones évacuées par d'autres moyens que le contrôle territorial ». » *Ibid.*, p.81 ; les citations d'Eyal Weizman sont extraites de *Hollow Land : Israel's Architecture of Occupation*, Verso, Londres, 2007, p.239 et 237.

¹⁰¹⁰ « *Its stable and single point of view is being supplemented (and often replaced) by multiple perspectives, overlapping windows, distorted flight lines, and divergent vanishing points. How could these changes be related to the phenomena of groundlessness and permanent fall?* » (« Son point de vue stable et unique est complété (et souvent remplacé) par des perspectives multiples, des fenêtres qui se chevauchent, des lignes de vol déformées et des points de fuite divergents. Comment ces changements peuvent-ils être liés aux phénomènes de l'absence de sol et de la chute permanente ? » Traduction personnelle.) Steyerl Hito, *In Free Fall : A Thought Experiment on Vertical Perspective*, site *E-Flux*, Avril 2011 ; URL : <https://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>

¹⁰¹¹ « *It is a proxy perspective that projects delusions of stability, safety, and extreme mastery onto a backdrop of expanded 3D sovereignty.* » (« C'est une perspective par procuration qui projette des illusions de stabilité, de sécurité et de maîtrise extrême sur un arrière-plan de souveraineté en 3D élargie. » Traduction personnelle) *Ibid.*

¹⁰¹² « *Just as linear perspective established an imaginary stable observer and horizon, so does the perspective from above establish an imaginary floating observer and an imaginary stable ground.* » (« Tout comme la perspective linéaire a établi un observateur et un horizon stables imaginaires, la perspective d'en haut établit un observateur flottant imaginaire et un sol stable imaginaire. » Traduction personnelle) *Ibid.*

espaces et les corps du jeu vidéo. Voisin de la métamorphose, le thème du masque n'a pas été appréhendé du point de vue de l'animation. Comme le constate Norman Klein, le masque est une forme de « divertissement animé¹⁰¹⁵ ». Pour Norman Klein, le masque est aussi la réification d'un pouvoir. Le masque incarne une forme de liberté apparente en réalité conditionnée¹⁰¹⁶. Les masques constituent un point étroit de croisement entre le jeu et l'animation, et *a fortiori* entre les jeux vidéo¹⁰¹⁷ et le cinéma d'animation¹⁰¹⁸. Les masques sont en effet omniprésents dans chacun de ces *media*.

Le masque, comme son nom l'indique, « masque », au sens littéral et métaphorique. Le masque permet de créer un lien avec un univers immatériel, surnaturel¹⁰¹⁹. Par le jeu entre le caché et le montré, entre l'être et l'apparence, le masque est, évidemment, une exploration d'identité. Dans *Hotline Miami*, le masque redouble le jeu. Le jeu contient une part inaltérable d'altérité, qui opère au cœur de la répétition¹⁰²⁰, celle des phases de jeu et celle de la musique.

¹⁰¹³ « Mouvement non des corps, mais des formes, la métamorphose est en effet l'un des motifs récurrents des jeux vidéo. Héros, opposants, décors sont soumis aux lois de l'universelle illusion » Bruno Pierre, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros, 1993, p. 48.

¹⁰¹⁴ « Eisenstein, dans son étude sur les studios Walt Disney, soulignait deux caractéristiques principales de l'animation, à savoir son omnipotence et sa plasmaticité (« *plasmaticness* ») (Leyda 1988). Ces transformations formelles des corps ou des objets animés qui se dilatent, se contractent ou prennent différentes formes soulignent l'omnipotence du « plasma », qui contient sous une forme « liquide » toutes les formes ou espèces possibles. Ainsi, l'animation, par cet aspect, articule la « plasmaticité » de l'espace et du temps démontrée par la théorie de la relativité. En fait, l'animation est probablement la première forme artistique visuelle à représenter cette manipulation directe de l'espace et du temps, bien avant le cinéma transludique qui ne fait que reprendre cette possibilité esthétique grâce aux technologies numériques, prouvant une fois de plus la présence incontournable de l'animation dans le cinéma numérique et d'effets visuels contemporain. » Picard Martin, *Pour une esthétique du cinéma transludique*, op. cit., p. 309.

¹⁰¹⁵ « *animated entertainment* » Klein Norman M., *The Vatican to Vegas. A History of Special Effect*, New York, New Press, 2004, p. 274.

¹⁰¹⁶ « *Chat lines, particularly the 3-D kind, have this updated spirit of masque, a reification of power and community that is very controlled underneath its outward freedoms* » (« Les lignes de chat, en particulier les lignes 3-D, ont cet esprit de masque réactualisé, une réification du pouvoir et de la communauté qui est très contrôlée sous ses libertés apparentes », traduction personnelle) *Ibid*, p. 274.

¹⁰¹⁷ Sans compter les masques à gaz et autres masques de plonger, notons les jeux *Majora's Mask* (Nintendo, 2000) ; *Dishonored* (Arkane Studio, 2012), où le protagoniste cache sous un masque de machine et de mort son visage de banni ; *Street Fighter II* (Capcom, 1991), à travers le personnage de Vega ; *Bioshock* (2K, 2007) et ses Chrosomes à masques de lapin ; *Kid Camelot* (Sega, 1992), et ses costumes lui donnant des super pouvoirs.

¹⁰¹⁸ Le masque est un motif récurrent du cartoon, qui apparaît dans les titres, comme dans *Mask-a-Raid* (Fleischer, 1931), ou comme gag permettant de dédoubler un personnage, comme dans *Popeye Hello How I am* (Fleischer, 1939). *The Mask* (Chuck Russell, 1994), se souviendra de l'importance du motif. Notons également que le masque joue un rôle important dans la filmographie de Hayao Miyazaki, et rappelons aussi le très beau film de Jérôme Boulbès, *Masque* (2009).

¹⁰¹⁹ « Le masque, le tatouage, le fard placent le corps dans un autre espace, ils le font entrer dans un autre espace, ils le font entrer dans un lieu qui n'a pas de lieu directement dans le monde, ils font de ce corps un fragment d'espace imaginaire qui va communiquer avec l'univers des divinités ou avec l'univers d'autrui. » Foucault Michel, *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2019, p. 15.

¹⁰²⁰ « Voici donc qu'on retrouve, sous une nouvelle forme, l'inaliénable part d'altérité de tout jeu. L'identique, le répétitif, la conformité, le stéréotype appartiennent à l'Idéologie et, hors jeu, s'excluent aussi de l'art. » Picard Michel, *La Lecture comme jeu*, op. cit., p. 250.

Le masque fraye une certaine « fluidité identitaire¹⁰²¹ » placée sous le signe du jeu, devenu rituel et transe.

Paul Sztulman rapprochait, dans son article « Les Explorateurs des abîmes », l'expérience vidéoludique d'une « expérience cadrée pour expérimenter une dissociation de l'identité » rendant « incertaine les limites du moi¹⁰²². » Mathieu Triclot, pour sa part, qualifie l'expérience des jeux vidéo d'« hallu-simulation¹⁰²³ ».

À travers la thématique du masque, *Hotline Miami* est l'un des jeux qui explore le plus avant cette dissociation de l'identité dans l'hallu-simulation de l'expérience vidéoludique. Le jeu interroge la dissociation à plusieurs niveaux. Premièrement, la dissociation se trouve signifiée à travers le thème du masque, qui donne à l'avatar un visage animal, ce qui est une manière de souligner aussi, ironiquement, l'inhumanité de ses massacres. Le masque est un élément symbolique et ludique : il change légèrement l'apparence du personnage, mais il affecte aussi son mode de jeu (le masque de cheval rend les portes mortelles, celui de tigre permet de tuer à mains nues, etc.). Mais les masques fonctionnent aussi sur le plan narratif. En effet, les masques du coq, du hibou et du cheval sont des personnages à part entière, doubles du héros, qui s'adressent à lui dans des phases de délire et d'auto-spection. Les espaces narratifs se trouvent progressivement contaminés par le sang des massacres. L'homme aux cheveux roux et à la barbe qui servait dans chaque commerce a laissé place à un homme chauve, tandis qu'un chien au visage à moitié sanguinolent garde l'entrée de la pizzeria. On retrouve plus tard l'homme roux mort dans le magasin de K7. Les cadavres viennent hanter le personnage jusqu'à l'intérieur de son appartement, où un homme au masque de rat abat le personnage. Le personnage se réveille et contemple son cadavre, avant de sortir de chez lui et de se retrouver à l'hôpital, où sa tête explose.

Deuxièmement, la dissociation se trouve figurée par les déliaisons des différents niveaux, et la discontinuité des espaces. À cet égard, *Hotline Miami* est aussi un jeu en vue subjective, au sens où l'image y opère sur le mode de l'écran mental. Certaines séquences contiennent ainsi des hiatus, des coupes, dans lesquelles on perd complètement le contrôle de l'avatar, en même temps qu'il perd le sens de la réalité. C'est en particulier le cas à la fin du

¹⁰²¹ « L'adulte oublie la fluidité identitaire qui était la sienne enfant. Pirate, puis fantôme, puis grenouille, puis... l'enfant enfle les identités comme des costumes, qu'il déchire ensuite en une ribambelle de rires. Il s'expérimente autrement. Il improvise ainsi bien plus qu'une nouvelle façon de se vêtir, mais véritablement une nouvelle façon d'être.[...]L'adulte, regarde, puis esquisse un sourire : tout cela lui semble si loin. Pour lui, l'identité se choisit – et l'on verra quelle angoisse peut susciter ce choix – mais elle ne se joue plus. L'identité est une chose sérieuse, terriblement sérieuse. » Coulombe Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF, 2010, p. 73.

¹⁰²² « L'expérience de dédoublement offerte par le jeu vidéo peut être vue sous l'angle psychiatrique comme une expérience cadrée pour expérimenter une dissociation de l'identité. Elle rend incertaine les limites du moi. » Sztulman Paul, « Les explorateurs des abîmes », *op. cit.*, p. 51.

¹⁰²³ « S'il fallait désigner d'un mot la zone d'expérience qu'occupent les jeux vidéo, on pourrait sans doute parler d'une forme d'« hallu-simulation », d'hallucination dans la simulation, de production de vertige dans des univers engendrés par le calcul ; une forme sans équivalent direct du côté des jeux classiques. » Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 58.

chapitre onze, « Deadline », où l'image grésille comme un écran de télévision qui aurait perdu le signal, entraînant des coupures, des ellipses, qui font faire de légers bonds à l'image, comme une K7 mal enregistrée sur laquelle il manquerait des morceaux de film. La déliaison, une des thématiques du jeu, rejoint la schizophrénie, la violence, l'irréalité et le masque, et passe par la perte de contrôle du personnage, redoublant sa propre perte de contrôle. La porte extérieure du bâtiment s'avère celle d'une chambre d'hôpital, de laquelle il va falloir s'enfuir dans le chapitre suivant, intitulé « Trauma ». Pendant son séjour à l'hôpital, les vertiges du personnage affectent l'image dans son ensemble, qui blanchit et qui tourne, rendant plus difficile la manipulation de l'avatar.

Troisièmement, la dissociation se fait au niveau narratif. En effet, la quête de l'homme aux masques s'achève à la fin de la quatrième partie, faisant défiler un générique. Mais le jeu ne s'arrête pas là : s'ouvre alors la cinquième partie, au cours de laquelle on dirige un homme avec un casque de moto, manipulant un hachoir. Or, ce personnage que nous manipulons désormais, nous l'avons déjà tué dans le chapitre sept (« Neighbors »), dans le siège d'une entreprise de téléphonie. Au chapitre dix-huit, « Prankcall », nous retournons donc dans l'immeuble de téléphonie, mais en dirigeant l'homme au hachoir, et c'est l'homme au masque qui se trouve à ce moment là abattu. Le jeu met ainsi en miroir les deux personnages, nous faisons tour à tour tuer l'un, puis l'autre, créant ainsi une sorte d'embranchement narratif, de mise en miroir et de répétition de la mort qui rejoue la dissociation systématisée du jeu.

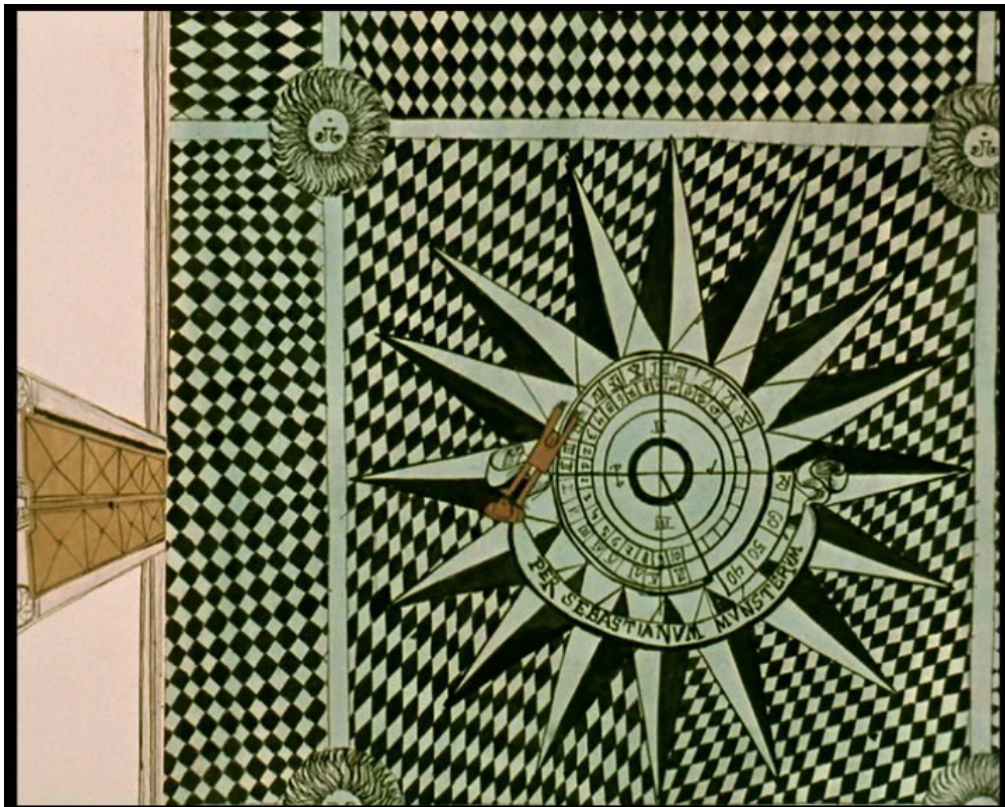
Enfin, le jeu pratique la dissociation jusque dans ses commandes. En effet, le jeu appartient au genre des *twin stick shooters*, qui convoque un ensemble de commandes pour la direction du personnage, et un autre pour la direction de son angle de tir. Sur ordinateur, le jeu se joue au clavier et à la souris : la main gauche dirige les déplacements de l'avatar sur les touches du clavier, la main droite tourne la souris pour choisir dans quelle direction tirer ou frapper¹⁰²⁴. Les jambes, dirigées par la main gauche, comme les bras, dirigés par la main droite, tournent à 360°, assurant au jeu une très grande vivacité, mais reconduisant aussi au niveau du contrôle des mains la dissociation du personnage.



Dennaton
Games,
*Hotline
Miami*,
2012

¹⁰²⁴ Le jeu peut aussi se jouer à la manette, et ce sont dans ces cas là les deux pouces (des mêmes mains) qui assurent ces rôles.

Daniel Szczechura, *Fotel / Fauteuil*, 1969



Dennaton Games, *Hotline Miami*, 2012

CHAPITRE 7 – LE FPS : ALEXANDER GALLOWAY vs LE CARTOON

Vues subjectives : du cinéma aux jeux vidéo

Voisine de la vue aérienne, parmi les figurations spatiales que les jeux vidéo empruntent au cinéma, l'une des plus emblématiques est celle des FPS. Le FPS, acronyme de *First-Person Shooter*, désigne les jeux de tir à la première personne. C'est une focalisation initialement rattachée au jeu de tir. Le jeu *Doom* (ID Software, 1993) forme un exemple canonique, qui a contribué à imposer l'appellation.

Dans les FPS, le miroir est précisément un lieu où l'identification se fait problématique, ou le corps de l'avatar ressurgit comme un corps autre avec lequel nous ne pouvons coïncider. Un jeu comme *Metroid Prime* (Nintendo, 2002), en faisant apparaître le visage de Samus dans le reflet de la vitre que l'on considère comme notre fenêtre sur le monde, nous place à distance, rappelant la présence du corps du personnage, rappelant que notre incarnation n'est que partielle et soumise au vouloir de la machine. On trouve un effet similaire dans le miroir des toilettes du premier niveau de *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996). *Duke Nukem* est un jeu de tir en vue subjective, où il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge. Les ennemis ont des formes diverses : aliens, cochons-policiers... Le premier réflexe, face à l'apparition d'un corps dans *Duke Nukem*, consiste donc à tirer. Or, précisément, c'est ce qui se passe lorsque l'on voit notre reflet dans le miroir : on commence par tirer sur ce corps inconnu avant de s'apercevoir de la nature de reflet de l'image. Le jeu nous place ainsi dans la posture d'un personnage de cartoon. Il s'agit en effet d'un gag classique : un personnage déguisé, ou dont la forme physique vient d'être altérée, se voit dans un miroir et s'effraie lui-même. L'image, dans le miroir, n'est pas soi : c'est une image que le personnage ne reconnaît pas et qui lui fait peur, comme dans *Run, Sheep, Run* du studio Van Beuren, lorsque le chien se déguise en ours et qu'il s'effraie lui-même en se voyant dans le miroir. C'est exactement ce qui se passe dans *Duke Nukem*, lorsqu'on rentre dans les toilettes et qu'on est confronté pour la première fois à notre reflet dans la glace. Le corps de l'avatar par lequel nous interagissons avec le jeu, nous est en réalité inconnu ; c'est un masque que nous ne voyons pas. Cette scène nous invite à réfléchir la question du FPS depuis le point de vue du cartoon.

Les FPS ont déjà fait l'objet de nombreux travaux¹⁰²⁵. Alexander Galloway, et Mathieu Triclot dans son sillage, ont analysé comment ce point de vue, déjà exploré par le cinéma, est devenu emblématique des images du jeu vidéo. Les analyses de Galloway opposent les deux points de vue, en fonction des propriétés et des traditions propres à chacun des deux *media*, ce qui l'amène à conclure que la vue subjective, problématique dans les images de cinéma, et mobilisée pour signaler un état problématique du corps, devient, dans les jeux vidéo, un cadre favorisant l'action et l'exploration spatiale. Les analyses de Galloway ont été contestées par Mathieu Triclot, qui signale que l'incapacité du cadre à rendre compte de la physiologie de la vision et le rapport problématique au corps se trouvent en réalité reconduits dans le jeu vidéo. Nous souhaiterions apporter une autre critique aux analyses de Galloway, en considérant une autre origine possible du FPS, non encore prise en compte, plus proche des jeux vidéo encore que le cinéma : les plans subjectifs dans le cinéma d'animation. Alexander Galloway, et la plupart des auteurs sur lesquels il s'appuie, ont étudié la vue subjective dans les images de prises de vues directes. Or, comme on sait, la plupart des énoncés fondés sur un corpus de prises de vues directes s'avèrent caducs quand on les applique à un corpus de films d'animation. Alexander Galloway montre que la vue subjective, dans le cinéma de prises de vues directes, est mobilisée pour exprimer un rapport altéré au corps et à l'identité ou à la moralité : ivresse, drogue, aliénation, peur, prédation. Qu'en est-il des usages de la vue subjective dans le cinéma d'animation ?

¹⁰²⁵ Pour d'autres travaux sur le FPS, voir par exemple : **Morris** S., « First-Person Shooters -- A Game Apparatus ». in King Geoff and Krzywinska Tania (dir.), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press, 2002 ; **Järvinen** Aki, « Halo and the Anatomy of the FPS », *Gamestudies*, Vol. 2, n° 1, 2002 ; **Bryce**, J. & Rutter, J., « Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters », in King Geoff and Krzywinska Tania (dir.), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press, 2002 ; **Bittanti** Matteo & Morris Sue, *Doom : Giocare in Prima Persona*, Milan, Costa & Nola, 2005. ; **Bittanti** Matteo, « From GunPlay to GunPorn : A Techno-Visual History of the First-Person Shooter », 2007 ; **Rehak** Bob, « Genre Profile: First-Person Shooting Games » In M. J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008 ; **Elias** Helaner, *First Person Shooter. The Subjective Cyberspace*, Covilhã, LabCom Books, 2009 ; **Pinchbeck**, Dan. « Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation ». In PERRON Bernard (dir.), *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland, 2009 ; **Hitchens** Michael, « A Survey of First-person Shooters and their Avatars », *Gamestudies*, Vol. 11, n° 3, 2011 ; **Arsenault** Dominique, Côté Pierre-Marc, Larochelle Audrey, « The Game FAVR : A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games » in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 9 (14), 29 novembre 2015, p. 88-123 ; **Therrien** Carl, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens, Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game Studies*, vol. 15 n° 2, Décembre 2015; Disponible en ligne, URL : <https://gamestudies.org/1502/articles/therrien> ; **Voorhees** Gerald A, Call Josh, & Whitlock Katie (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, New York, Bloomsbury Academic, 2012.; **Garandel** Pascal, « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique, une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo », in Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel, Coavoux Samuel, (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, éd. Questions théoriques, coll. Lecture>Play, 2012.

La vue subjective au cinéma : altération, aliénation, prédation

D'après Alexander Galloway, la salle de cinéma met en tension deux espaces tridimensionnels, celui de l'espace diégétique du film et celui du spectateur, à travers une image plane (bidimensionnelle¹⁰²⁶). Cette tension implique que l'axe de la profondeur devient problématique (pour le cinéma classique hollywoodien) dans le cadre de l'immersion filmique, puisqu'il exhibe le dispositif, en faisant sentir que l'image de cinéma n'est pas un espace autonome, mais une image plane¹⁰²⁷. Les plans subjectifs qui donnent à voir la vue d'un personnage, comme les plans dans lesquels les personnages regardent en direction de la caméra (et donc du public) sont par conséquent problématiques. En effet, ils dévoilent la posture du public, celle d'un voyeur scrutant un univers diégétique hétérogène, pour interroger le rapport du public à l'écran. Ce faisant, ils ne vont pas dans le sens de l'identification avec le personnage, mais plutôt dans le sens d'une mise à distance vis-à-vis du spectacle filmique. Ces plans se trouvent par conséquent marginalisés au sein du cinéma classique hollywoodien, et mobilisés pour créer un sentiment d'étrangeté. Marginale dans le cinéma classique, la vue subjective constitue en revanche l'une des grammaires visuelles les plus importantes des jeux vidéo. Cette normalisation s'explique pour Galloway par la différence de valeur associée à la vue subjective dans chacun des deux médias :

« Dans les films, la perspective subjective est marginalisée et utilisée principalement pour créer un sentiment d'aliénation, de détachement, de peur ou de violence, alors que dans les jeux, la perspective subjective est assez courante et utilisée pour créer un sentiment intuitif de mouvement et d'action dans le jeu¹⁰²⁸. »

¹⁰²⁶ « *The movie theater is a complex intersection of seemingly incommensurate media environments: a three-dimensional space is used for viewing a twodimensional plane that in turn represents the illusion of another threedimensional space.* » (« La salle de cinéma est une intersection complexe d'environnements médiatiques apparemment incommensurables : un espace tridimensionnel est utilisé pour visualiser un plan bidimensionnel qui, à son tour, représente l'illusion d'un autre espace tridimensionnel », traduction personnelle) Galloway Alexander, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 39.

¹⁰²⁷ « *When the camera fuses with a character's body, the viewer sees exactly what the character sees, as if the camera "eye" were the same as the character "I."* The camera merges with the character both visually and subjectively. In a sense, this type of first-person shot is the spatial opposite of Willemen's fourth look. They are like two vectors, one pointing outward and one pointing inward. They constitute a grand axis that extends outward from the viewer's eyes, pierces the screen, enters the diegesis of the film, and backs out again. It is this grand axis that creates so much difficulty in cinema. The difficulty is so great that both types of shot are largely avoided, and when they are used, they signify a problematic form of vision (which I will describe later). »

(« Lorsque la caméra fusionne avec le corps d'un personnage, le spectateur voit *exactement* ce que voit le personnage, comme si l'"œil" de la caméra était le même que le "je" du personnage. La caméra fusionne avec le personnage à la fois visuellement et subjectivement. En un sens, ce type de plan à la première personne est l'opposé spatial du quatrième regard de Willemen.

Ils sont comme deux vecteurs, l'un pointant vers l'extérieur et l'autre vers l'intérieur. Ils constituent un grand axe qui s'étend vers l'extérieur à partir des yeux du spectateur, traverse l'écran, entre dans la diégèse du film et en ressort. C'est ce grand axe qui crée tant de difficultés au cinéma. La difficulté est telle que les deux types de plans sont largement évités, et lorsqu'ils sont utilisés, ils signifient une forme de vision problématique », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 40-41.

Pour Alexander Galloway, les jeux vidéo évacuent ce sentiment d'étrangeté, pour faire de la vue subjective la figuration d'un certain rapport à l'espace. La vue subjective crée une sensation étrange au cinéma car l'image prend l'apparence d'une perception incarnée, tout en nous dépossédant de la capacité de mouvement. C'est un redoublement (imparfait) de la vision, détachée de sa mobilité. Galloway distingue le point de vue (*POV shot*) de la vue subjective (*subjective shots*), en reprenant la distinction d'Edward Branigan entre « *POV shot* » et « *perception shot*¹⁰²⁹ ». Le premier montre ce que voit le personnage, le second tend à produire une vision plus incarnée, en signalant « les qualités émotionnelles et physiologiques exactes de ce qu'un personnage peut voir ». Les points de vue montrent ainsi « abstraitement » ce qu'un personnage peut voir, tandis que la vue subjective « se positionne très précisément à l'intérieur du crâne de ce personnage ». Galloway précise en outre que la différence entre le point de vue et la vue subjective est de degré plutôt que de nature¹⁰³⁰. Les points de vue forment « approximation de la vision d'un personnage », là où la vue subjective vise plutôt la restitution d'une vision au sens physiologique ou subjectif. Les plans qu'Alexander Galloway nomme *POV shot* ont par conséquent pour caractéristique d'être immobiles¹⁰³¹. Contrairement aux plans subjectifs, l'attention n'est pas orientée vers l'intériorité du sujet (sa perception, ses émotions, ses sensations) mais vers l'objet regardé. C'est sans doute pourquoi Alexander Galloway considère comme des points de vue plutôt que comme des vues subjectives les plans qui, dans le cinéma muet, montrent à travers un iris ce que voit un personnage. Les plans de jumelles, qui nous positionnent pourtant exactement au niveau des yeux des personnages, sont ainsi considérés par Galloway comme un « point de

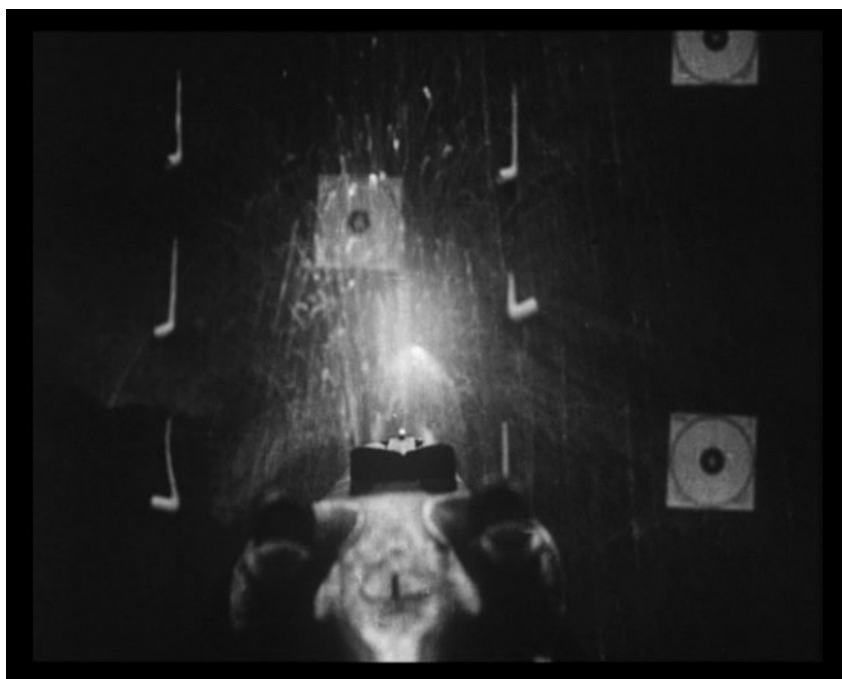
¹⁰²⁸ « In film, the subjective perspective is marginalized and used primarily to effect a sense of alienation, detachment, fear, or violence, while in games the subjective perspective is quite common and used to achieve an intuitive sense of motion and action in gameplay. » *Ibid.*, p. 40.

¹⁰²⁹ « In POV there is no indication of a character's mental condition— the character is only “present”— whereas in the perception [i.e., subjective] shot a signifier of mental condition has been added to an optical POV » Branigan Edward, *Point of View in the Cinema*, New York, Mouton, 1984, p. 80.

¹⁰³⁰ Galloway Alexander, *Gaming*, op. cit., p. 41

¹⁰³¹ « The POV shot is nothing more than an approximation of a character's vision. It is not an exact re-creation of that vision, for it does not resemble human vision in any physiological or subjective sense. If it did, it would not be stationary but would flit and jostle around; it would be interrupted by blinking eyelids, blurrings, spots, tears, and so on. In conventional filmmaking, the POV shot always ignores the physiology of vision. What happens instead is a sort of surrogate point of view, a shot that has the same vector as the character's line of sight but in reality is more like a camera on a tripod rather than the character's true vision. The POV shot is an abstract shot, an iconographic substitute for the character's vision. It pretends to be from the character's point of view, from a perspective, not verily through his or her own eyes, with all the blinks, blurs, and jiggles—not to mention raw subjectivity—that that would entail. » (« Le plan POV n'est rien d'autre qu'une approximation de la vision d'un personnage. Il ne s'agit pas d'une recreation exacte de cette vision, car elle ne ressemble à la vision humaine dans aucun sens physiologique ou subjectif. Si c'était le cas, elle ne serait pas immobile, mais flotterait et se bousculerait ; elle serait interrompue par des clignements de paupières, des flous, des taches, des larmes, etc. Dans le cinéma conventionnel, le plan POV ignore toujours la physiologie de la vision. On obtient alors une sorte de point de vue de substitution, un plan qui a le même vecteur que la ligne de vue du personnage mais qui, en réalité, ressemble davantage à une caméra sur trépied qu'à la véritable vision du personnage. Le plan POV est un plan abstrait, un substitut iconographique de la vision du personnage. Il prétend être du point de vue du personnage, d'une perspective, et non véritablement de ses propres yeux, avec tous les clignements, les flous et les secousses - sans parler de la subjectivité brute - que cela impliquerait. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 41.

vue masqué » (« *masked POV*¹⁰³² »), étonnante idée qui navigue entre la trace d'énonciation et le cache bazinien. Il s'agit d'une symbolisation de la vision plutôt que d'une retranscription fidèle de celle-ci¹⁰³³. La vue subjective prend la même position que le point de vue : « deux regards, celui de la caméra et celui d'un seul personnage, fusionnent pour n'en faire qu'un ». Mais l'imitation de la vision, dans la vue subjective, va plus loin que celle du point de vue. Les points de vue montrent ce que voit le personnage, les vues subjectives prétendent montrer sa vision : elles « prétendent regarder vers l'extérieur à partir des yeux d'un personnage réel plutôt que de simplement se rapprocher d'une ligne de vue similaire¹⁰³⁴ ». Les vues subjectives se trouvent par conséquent incorporées, incarnées. Elles se situent à l'intérieur d'un corps.



Francis Picabia, *Le ballet relâché*, 1924

¹⁰³² « Another usage is the “masked POV” shot, often used to represent binocular vision (or vision through a telescope, camera, or keyhole). This shot is easy to notice: the edge of the frame is obfuscated with a curved, black masking. The masking acts as visual proof that the audience is seeing exactly what the character is seeing through his or her own eyes. These shots are generally very short takes. They serve simply to offer some piece of visual evidence to the viewer. But their relationship to the subjective shot is flimsy at best, for the cinema’s binocular shot doesn’t accurately capture what it looks like to peer through binoculars— in human vision, the two lens images tend to overlap and fuse into a single circle. » (« Une autre utilisation est le plan “POV masqué”, souvent utilisé pour représenter la vision binoculaire (ou la vision à travers un télescope, une caméra ou un trou de serrure). Ce plan est facile à remarquer : le bord du cadre est obscurci par un masque noir incurvé. Le masquage sert de preuve visuelle que le public voit exactement ce que le personnage voit à travers ses propres yeux. Ces plans sont généralement très courts. Ils servent simplement à offrir une preuve visuelle au spectateur. Mais leur relation avec le plan subjectif est au mieux fragile, car le plan binoculaire du cinéma ne capture pas avec précision ce que l’on voit à travers des jumelles - dans la vision humaine, les deux images des lentilles ont tendance à se chevaucher et à se fondre en un seul cercle. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 42.

¹⁰³³ « Cinema’s binocular shot, then, is a type of icon for binocular vision, not an honest-to-goodness substitute for it. » (« Le plan binoculaire du cinéma est donc une sorte d’icône de la vision binoculaire, et non pas un véritable substitut de celle-ci. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 42.

¹⁰³⁴ Galloway Alexander, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 43.

Par conséquent, les vues subjectives « suscitent souvent le "quatrième regard" de Willemen¹⁰³⁵, car d'autres personnages s'adressent directement à la caméra¹⁰³⁶ », ce regard que le cinéma hollywoodien évite dans sa narration traditionnelle.

Si les points de vue sont omniprésents dans le cinéma classique, les vues subjectives sont plus rares et servent un enjeu spécifique. Si Alexander Galloway signale également des cas de vues subjectives qui ne contiennent pas d'enjeu cinématographique spécifique, les vues subjectives possèdent cependant pour l'auteur, dans la majorité de leurs usages au cinéma, des « qualités largement aliénantes¹⁰³⁷ ». Elles servent à retranscrire une perception altérée, droguée, ivre (« *drugged, drowsy, drunk* ») ou traumatisée (« *character's traumatized sensations* »), une sensation de désincarnation (« *feeling of disembodiment* ») ou de trouble identitaire (« *distortions of identity* »). Comme le remarque Galloway, en s'appuyant sur d'autres travaux, la vue subjective rend l'identification problématique, détachée, onirique. Elle provoque « détachement, claustrophobie, et non-identification » (« *detachment, claustrophobia, and nonidentification*¹⁰³⁸ »). La vue subjective sert ainsi, dans la perspective de Galloway, précise-t-il à nouveau, à « créer un sentiment d'aliénation, d'altérité, de détachement ou de peur¹⁰³⁹. » Par conséquent, la plupart des vues subjectives servent à

¹⁰³⁵ Dans le système de Willemen, le quatrième regard correspond au regard « de l'écran », « du film », à la suite du regard de la caméra (premier regard), du regard du spectateur (deuxième regard) et du regard du personnage diégétique (troisième regard). Le regard caméra peut également être envisagé dans d'autres systèmes d'appréhension de l'image. Le quatrième regard de Willemen peut aussi être considéré comme le cinquième segment de Burch, qui s'ajoute aux quatre côtés du cadre.

¹⁰³⁶ « *Let us consider in greater detail the type of POV shot that does pretend to emanate from the eyes of a particular character: the subjective shot. Like POV shots, subjective shots happen when two of the looks, the look of the camera and the look of a single character, merge together as one. Yet subjective shots are more extreme in their physiological mimicking of actual vision, for, as stated, they pretend to peer outward from the eyes of an actual character rather than simply to approximate a similar line of sight. Thus subjective shots are much more volatile. They pitch and lurch. They get blinded by light or go blurry. And within the diegesis, they elicit Willemen's "fourth look" often, as other characters address the camera directly (in an attempt to maintain the illusion that the camera is actually another character). As Jameson writes, subjective shots are marginal, and I can see two reasons why he would think so: they are materially marginalized in that they happen relatively infrequently within the apparatus of filmmaking, and they are aesthetically marginalized in that they represent only specific moods and situations.* » (« Examinons plus en détail le type de plan POV qui prétend émaner des yeux d'un personnage particulier : le plan subjectif. Comme les plans POV, les plans subjectifs se produisent lorsque deux regards, celui de la caméra et celui d'un seul personnage, fusionnent pour n'en faire qu'un. Cependant, les plans subjectifs sont plus extrêmes dans leur imitation physiologique de la vision réelle, car, comme nous l'avons dit, ils prétendent regarder vers l'extérieur à partir des yeux d'un personnage réel plutôt que de simplement se rapprocher d'une ligne de vue similaire. Les prises de vue subjectives sont donc beaucoup plus volatiles. Ils tanguent et font des embardées. Ils sont aveuglés par la lumière ou deviennent flous. Et dans la diégèse, ils suscitent souvent le "quatrième regard" de Willemen, car d'autres personnages s'adressent directement à la caméra (pour tenter de maintenir l'illusion que la caméra est en fait un autre personnage). Comme l'écrit Jameson, les plans subjectifs sont marginaux, et je vois deux raisons pour lesquelles il pense ainsi : ils sont matériellement marginaux en ce sens qu'ils sont relativement peu fréquents dans l'appareil cinématographique, et ils sont esthétiquement marginaux en ce sens qu'ils ne représentent que des humeurs et des situations spécifiques. », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 43.

¹⁰³⁷ « *Yet I hope to point out in what follows the largely alienating qualities of the vast majority of subjective shots in use in mainstream narrative film.* » (« Pourtant, j'espère pointer dans ce qui suit les qualités largement aliénantes de la grande majorité des plans subjectifs utilisés dans les films narratifs grand public » traduction personnelle) Galloway Alexander, *Gaming, op. cit.*, p. 46.

¹⁰³⁸ *Ibid.*, p. 45.

¹⁰³⁹ « *As these many examples illustrate, the first-person subjective perspective is used in film primarily to effect a sense of alienation, otherness, detachment, or fear.* » (« Ainsi que l'illustrent ces nombreux exemples, la

représenter la vision « d'extraterrestres, de criminels, de monstres ou de personnages jugés autrement inhumains par la narration du film¹⁰⁴⁰ », servant ainsi, pour Galloway s'appuyant sur Carol Clover¹⁰⁴¹, à « présenter au spectateur l'optique de la criminalité brute¹⁰⁴² ». Galloway signale enfin le recours à la vue subjective dans la figuration d'une « vision informatisée, cybernétique ou machinique » (« *computerized, cybernetic, or machinic vision*¹⁰⁴³ »). Galloway, note Selim Krichane, déplace la « notion de « subjectivité » de l'axe utilisateur-représentation vers la relation représentation-machinerie¹⁰⁴⁴ », attribuant ainsi la subjectivité au calcul informatique qui génère l'image d'un espace en trois dimensions. Cette subjectivité machinique, dans les discours de sa réception des jeux vidéo, est en réalité occultée par les références cinématographiques, « subsumée sous un label qui désigne une autre machine, la « caméra¹⁰⁴⁵ ». » Et de fait, la démarche de Galloway revient sur une question classique des études cinématographiques, celle du point de vue et de l'identification des spectateurs et spectatrices à l'image. Christian Metz distinguait ainsi l'identification primaire du public à la caméra de son identification secondaire aux personnages ; Jacques Aumont¹⁰⁴⁶, dans son article sur « Le point de vue », distingue pour sa part quatre significations différentes de la locution « point de vue » au cinéma. En premier lieu, le point de vue désigne « l'emplacement depuis lequel on regarde : donc l'emplacement de la caméra ». Son deuxième sens concerne « la vue elle-même¹⁰⁴⁷ » : « le film est image, organisée par le jeu de la perspective centrée ». Ce point pose le problème du cadre. Le troisième point de vue renvoie pour sa part au point de vue narratif ; le cadre représente le regard du narrateur ou d'un personnage. Le quatrième point de vue est ce que Jacques

perspective subjective à la première personne est utilisée dans les films principalement pour créer un sentiment d'aliénation, d'altérité, de détachement ou de peur », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 56.

¹⁰⁴⁰ « *The largest number of subjective shots represent the vision of aliens, criminals, monsters, or characters deemed otherwise inhuman by the film's narrative.* » *Ibid.*, p. 50.

¹⁰⁴¹ Galloway cite Carol Clover, qui dans son article « L'œil de l'horreur » (« *The Eye of Horror* »), défend, dans une perspective féministe, l'idée que le point de vue subjectif est utilisé, dans un régime patriarcal de manière « prédatrice » (« *predatory* ») et « agressive » (« *assaultive* »). Cf. Carol J. Clover, « The Eye of Horror, » in *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, ed. Linda Williams (New Brunswick: Rutgers University Press, 1995), p. 193.

¹⁰⁴² « subjective shots are used to present to the viewer the optics of raw criminality. » (« les points de vue subjectif sont utilisés pour présenter au public l'optique d'une criminalité brutale. » traduction personnelle) Galloway Alexander, *Gaming, op. cit.*, p. 50.

¹⁰⁴³ *Ibid.*, p. 53.

¹⁰⁴⁴ Krichane Selim, *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation, op. cit.*, p. 245.

¹⁰⁴⁵ La caméra elle-même disparaît dans les discours produits sur les jeux à la première personne, comme le remarque Sélim Krichane. En effet, la vue subjective entraîne, dans les discours de réception, « l'élimination de la « caméra » comme référent lexical pour dire le point de vue ». *Ibid.*, p. 245.

¹⁰⁴⁶ Aumont Jacques, « Le point de vue ». in *Communications*, 38., *Enonciation et cinéma*, 1983 p. 4-5; doi : <https://doi.org/10.3406/comm.1983.1566> ; disponible en ligne, URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1983_num_38_1_1566

¹⁰⁴⁷ « Corrélativement, c'est la vue elle-même, en tant que prise depuis un certain point de vue : le film est image, organisée par le jeu de la perspective centrée. Le problème majeur est ici celui du cadre, plus précisément de la contradiction entre l'effet de surface (occupation plastique de la surface du cadre) et l'illusion de profondeur » *Ibid.*

Aumont nomme le point de vue « prédicatif », « attitude mentale » qui surdétermine les autres points de vue¹⁰⁴⁸.

La question du point de vue constitue un champ à part entière dans les discours sur le cinéma, et a été déjà amplement traitée par les narratologues. Alexander Galloway, en s'appuyant sur une partie des travaux anglophones, propose une approche empirique du point de vue dans les jeux vidéo.

La vue subjective, inventée au cinéma, revient ainsi au cinéma remédiatisée par les jeux vidéo, avec une nouvelle signification : l'exploration spatiale d'un espace, et la subjectivation d'un espace informatisé¹⁰⁴⁹. Le plan subjectif qui revient au cinéma depuis le jeu vidéo devient ainsi « une question de mouvement dans l'espace¹⁰⁵⁰ ».

Subjectivités du cinéma d'animation

On retrouve, dans le cinéma d'animation, des plans subjectifs relevant de la logique d'aliénation ou de prédation signalée par Alexander Galloway. Les films de Jerzy Kucia, par exemple, présentent des images subjectives qui incarnent ce sentiment de non-coïncidence avec soi. C'est perceptible notamment dans le motif du miroir brisé, face auquel le personnage s'éveille, dans *La valse des instruments* (2013). De manière générale, les films recourant au motif du miroir perçu depuis les yeux du personnage tendent à exprimer ce sentiment d'aliénation (c'est le cas des différentes images subjectives de *Fuyi no Hi*, le film collectif coordonné par Kawamoto autour des poèmes de Bâsho en 2003). On trouve également des vues subjectives exprimant la chasse ou la prédation. C'est le cas par exemple dans *Le Vieil Homme et la mer* (1999) d'Alexandre Petrov, lorsque la caméra nous place dans les yeux de l'oiseau qui plonge pour pêcher, où dans *Donald Get Drafted* (Disney, 1942),

¹⁰⁴⁸ « Le tout, enfin, est surdéterminé par une attitude mentale (intellectuelle, morale, politique, etc.) qui traduit le jugement du narrateur sur l'événement. Ce point de vue⁴ (nous le dirons « prédicatif ») informe évidemment, avant tout, la fiction elle-même, (jugements de l'« auteur » sur ses personnages, etc., qui font le plus clair de la critique ordinaire des films), mais je m'y intéresserai ici uniquement dans la mesure où il est susceptible d'avoir également des conséquences sur le travail de représentation, et de modeler le représentant filmique (pour ne pas parler tout de suite de signifiant). » *Ibid.*

¹⁰⁴⁹ « What video games teach cinema is that the camera can be subjective with regard to a specific character, as I have already discussed, but further *that the camera can be subjective with regard to computerized space.* » (« Ce que les jeux vidéo apprennent au cinéma, c'est que la caméra peut être subjective par rapport à un personnage spécifique, comme je l'ai déjà dit, mais aussi que la caméra peut être subjective par rapport à un espace informatisé. », traduction personnelle) Galloway Alexander, *Gaming, op. cit.*, p. 63.

¹⁰⁵⁰ « *But beyond the transfection of gamic conventions into film narrative, there also exist several instances, in this movie and others, where specific formal innovations from games have migrated into the formal grammar of filmmaking. This could be called a gamic cinema.*

The subjective shot is not just about seeing, as Steven Shaviro explains, but rather primarily about motion through space » (« Mais au-delà de la transfusion des conventions vidéoludiques dans la narration cinématographique, il existe également plusieurs cas, dans ce film et dans d'autres, où des innovations formelles spécifiques issues des jeux ont migré dans la grammaire formelle de la réalisation cinématographique. C'est ce que l'on pourrait appeler un cinéma vidéoludique.

Le plan subjectif n'est pas seulement une question de vision, comme l'explique Steven Shaviro, mais plutôt une question de mouvement dans l'espace », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 62.

lorsque l'on voit les mains du docteur en train de manipuler Donald. On trouve ainsi dans le cinéma d'animation, de nombreux plans de visée, où l'on voit à la fois la main et son objectif, l'arme et sa cible (cf. par exemple les films de propagande avec Donald, tels que *Home Defense* (Disney, 1943), *Commando Duck* (Disney, 1944), ou les mésaventures du canard avec un écureuil volant dans *The Flying Squirrel* (Disney, 1954). Dans le cinéma d'animation, les mains servent aussi à faire *le cadre*, comme dans *The New Neighbor* (Disney, 1953). Mais ces plans ne correspondent pas aux usages les plus courants de la vue subjective dans le cinéma d'animation. Pour Galloway, s'appuyant sur Edward Branigan, la dimension dérangement de la vue subjective provient de la grammaire immersive du cinéma hollywoodien, qui veut que la planéité du spectacle soit évitée, pour maintenir le public dans une position voyeuriste. Les regards caméra, comme les regards subjectifs se trouvent par conséquent évités, puisqu'ils brisent ce quatrième mur, qui maintient le public dans une position voyeuriste, consistant à voir sans être vu.

Or, le cinéma d'animation, précisément, tend à renverser la logique ordinaire du cinéma. La règle des 180°, l'absence de regard caméra, le déni de la planéité de l'image, du dispositif de projection qui fondent le cinéma hollywoodien sont sans cesse placés au cœur du spectacle que propose le cinéma d'animation. L'axe de la profondeur, qui conduit du centre de l'image aux yeux du spectateur, ne pose pas les mêmes problèmes dans le cinéma d'animation que dans le découpage classique hollywoodien. Le malaise du cinéma vis-à-vis de l'axe de la profondeur dont Galloway fait la case vide, la région centrale, la « *uncanny valley*¹⁰⁵¹ » sur laquelle se construit la grammaire filmique du cinéma classique devient, dans le cinéma d'animation, un terrain de jeu et un lieu de connivence avec le public. Les personnages de cartoon passent leur temps à regarder le public, à faire semblant d'interagir avec lui, à mettre au jour les éléments qui construisent la fantasmagorie du film (gags sur la pellicule, sur la bande son qui déraile, sur la planéité de l'écran et l'absence d'espace réel). Le film d'animation construit un monde ouvertement artificiel et une posture de jeu avec l'image, donc un rapport nécessairement distancié au spectacle. La vue subjective n'y produit donc pas une identification problématique. D'une part, le cinéma d'animation propose une vue subjective en quelque sorte permanente, qui maintient une distance, puisque l'image rappelle toujours son artificialité. D'autre part, l'espace et l'image présentée ne créent pas d'effet d'inquiétante étrangeté (au sens d'un ordinaire intégrant un élément étranger perturbant), puisqu'ils ne redoublent pas notre expérience incarnée ordinaire en lui ôtant toute possibilité de mouvement.

Outre le fait que les fonctionnements de la vue subjective dégagés par Alexander Galloway ne coïncident plus avec les images du cinéma d'animation, le système de Galloway

¹⁰⁵¹ La *uncanny valley*, vallée dérangement, est un concept de robotique théorisé par Masahiro Mori, indiquant que plus un androïde ressemble à un humain, plus ses défauts apparaissent monstrueux.

présente deux problèmes. La distinction entre POV et vue subjective proposée par Alexander Galloway devient très ambiguë. Si le point de vue devient « vue subjective » à partir du moment où le plan présuppose un corps, quand le point de vue devient-il incarné, dans un cinéma où les corps sont toujours vides ?

Quels sont les marqueurs du corps dans la vue subjective, qui la distingueraient du point de vue ? On peut signaler la modification de la qualité de l'image (flou, mise au point, couleur...), ainsi que sa mise en mouvement et les adresses à la caméra : les regards caméra, interdits dans le cinéma classique, visent, dans la vue subjective, à indiquer que la caméra est bien un personnage auquel on s'adresse. Les points de vue mobiles, ceux de la chute (libre ou contrôlée) ou de la course, sont ainsi des vues subjectives, de même que les points de vue présentant un adversaire ou un coup fonçant sur la caméra, qui suppose par conséquent un corps menacé coïncidant avec le point de vue. Il convient en outre de contextualiser, historiquement et culturellement, les plans subjectifs et les fonctions auxquelles ils sont assignés¹⁰⁵².

Dans le cartoon, les plans en vue subjective présentant une arme à la main se déploient notamment avec la guerre. Ils visent alors une identification avec le personnage pour lutter contre un ennemi commun. Dans *Fleet of Stren'th*, (Fleischer, 1942) une nouvelle forme de vue aérienne se déploie : celle du bombardement. *Being John Malkovitch* (Spike Jonze, 1999), d'après Alexander Galloway, démontre « qu'être dans la perspective à la première personne revient à être une marionnette¹⁰⁵³ », c'est-à-dire spectateur impuissant de ses propres gestes. *Being John Malkovitch*, cependant, est un film des années 2000. La vue subjective n'y remplit pas forcément les mêmes fonctions que dans le cinéma d'Hitchcock, et se rapproche peut-être davantage des jeux vidéo qui lui sont contemporains. Il faudrait peut-être ranger dans une même série les FPS de cette période et ces usages de la vue subjective comme sensation de marionnette et de dépossession de son action. Les FPS des années 2010 (*Bioshock*, *Stanley Parable*, *What remains of Edith Fich*, *Portal...*), intègrent en effet cette dimension de marionnette à leur logique ludique.

L'analyse de la caméra subjective proposée par Bruce Kavin¹⁰⁵⁴ permet mieux de retranscrire les usages de la vue subjective dans le cinéma d'animation. Bruce Kavin propose une analyse légèrement différente de celle de Branigan reprise par Galloway. Pour lui, le point de vue subjectif sert à montrer ce que voit un personnage, ce qu'il pense ou ce qu'il ressent.

La vue subjective vise ainsi à établir « une identification momentanée entre un personnage et

¹⁰⁵² Les usages de la vues subjectives au cinéma évoluent en effet dans le temps, et le jeu vidéo a profondément influencé la grammaire filmique, et a contribué (avec le développement des caméras amateurs, puis l'omniprésence des écrans et enfin les technologies de drone) à changer le rapport à l'image subjective. Nous avons, pour notre étude, tenté de privilégier les plans subjectifs du cinéma d'animation précédant le développement de la vue subjective dans les jeux vidéo, c'est-à-dire avant les années 1970.

¹⁰⁵³ « *The film demonstrates, essentially, that being in the first-person perspective is the same as being a puppet: the viewer is impotent and helpless, subject to the physical and psychological whims of the puppeteer.* »

¹⁰⁵⁴ Kavin Bruce, *Mindscreen: Bergman, Godard, and First-Person Film*, Princeton: Princeton University Press, 1978, p.8.

le public » (« *to achieve momentary identification between character and audience* ») ou à produire « des effets de choc » (« *shock effects* »). La vue subjective, avec la voix off, est un mode d'incarnation de la narration à l'intérieur d'un personnage. Une des premières occurrences de l'expression d'une intériorité se trouve dans *Life of an American Fireman*¹⁰⁵⁵ (Edwin S. Porter, 1903), où le rêve d'un pompier est figuré à l'intérieur d'une vignette circulaire apparaissant sur un mur. Bruce Kawin nomme pour sa part « *mindscreen*¹⁰⁵⁶ » (que l'on pourrait traduire par « écran subjectif » ou « écran mental ») ces plans qui présentent les pensées des personnages à travers leurs yeux, qu'il distingue de la caméra subjective « *subjective camera* », ne représentant que la vue physique (« *the field of character's physical eye* »), en quelque sorte désaffectée (dépourvue d'affect). Comme le rappelle Kawin, la caméra subjective (ce que le personnage voit), la voix off et le *mindscreen* impliquent chacun une distorsion de l'image. Bruce Kawin intègre ainsi les séquences du *Songe du garçon de café* d'Émile Cohl (1910) ou de *Dream of a Rarebit Fiend* de Porter (1906) dans cette catégorie des *mindscreens*, où l'écran retranscrit la perception d'un personnage. L'avantage que présente le concept de *mindscreen* est de permettre de penser l'image subjective indépendamment du point de vue. En effet, la représentation de l'intériorité subjective peut s'y faire avec la présence du personnage à l'écran. Bruce Kawin distingue ainsi le Point de vue (ce que le personnage voit), la vue subjective (ce que le personnage ressent) et l'écran subjectif (ce que le personnage pense), trois approches visant une identification entre le public et le personnage ou un effet de choc. Cette description convient assez bien aux images du cinéma d'animation. En effet, la vue subjective (l'adoption du point de vue, plus ou moins intensément incarné) dans le cinéma d'animation est la plupart du temps utilisée en vue d'une identification au mouvement et au vertige du personnage, dans une logique attractionnelle.

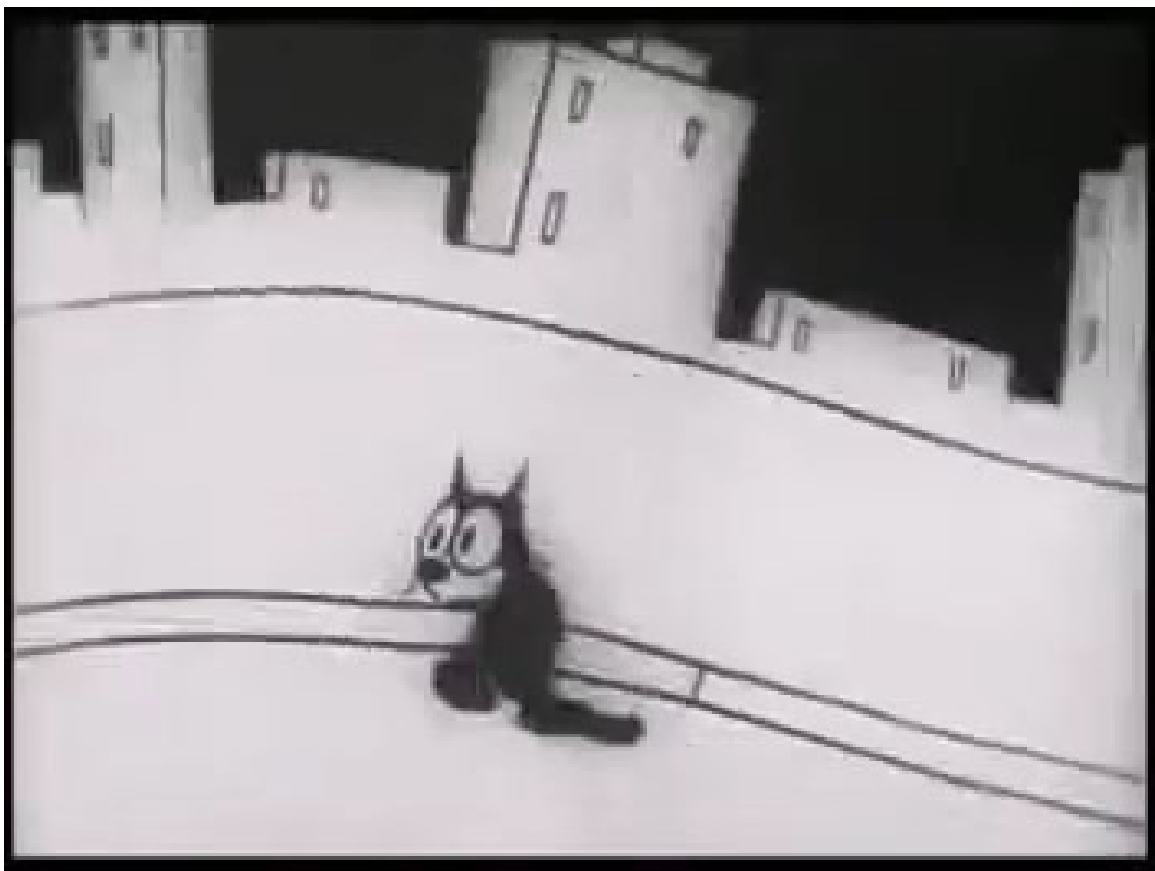
Vues subjectives du décor : *mindscreen* animé

La vue subjective dans le cartoon ne se limite pas au personnage : le corps de la figurine contamine celui de l'image, et l'ivresse n'affecte pas le corps de la figurine, mais directement celui du film. La focalisation interne est compatible avec la vue du corps du personnage car l'ivresse du personnage affecte directement l'image, élaborant ainsi ce que Bruce Kawin nomme des *mindscreen*. La mise en scène de la subjectivité ne passe alors pas tant par une altération de l'optique (flou, bougé, goutte, etc.), que par la modification de

¹⁰⁵⁵ *Ibid.*, p. 9.

¹⁰⁵⁶ « There are, then, two ways of using what is generally called "subjective camera": to show what the character sees, or to show what he thinks. The first mode is that of the physical eye, the second is that of the mind's eye. » *Ibid.*, p. 10.

l'espace diégétique lui-même. C'est le décor qui incarne la perception du personnage, comme dans *Dines and Pines* (Messmer et Sullivan, 1927), où Félix, après un repas trop lourd, fait des cauchemars, qui déforment les corps et les décors. Dans *Chinaman's Chance*, (Iwerks, 1933), Flip the Frog, après avoir fumé une sorte de calumet, se trouve en situation de délire : l'image entière tourne, comme si l'écran du film lui-même ondulait. Dans *Album* (Krešimir Zimonić, 1984), les corps et les espaces sont deux projections d'une même vue subjective, comme lorsque le cheval court dans le ciel pendant que les immeubles défilent en plongée en dessous. C'est l'image entière qui donne à voir non plus une vision incarnée, mais une rêverie incarnée. Dans *Mickey's garden* (Disney, 1935) Après avoir inhalé de l'insecticide, Mickey se trouve en proie à un vertige qui rend l'image ondulante.



Otto Messmer et Pat Sullivan, *Woos Whoopee*, 1930

L'image d'animation relève ainsi souvent d'un écran mental, où la distinction entre point de vue et vue subjective perd de sa pertinence, puisque l'image elle-même peut devenir subjective, alors même que le corps du personnage continue à exister à l'écran. Dans *L'homme qui plantait des arbres* (Frédéric Back, 1987), on passe, par le jeu des métamorphoses, d'un plan en plongée sur les mains à un plan « subjectif », dans lequel la caméra montre au public et aux yeux de l'homme qui plante les arbres, les glands qu'il est en

train d'examiner. Les glands sont portés à l'attention du public autant qu'à celle du personnage. L'ouverture de *La Vache* d'Alexandre Petrov (1990), où l'image apparaît par fragment, au gré des jeux de lumière de la lanterne, permet le même genre d'alternance entre une vue subjective et la vue non-située de l'image qui apparaît. Dans les premiers plans du film, on suit un jeune garçon qui marche dans la neige pour rejoindre son père. Les deux se dirigent ensuite vers leur maison. Si la marche du père apparaît d'abord de profil, la focalisation sur la lumière de la lanterne, permet ,progressivement, de suivre non plus le père mais son regard. Ainsi, quand il arrive à la maison, il se trouve derrière son fils, qui se retourne et le regarde. Les deux pénètrent l'étable, dans laquelle un veau est né, et où apparaît à l'image ce qu'éclaire la lanterne, qui nous est montré à travers un point de vue incarné. *Faded Road*, (1994), est un clip de Bill Plympton, dont l'image entière relève du *mindscreen*, sous la forme d'un champ de métamorphoses fantasmatiques, mais qui nous place à un moment précis dans la peau du personnage. Le rythme et la forme du clip autorise l'image à ne suivre aucune narration et à fonctionner suivant un jeu de métamorphoses sur fond blanc, dans lequel reviennent notamment une main d'homme, des voitures et un visage de femme. Dans ce jeu de métamorphoses de l'image, où une voiture se transforme en femme, difficile d'attribuer un point de vue. Une séquence cependant se déroule en « vue subjective » : la femme est adossée au capot de la voiture, la caméra passe devant elle, la contourne, arrive côté conducteur, entre dans la voiture, s'assoit, met ses mains sur le volant. Ni trouble identitaire, ni trouble de la perception : la vue subjective est utilisée pour incarner... la chanson elle-même.

L'expression du désir

Un des usages de la vue subjective dans le cinéma d'animation est lié à l'expression du désir, et éventuellement au court-circuit de l'écran, qui identifie les désirs et affects du personnage à ceux du public. La vue subjective sert ainsi à incarner le désir. Cette association de la vue subjective au désir existe aussi en prises de vues réelles. Elle est en dernière analyse une forme spécifique de prédation : le FPS constitue en effet un genre du porno à part entière. En effet, il existe une catégorie nommée « POV » (acronyme de « *point of view* ») dans laquelle la caméra, située en lieu et place d'un des deux partenaires (entendre : de l'homme), vise à donner un point de vue incarné au spectateur.

Le cinéma d'animation convoque également des vues subjectives désirantes, dans des codes qui renvoient éventuellement au porno. Un plan de *How to Make Love to a Woman* (Bill Plympton, 1996) reprend ironiquement un point de vue subjectif masculin sur une femme nue,

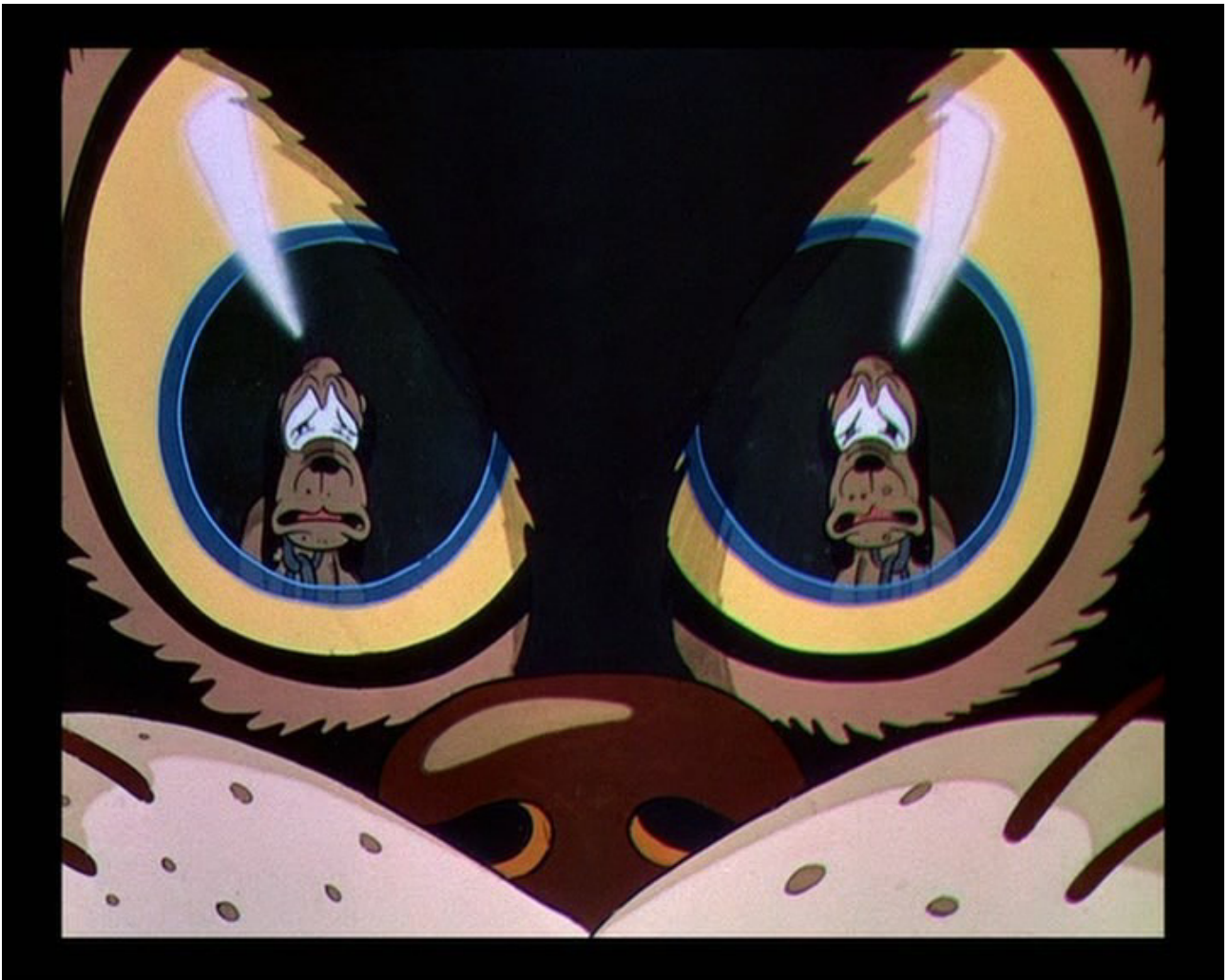
mais, le désir du personnage de Plympton se trouve anéanti par la peur (de l'autre ou de la performance). On trouve, dans un tout autre registre, une vue subjective subjuguée dans *Feherlofia* de Marcell Jankovics (1981) : lorsqu'arrive une femme nue, la caméra correspond au regard du personnage, comme l'attestent les bras qui se débattent de part et d'autre de l'image. *Tummy Trouble* (Rob Minkoff, 1989), un des court-métrages de Roger Rabbit, *Tummy Trouble*, donne à voir une vue subjective désirante d'une autre forme. On voit le bébé ramasser son biberon, puis il aperçoit une machine que son regard transforme en biberon géant. C'est un procédé classique du cartoon : l'image nous donne à voir le désir du personnage. Si dans *Tummy Trouble*, le plan est en vue subjective, ce n'est pas toujours le cas : il arrive que le fondu se fasse en présence du personnage à l'écran, comme dans *What Buzzin' Buzzard ?* (Tex Avery, 1943), où l'un des vautours est transformé en poulet par la faim de son comparse. Bien qu'il s'agisse là d'une citation de *Gold Rush* de Chaplin (1925), il ne serait pas exagéré de dire que le célèbre gag de Chaplin lui a été inspiré par l'esthétique métamorphe du cartoon. L'image du cinéma d'animation est en elle-même une vue subjective.



Marcell Jankovics, *Le fils de la mer blanche / Fehérlofia*, 1981

Dans *Mon Amour* d'Alexandre Petrov (2006), la vue subjective exprime plutôt la joie du personnage. Le personnage est tenu par la main par la femme qu'il aime, qui marche joyeusement. Il la suit, on la voit bouger dans une marche dansante pendant qu'elle parle. La vue permet d'ébranler l'image entière, de la mettre en mouvement, de transmettre la danse du corps au corps de l'image lui-même. La vue subjective, dans le cinéma d'animation, lorsqu'elle se fait en mouvement, peut ainsi revêtir une fonction affective et dansante. Le mouvement de l'image se fait à la « première personne », sans que le *shooting* soit indispensable, en vue de produire et exprimer des sensations de joie.

La logique du choc attractionnel



Disney, *Pluto's Judgement Day*, 1935

La peur, signalée par Galloway au début de ses « Origines du First-Person Shooter », mais qui disparaît à la fin de son chapitre dans le récapitulatif, occupe au contraire dans les films d'animation une place de premier ordre. Le plan subjectif, signale Galloway, peut en

effet être utilisé pour exprimer un sentiment de peur. C'est en particulier le cas chez Hitchcock, dans *Les 39 marches* (1935), lorsque la nouvelle du meurtre d'Annabella est énoncée dans le train, ou dans *Vertigo* (1958), dont les fameuses combinaisons de zoom et de travelling servent à exprimer les vertiges de James Stewart lorsqu'il regarde en bas¹⁰⁵⁷. Le *transtrav* (travelling et zoom) de *Vertigo* exprime la peur du personnage, mais s'adresse aussi directement au public, dans une logique d'effet de choc permise par la technique. Cette adresse au public et cet effet d'attraction sont le mode dominant de l'usage du point de vue subjectif dans le cinéma d'animation¹⁰⁵⁸. Mais la peur subjective, dans le cinéma d'animation, ne procède pas exactement de la même manière. Chez Hitchcock, elle n'a aucun objet concret sur lequel se fixer. Dans le cinéma d'animation, au contraire, la menace est matérialisée, sous la forme d'un adversaire, d'un objet au sol, qui annonce une collision. Les vues subjectives sont ainsi souvent aussi des vues aériennes en mouvement, qui retranscrivent le corps en chute libre du personnage. La prédation y est moins fréquente que la menace : la vue subjective est plus volontiers celle de la victime que du prédateur. Puisque l'axe du regard du public est totalement intégré à la grammaire visuelle du cinéma d'animation, le regard caméra identifie éventuellement le personnage menacé avec le public, qui se trouve « menacé » par l'image, dans la tradition d'épouvante des trains fantômes. La vue subjective est ainsi la plupart du temps mobilisée en vue de représenter une menace (représentée par un adversaire ou le vide), et anticiper un effet de choc. Elle est également usitée en vue de produire un effet comique en permettant la surprise. Ce qui ressurgit dans la vue subjective, c'est l'héritage forain du cinéma. La vue subjective est en effet aussi un truc, qui vise à surprendre le public par son innovation formelle, mais aussi à le placer dans la position d'un public de parc d'attraction, en proie au choc et à la stupeur, à la frayeur contrôlée des machineries foraines.

Les regards que les personnages adressent au public dans le cinéma d'animation sont un héritage du cinéma des premiers temps. Avant que la narration ne soit institutionnalisée comme la forme dominante du cinéma, le cinéma des premiers temps relevait d'un régime d'attraction : ce n'était pas tant le film qu'on venait voir, que la machine. Le cinéma « était

¹⁰⁵⁷ « What was detachment and alienation in *Topaz* was often flat-out terror in other Hitchcock films. In *The 39 Steps*, Hitchcock uses the subjective shot to transmit a sense of fear and foreboding when the news of Annabella's murder is first described aloud in the train compartment. In *Vertigo*, the famous filmic representation of acrophobia (a track-zoom shot looking straight down) is also a subjective shot. It is used to portray the intense fear and disorientation felt by someone suffering from vertigo. » (« Ce qui était détachement et aliénation dans *Topaz* était souvent une terreur pure et simple dans les autres films d'Hitchcock, Hitchcock utilise le plan subjectif pour transmettre un sentiment de peur et de pressentiment lorsque la nouvelle du meurtre d'Annabella est décrite pour la première fois à haute voix dans le compartiment du train. Dans *Vertigo*, la célèbre représentation cinématographique de l'acrophobie (un plan d'ensemble regardant droit vers le bas) est également un plan subjectif. Il est utilisé pour dépeindre la peur intense et la désorientation ressenties par une personne souffrant de vertige. », traduction personnelle) Galloway Alexander, *Gaming, op. cit.*, p. 49.

¹⁰⁵⁸ Louis et John Parascandola parlent, à propos de Coney Island d'une « atmosphère "dans-ta-face" » [*The "in-your-face" atmosphere that already prevailed at Coney Island*]. Parascandola Louis & Parascandola John, *A Coney Island Reader*, New York, Columbia University Press, 2015, p. 14.

une attraction en soi¹⁰⁵⁹ ». Le cinéma d'animation perpétue les logiques du cinéma des premiers temps que le cinéma a en grande partie oubliées. La vue subjective, et le cinéma d'animation en général, hérite de cette tradition attractionnelle du cinéma. La vue subjective est ainsi une attraction, au sens d'un effet supposé impressionner le public en soi, indépendamment de sa valeur sémantique. L'image du cinéma d'animation répond en règle générale à cette logique : elle vaut pour elle-même, avant de valoir pour son sens et sa narration. On voit, dans *Moi, l'autre* de Marie Paccou (2000) apparaître une main en vue à la première personne, incarnant le point de vue de l'enfant. La cinéaste explique ainsi ses motivations : « je voulais mettre du mouvement de caméra et des jeux de lumière dans l'animation de sable¹⁰⁶⁰... ». La vue subjective est ainsi décrite par la cinéaste comme un point de vue permettant un certain effet visuel. Cette logique de l'effet, qui ressort en dernière instance de la logique attractionnelle de la trouvaille, du nouveau truc, est indissociable de l'usage de la vue subjective.

La vue subjective fonctionne dans le cinéma d'animation suivant la logique des attractions à deux niveaux : elle est en elle-même une prouesse technique et un effet à admirer, et elle confronte le public à un spectacle qui mobilise le corps dans une logique du vertige et du choc qui relève de l'attraction foraine¹⁰⁶¹. *One of Those days* de Bill Plympton (1988) est un film d'animation entièrement réalisé en vue subjective. On y suit la journée malchanceuse d'un individu qui, en bonne figurine d'animation, tombe de Charybe en Scylla, d'accident en accident. Il n'y est pas question de trouble de la perception, ni de trouble identitaire spécifique. Le corps du personnage est un corps de *toon*, c'est-à-dire un corps toujours infiniment supplicié et immortel. Le cinéma d'animation tout entier est un cinéma du trouble identitaire. C'est la prouesse technique et l'innovation visuelle qui fait l'intérêt du film. C'est plutôt le rapport du corps à l'espace et à l'image qui motive la vue subjective. Le corps se trouve mis en danger, comme tous les corps des films d'animation. Il glisse sur son nez et tombe, prend feu, se fait attaquer par le chien, se fait aspirer dans l'aspirateur, rebondit sur le fauteuil. L'intérêt de la vue subjective ressort d'une part de la prouesse technique, puisque c'est un angle de vue dans lequel ce n'est plus le corps qu'il faut animer, mais l'image dans son entier. Il réside également dans le vertige du public, dans la dimension attractionnelle de l'image, qui devient un espace – imaginaire et vertigineux – qui se déploie dans l'écran.

¹⁰⁵⁹ Gunning Tom, « *The Cinema of Attraction[s] : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde* », in Strauven Wando, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 384.

¹⁰⁶⁰ Conversation Facebook avec l'auteur sur le groupe « Recherches francophones sur l'animation », 8 septembre 2023.

¹⁰⁶¹ La logique de l'attraction, note Smolderen, privilégie « le morcellement, le choc, la surprise, l'insolite, la catastrophe » à un contenu « structuré – routinier, fondé sur l'habitude, les automatismes - » Smolderen Thierry, Entretien avec Thierry Smolderen, Boillat Alain (dir.) *Les cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, « L'Equinoxe », 2010, p. 349.



Fleischer, *Popeye, For Better or Nurse*, 1945.

Plonger dans le cartoon

La vue subjective, dans le cartoon, est souvent en même temps une vue aérienne. La vue aérienne est elle-même une forme particulière de plongée. Les vues en plongée, dans le cartoon, répondent globalement à quatre fonctions : signifier la hauteur (donc introduire le vertige), mettre en rapport deux éléments verticaux, présenter des situations de foule, montrer des trajectoires de véhicules. Dans *The Flying House* de Winsor McCay (1921), les vues en forte plongée servent à montrer la maison volante à l'œuvre, et s'inscrivent dans la logique de bouleversement spatial propre à McCay. La maison s'envole jusque dans l'espace, laissant voir la planète Terre. Des suites de l'explosion de la maison, les protagonistes chutent dans une perspective en plongée. On retrouve un même usage d'un plan de grand ensemble en plongée au début de *The Air Race* de Ub Iwerks (1933, épisode de la série *Willie Wooper*). Les plans en plongée servent aussi dans le cartoon à exagérer la hauteur des buildings (comme dans *The Good Scoot* (Iwerks, 1934), au moment où Willie Wooper monte en haut d'un immeuble à partir du geyser sorti d'une borne à incendie. La structure scénaristique oedipienne (*boy rescue girl*) est omniprésente dans le cartoon. Tous les épisodes de Popeye reposent sur ce principe, ainsi qu'un certain nombre d'épisodes de Mickey et de Willie Wooper, sans compter les occurrences chez Tex Avery où Droopy sauve la girl des mains du Loup. On retrouve également cela dans le numéro d'équilibriste de Mickey et Donald dans *Mickey's circus* (Disney, 1936), où la plongée exagère la hauteur pour signifier le malaise de Donald. Le sol vu en plongée menace aussi Dingo dans *Clock Cleaner* (Disney, 1937). On retrouve également un plan en plongée menaçant dans *Mickey's Fire Brigade* (Disney, 1935), lorsque Mickey se trouve suspendu à la lance d'incendie qui se balance sous la puissance de l'eau. Les vues en plongée sont aussi dues au spectacle. Dans les plans d'ensemble présentant

un spectacle, elles permettent de montrer la foule. Elles sont ainsi fréquentes quand il s'agit d'un spectacle théâtral ou musical. *Boo Boo Theme Song* des frères Fleischer (1933) s'ouvre sur une vue quasiment zénithale sur l'araignée pianiste) ou sportif (dans le cas d'un combat de boxe, d'un match de baseball ou de football, d'une course...). Les vues en plongée (isométriques) sont fréquemment utilisées pour permettre de montrer des trajectoires de véhicules (trains ou voitures en général), comme dans *Red Hot Rail* des studios Van Beuren (1931). Elles permettent ainsi fréquemment de faire interagir l'ombre d'un avion (ou l'avion lui-même) avec un train. Dans chacun des cas, les vues en plongée permettent enfin de mettre en rapport deux éléments verticaux, un en haut et l'autre en bas, comme dans l'épisode où Popeye déménage, et qu'il regarde depuis sa fenêtre le camion de déménagement stationné dans la rue.

Aviation, vue aérienne et subjective

Un des éléments classiques de la grammaire visuelle du cartoon consiste à montrer, dans un champ / contre-champ, un personnage menacé et ce qui le menace. Le point de vue que l'on adopte est celui d'un corps en chute libre, ou d'un corps embarqué dans un wagon de montagne russe. La vue « en plongée », dans le cartoon, n'est pas seulement une expression métaphorique dénotant un plan fixe avec un regard « plongeant » vers le bas. En effet, la caméra plonge littéralement. Les personnages de cartoon ne cessent de tomber. La chute est un motif archétypal du cartoon, de préférence avec une prise de conscience tardive de la disparition du sol. La verticalité de la vue aérienne et la profondeur de la vue subjective sont des mouvements vers le centre de l'image, des mouvements centripètes. Ces vues aériennes, dans le cartoon, sont diégétiquement incarnées : ce sont des vues subjectives, celles de corps qui tombent. *Flying Jalopy* (Disney, 1943) en offre une belle illustration : la vue de haut intervient quand l'avion de Donald chute, et se rapproche en zoom rapide. Manière de signifier que le personnage va s'écraser, ce que confirme le plan suivant, qui zoome sur la tête de Donald. Idem dans *Beach Peach* (Fleischer, 1933), lorsque Popeye plonge. Dans *Aviation Vacation* de Tex Avery (1941), la vue de dessus est mobilisée pour un gag, consistant à prendre l'ombre pour la proie : on suit l'ombre de l'avion, qui longe des rails de train, et disparaît quand ils passent dans un tunnel. De la même manière, l'ombre se décale pour laisser passer un train. Dans le cartoon, l'avion est un train comme les autres. Dans *The Plastic Inventor* (Disney, 1944), l'avion en plastique de Donald fond et se transforme en wagon de montagne russe, qui roule sur les montagnes.

Le vertige de l'aviation se fait ainsi depuis une vue subjective, qui est aussi une vue aérienne en chute libre. La vue subjective montre l'avion au décollage, alors qu'il percute tout sur son passage et s'avère une véritable menace pour les vaches et autres voitures qui croisent sa route. La machine, comme toujours dans le cartoon, est dysfonctionnelle. La vue aérienne intervient à la toute fin du cartoon, dans une même logique de vertige : pour figurer la chute. C'est la même logique qui préside à la vue aérienne dans *Donald Test Pilot* (Disney, 1951) : quand l'écureuil rentre dans la machine, la vue verticale tourne, pour figurer le vertige. La vue subjective de l'avion apparaît cette fois. Idem dans *Failing Hare* (Clampett, 1943), c'est quand l'avion va s'écraser qu'est mobilisée une vue verticale tournoyante. On trouve la même logique dans *Little Johnny Jet* (Avery, 1953) : alors que le film raconte l'histoire d'un avion, la seule vue aérienne est rattachée à la chute du papa avion qui s'écrase. Le cartoon joue d'ailleurs de ces stéréotypes. Dans les fausses nouvelles qui ouvrent la *Screen Song Love Thy Neighbor* (Fleischer, 1934), on voit un cameraman, sur l'aile d'un avion en pleine chute, en train de filmer : manière de signaler les pouvoirs de l'animation par rapport au cinéma de prises de vues directes.

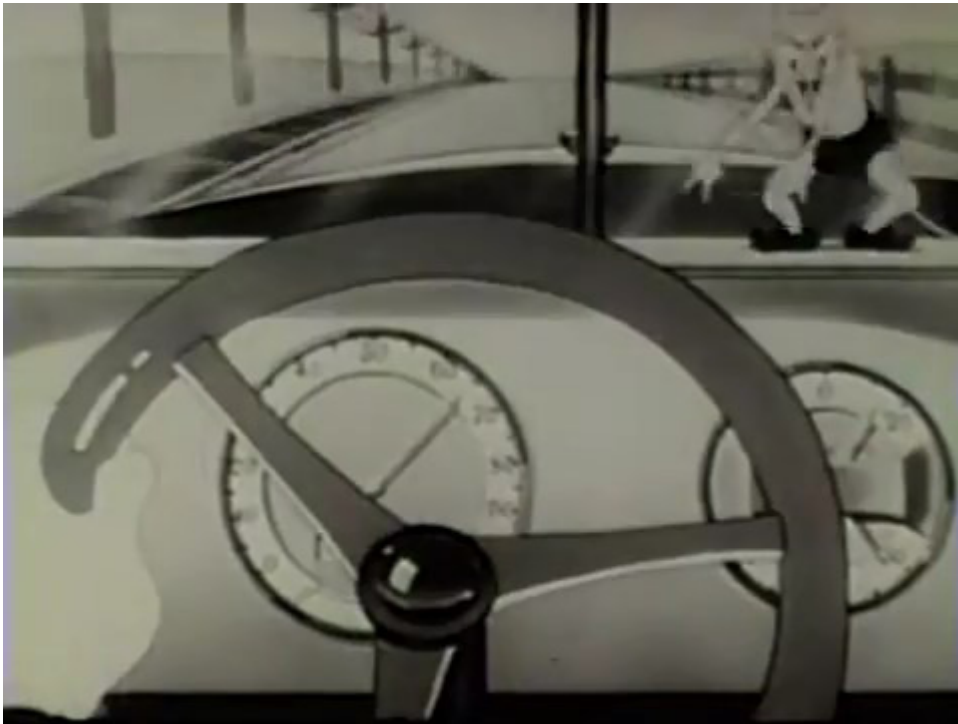
La vue zénithale est ainsi souvent une menace¹⁰⁶² : celle de la chute vertigineuse. Donald, dans *The Riveter*, quand il doit poser des rivets, et qu'il voit depuis l'échafaudage le sol, est pris de vertige. Même affaire dans *Window Cleaners* (Disney, 1940) où le sol est montré pour signifier le vide et la hauteur à laquelle opère Donald, ou dans *The Whalers* (Disney, 1938) quand Dingo tombe du ciel sur la baleine. Dans *Presto Chango* de Paul Terry (1929), les personnages qui courent en vue de dessus au bord d'un building sont ainsi l'occasion d'une sorte de prouesse technique, dans laquelle on voit, dans un travelling latéral en plongée zénithale, défiler la rue en dessous des personnages.

Vue du sujet et de la machine

Alexander Galloway, dans ses recensements des vues subjectives au cinéma, occulte, volontairement ou non, un usage pourtant courant des vues subjectives : la vue subjective aux commandes d'une machine ou véhiculée par elle. L'animation japonaise, à travers notamment les *anime* de *mecha*, fait de la vue subjective computationnelle celle d'un humain regardant à travers une machine (cf. *Mobile Suit Gundam Zeta*, 1985, épisode 10). On retrouve également des focalisations de ce type dans la série *Goldorak* (Go Nagai, 1975-1977), qui visent à

¹⁰⁶² Elle peut également être mobilisée pour des gags : la vue verticale, dans *Radio Riot* (Fleischer, 1930), place le public en situation de voyeurisme : on voit dans un appartement un personnage prendre un bain. Les plans en vue subjective prédatrice et en vue aérienne de chute sont aussi liés à des thématiques de guerre. Ils sont par conséquent énormément mobilisés dans le film de propagande *Commando Duck* (Disney, 1944).

permettre une projection du public enfantin dans la manipulation et les commandes de la machine¹⁰⁶³.



Charles
Mintz,
Krazy Kat,
*Highway
Snoberry*,
1936.



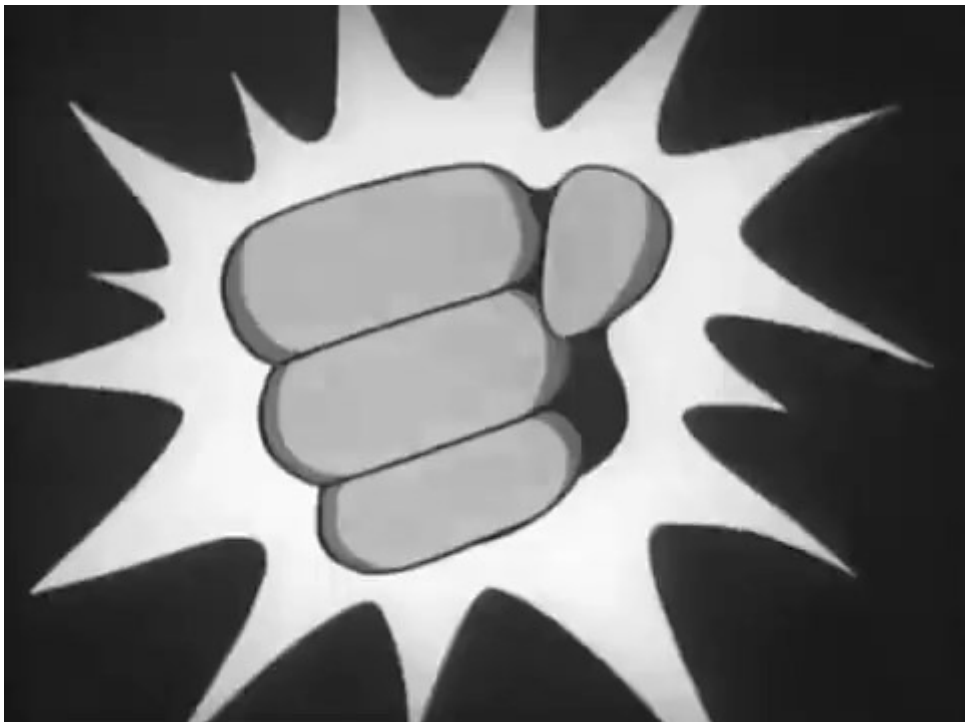
¹⁰⁶³ Voir sur les rapports du public enfantin à la série : Sarah Hatchuel & Marie Pruvost-Delaspre, *Goldorak, L'aventure continue*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2018.

Mais le cas le plus courant, et qu'on retrouve également dans des films de prises de vues directes, concerne les personnages au volant d'une voiture ou embarqués dans un wagon de montagne russe. Un film comme *Highway Snobbery* de la série des Krazy Kat (1936) contient ainsi en puissance la plupart des images et points de vue qu'on retrouve ensuite dans les jeux de voiture, de *Night Driver* (Atari, 1976) à *Need for speed* (EA, 1994) en passant par *Outrun* (Sega, 1986) et les premiers *GTA* (Rockstar, 1997). La machine qui mène le corps, dans le cartoon, est souvent montée sur des rails, et renvoie aux wagons des montagnes russes. Le point de vue subjectif se trouve alors embarqué dans un jeu de montagnes russes. Ce type de vue subjective n'est pas dérangeant, puisque les corps des membres du public, comme ceux des personnages, sont également immobilisés. Les corps véhiculés permettent ainsi une retransmission d'une expérience subjective de vertige sans effet *d'étrangement*. Dans *C'est l'aviron* de McLaren (1944), revient comme un refrain une vue de barque, qui nous promène à travers plusieurs décors, et qui semble mener la chanson plus qu'autre chose. On trouve également un procédé similaire dans *La Poulette Grise* (Norman McLaren, 1947). On semble commencer le film à l'intérieur d'une poule à en juger par la démarche sautillante, qui nous promène à travers champs. C'est également le cas dans le prologue de *Pinocchio* (Disney, 1940), avec les bonds du criquet, doublés. Ces travellings incarnés nous embarquent dans l'image, et marquent le rythme de la chanson. L'image glisse sur les rails rythmiques de la musique.

Se joue également dans la vue subjective du cinéma d'animation la conscience du corps en relation avec une machine. La série Goldorak contient ainsi des plans où l'on voit les mains du pilote ainsi que sa trajectoire. Mais le même phénomène se retrouve dans le cartoon où les plans de roller coaster présupposent (plus qu'ils ne représentent) le wagon dans lequel on glisse. L'effet n'est dès lors plus dérangeant, puisqu'il vient prendre appui sur une expérience connue du public. D'une manière un peu différente, *Album* de Krešimir Zimonić (1984) s'ouvre sur un plan subjectif, dans lequel on voit une main tourner les pages d'un album photo. La vue subjective permet de rejouer le geste par lequel on feuillette un album photo, et permet de créer une identification avec le personnage, tout en délayant sa présentation. La vue sert également à incarner la source de l'image, et à la placer immédiatement dans le champ de la subjectivité, ouvrant dès les premiers plans l'image à la rêverie. Car les photos que consulte la protagoniste rappelle un mélange de souvenirs affectés et de rêveries.

La menace et la peur du choc

Le champ/contre-champ montrant à la fois le personnage regardant et ce qu'il voit et qui le menace ne présente pas seulement le sol comme objet de collision à venir. La menace du choc peut aussi provenir d'autres sources de danger. On retrouve l'usage d'une vue subjective comme menace dans l'épisode de Popeye *Abusement Park* (Fleischer, 1947) à plusieurs reprises : quand le wagon d'Olive entame sa chute, quand elle sort des rails et s'apprête à percuter une tour, et quand un train est sur le point de percuter Popeye et Bluto. Le cas le plus courant est celui des rails de l'industrie ou de l'univers forain. Par exemple, dans *Donald's Gold Mine* (Disney, 1942), on voit les yeux de Donald en très gros plan, avant de les « incarner » et d'adopter son point de vue, en train d'être dirigé par le tapis roulant vers les engrenages qui broient les pierres. Dans *A Good Time for a Dime* (Disney, 1941), Donald va cette fois dans une salle de *Penny arcade* (d'attraction foraine). Après un spectacle de peep-show, un jeu de pince mécanique, il passe à un simulateur de vol, grimpe dans un avion mécanique. Les machines, évidemment, comme toujours dans le burlesque et le cartoon, se retournent contre leur usager. Le cartoon s'achève sur les yeux de Donald : ses pupilles rebondissent dans ses yeux comme des balles de loto. Après un dernier regard flou sur l'avion, Donald sort de la salle. Dans ses tours en avion, le cartoon nous place dans la peau de Donald, en vue subjective, pour signifier sa chute.



Osamu Tezuka,
Tetsuwan Atomu,
1963,
épisode 15

La menace peut aussi être celle d'un adversaire. Le cinéma d'animation utilise aussi la vue subjective pour signifier des coups portés vers la caméra, comme dans *Skycraper* de la série Oswald the Lucky Rabbit (Disney, 1927). De la même manière, dans *Mickey's Kangaroo* (Disney, 1935), lorsque le kangourou casse la niche de Pluto, on voit le chien de Mickey se diriger vers la caméra, en guise de menace. Dans *Pluto's Judgement day* (Disney, 1935), on se trouve à la place de Pluto, face au chat-diable qui rend son jugement, et dont les yeux reflètent l'image du chien. Le procédé est inversé dans *R'Coon Draw* (Disney, 1951), où c'est le raton-laveur qui est menacé par Pluto, qu'on voit à travers ses yeux. Dans *Mickey's Rival* (Disney, 1936), c'est le point de vue de Minnie qui nous est montré, alors que le taureau fonce vers elle. Dans *The Bean Stalk* (Disney, 1947), la vache voit Donald s'approcher d'elle avec une hache.

L'image subjective ne prend pas la même forme dans le cinéma d'animation que dans le cinéma de prises de vues réelles, car il n'y a pas de corps devant la caméra. Il y a ainsi un certain art du choc de la caméra, dans le cartoon, qui procède de l'absence de contact direct entre les corps et la caméra – puisque l'espace que l'on voit est une image dessinée, puis photographiée. Donald, quand il fonce vers la caméra dans *Hockey Camp* (Disney, 1939), ne menace jamais la caméra comme le ferait un acteur, ce qui permet une certaine menace, jamais réelle, à l'encontre du point de vue. La vue subjective est aussi celle du public, dans les multiples adresses des personnages, ou dans leurs menaces (quand ils visent en direction de la caméra, comme dans *Bosko the Doughboy* (Harman, 1931). Comme le remarque Dick Tomasovic :

« le cinéma, à travers de nombreux jeux de reflets, de miroirs et de regards caméra (en dramatisant notamment la logique du champ-contrechamp), invite fréquemment le spectateur à se contempler à l'aune du regard du monstre. C'est toute la force de ce dispositif prométhéen, tel un imparable mécanisme, que d'intégrer le lecteur/spectateur en faisant vaciller ses certitudes sur l'irrémediabilité de l'inerte, au point de lui faire retrouver, au moins partiellement, l'imaginaire animiste qu'il tissa dans son enfance (jouets et autres objets vivants, plasticité et réversibilité du temps, génie des éléments naturels) avant de se résoudre à la permanence de la mort¹⁰⁶⁴. »

La vue subjective, dans le cinéma d'animation, mobilise un imaginaire animiste et nous projette dans une part survivante de l'enfance en nous, où l'inerte et l'animé ne sont pas hétérogènes. Ces images, en jouant sur ce ressort, intègrent le public à leur monde, et la vue subjective dès lors devient une force d'altération. La vue subjective peut parfois être aussi mobilisée pour exprimer une différence d'échelle, éventuellement sur un mode comique. C'est le cas dans *Home Defense* (Disney, 1943) lorsque Donald, très effrayé par le nombre de

¹⁰⁶⁴ Tomasovic Dick, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernité de Prométhée », in DENIS Sébastien (dir.), *Revue Intermédialités / Intermediality*, n° 22, *Animer / Animating*, automne 2013.

parachutes, regarde le bonhomme de pain d'épice qui lui atterrit sur le nez. Les focalisations internes apparaissent souvent dans un rapport d'échelle. Le point de vue, quand il est choisi dans le cartoon, devient ainsi instantanément un point de vue incarné, car le cartoon joue justement de la différence (notamment d'échelle) des corps. Ainsi, le point de vue devient facilement une vue subjective, en cela qu'il nous place dans les yeux d'un personnage, qui en regarde un autre, soit beaucoup plus petit, soit beaucoup plus grand. Ainsi, Donald apparaît en plongée dans *Tea for Two Hundred* (Disney, 1948), lorsqu'il est vu du point de vue d'une fourmi. On trouve le même phénomène dans *Honey Harvester* (Disney, 1949). Popeye voit le géant depuis ses pieds, qui apparaît immense. L'intérieur d'un corps, dans le cartoon, est un espace en soi : on peut voir non seulement depuis les yeux, mais encore depuis la bouche, comme lorsque Mickey est avalé par le géant. Pourquoi la focalisation subjective serait-elle réduite aux seuls yeux ? Dans le corps désincarné du cartoon, la vue n'est pas le seul apanage des yeux. Le gros plan sur le visage de Pluto dans *Beach Picnic* (Disney, 1939) correspond au point de vue d'une fourmi. Les jeux d'échelles ont en outre pour conséquence un rapport au corps qui fait que le corps devient lui-même un espace. Ainsi, dans *The Brave Little Taylor* (Disney, 1939) on voit Mickey (en vue mi-subjective) depuis l'intérieur de la bouche du géant. S'il s'agit traditionnellement d'un plan en pied à l'échelle de Mickey, l'angle de vue permet cependant de poser la question de la limite du plan subjectif depuis le point de vue du géant : la vue subjective peut-elle s'exprimer à partir d'un autre organe que les yeux ?

Un film comme *J'ai perdu ma main* de Jérémy Clapin (2019) mobilisent de nombreuses « vues subjectives ». Elles font pour ainsi dire partie de la grammaire visuelle du film. La caméra se situe à l'intérieur des yeux du personnage pour signaler sa fatigue et sa volonté de se couper du monde. Mais le film contient surtout des vues visant à retranscrire ce que serait une vue de la main. Le film ouvre la réflexion à ce qui fait la subjectivité. Si la main au premier plan est normalement un indicateur de vue subjective, cette focalisation est-elle encore une vue subjective si cette main est autonome, animée d'une conscience propre mais détachée de son corps ? Il semble que oui, et qu'il faille considérer dans ce cas comme subjectives les vues proches de la main, comme celles, depuis la paume, qui montrent ses doigts quand elle court, ou celles placées au niveau de l'articulation trapézo-métacarpienne (la base du pouce sur le dos de la main), montrant par exemple la main en train d'allumer un briquet. Le film cherche aussi à rendre compte, par la vue, des sensations tactiles et de la manière dont elles construisent une subjectivité. Dans le film de Jérémy Clapin, la caméra subjective nous place depuis la main, ou très proche d'elle, afin de nous communiquer son point de vue¹⁰⁶⁵. La position de la main, ses gestes ou le contact de certaines matières sont

¹⁰⁶⁵ À propos de la première scène, qui contient de nombreuses vues subjectives, le réalisateur remarque : « Le but de cette première scène, c'est de faire exister la main coupée. Elle sort du frigo d'un vestiaire d'université de médecine où elle attendait peut-être d'être disséquée. Tout ce qui est à ma disposition en

ainsi des raccords temporels, qui font passer du voyage de la main à l'histoire de son corps. La perspective de la main permet ainsi de se placer au ras des escalators ou à l'échelle d'une mouche. Les plans sont aussi convoqués pour dynamiser l'action, faire sentir une menace, comme lorsque la canne du pianiste aveugle cherche à la frapper ou que la main est ballottée par le vent des voitures au milieu du boulevard périphérique. La vue subjective est aussi convoquée du point de vue de la victime dans *J'ai perdu mon corps*, quand l'homme qui a craché dans le verre de Naoufel se fait molester.

Au cœur du combat

La mobilité de *J'ai perdu mon corps* (2019), qui entretient des liens avec des pratiques comme l'urbex ou le parkour, s'inscrit dans un contexte où la réception des vues subjectives est déjà modifiée, à la fois par le jeu vidéo et les caméras embarquées des sports extrêmes. Mais on trouve, dans le cinéma d'animation, des vues subjectives visant à dynamiser l'action dans des films où l'influence des nouveaux media est moins prégnante. Ce dynamisme de l'action existe en effet aussi dans des films plus anciens, comme *Janos Vitez* (Jankovics, 1973), qui convoque une vue subjective lorsque le protagoniste, attaqué par des bandits, se défend en balançant la lampe devant lui pour les effrayer. La main passe devant la caméra en balançant la lampe, pour dramatiser la situation. Le plan vise clairement une identification du public avec le héros menacé et en train de se défendre¹⁰⁶⁶. Cet usage de la vue subjective, plus difficile à réaliser en prises de vues directes avant la miniaturisation des caméras (qui l'emploient par conséquent peu¹⁰⁶⁷), est récurrent dans le cinéma d'animation. Il semble servir à placer le public au plus près du combat, à l'y impliquer physiquement.

Le Carré de Lumière de Claude Luyet (1985) est un film de boxe réalisé quasiment entièrement en vue subjective. On voit dans les premiers plans du film, suivant un découpage classique quoique rapproché, un homme courir, puis faire de la corde à sauter. L'image montre

termes de mise en scène, je vais l'utiliser. Cela va passer par le son. Mais aussi par un œil qui roule. Pourquoi ? Un œil, ça voit. Et si l'œil est capable de voir la main, c'est qu'elle existe. Quand la main perce la poche, on entend une respiration. C'est comme si on assistait à sa naissance. Là, le spectateur, comme devant n'importe quelle naissance, a envie de voir ce nouvel être perdurer, et continuer à se battre pour exister. La première connexion est faite » cité in Douhaire-Kerdoncuff Anne, « Les clefs du film d'animation "J'ai perdu mon corps" avec Jérémy Clapin, son réalisateur », disponible en ligne, URL : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/les-clefs-du-film-d-animation-j-ai-perdu-mon-corps-avec-jeremy-clapin-son-realisateur-9110313>

¹⁰⁶⁶ Immédiatement après qu'il a réussi à s'enfuir, on se trouve de nouveau en vue subjective, mais sur ses pieds en train de marcher cette fois. La marche conduit à une vue renversée de cavalier. La vue sur les pieds semble exprimer la chaleur accablante.

¹⁰⁶⁷ On trouve cependant des usages de cette vue subjective du point de vue de la victime dans certains films de boxe, comme le célèbre *Raging Bull* de Scorsese (1980), où la caméra se place dans la peau de l'adversaire de Robert De Niro en train de se faire frapper.

ses pieds pendant qu'il fait de la corde à sauter. On le voit ensuite en plan rapproché au niveau du torse, de dos puis de profil, frapper un sac. Enfin, on le voit de dos en pied, face à une glace, boxer contre lui-même. La caméra se rapproche jusqu'à rentrer dans sa tête : on se trouve alors en vue subjective, dans ce combat contre son double puis dans celui qu'il mène ensuite contre un adversaire. La transformation de l'adversaire en gorille, puis l'apparition de l'eau lors de sa mise au tapis renforce la subjectivité du plan : il ne s'agit pas seulement d'une image incarnée, mais encore d'une image portant la charge de rêverie et d'affect du personnage. Le film se termine sur la glace brisée, faisant percevoir rétrospectivement le combat entier comme le fruit de l'imagination du boxeur, ou faisant de l'adversaire un double du personnage. Tous les adversaires que l'on peut vaincre ne sont au fond que des triomphes contre soi-même, c'est-à-dire contre son ombre. Le film exprime ainsi une forme de distanciation vis-à-vis de soi, relevant de l'aliénation signalée par Alexander Galloway. Mais on ne peut réduire l'usage de la vue subjective à cela. Le point de vue subjectif est aussi une prouesse technique.



Claude Luyet,
Le carré de Lumière,
1992



Osamu Dezaki
(d'après Tetsuya Chiba et
Asao Takamori),
Ashita no Joe,
1970-1971 (épisode 38)

Surtout, le film quasiment entièrement en vue subjective systématise un procédé qu'on trouve dans l'animation japonaise visant à dynamiser les combats. La vue subjective oscillant entre chacun des adversaires pour intensifier le choc des coups est en effet utilisée abondamment dans la série de boxe *Ashita no Joe*, diffusée à partir de la fin des années 1960. Dans *Ashita no Joe*, la vue subjective semble utilisée indifféremment du point de vue de Joe ou de son adversaire, et servir essentiellement un objectif de dramatisation et d'intensification du combat et des coups en impliquant physiquement le public. La focalisation subjective, qui place le public en position de recevoir le coup fait partie intégrante de la grammaire visuelle de l'animation japonaise. Que l'on songe à l'animation des météores de Pégase dans la série *Saint Seiya*¹⁰⁶⁸ (Masami Kurumada, 1986-1990) ou aux vues des épées dans les différents combats de *Ruroni Kenshin*¹⁰⁶⁹ (Kazuhiro Furuhashi, 1996-1998). Plus généralement, les personnages n'hésitent pas à s'adresser à la caméra, identifiant le public au personnage auquel ils s'adressent. C'est particulièrement le cas dans des séries comme *Love Hina* (Yoshiaki Iwasaki, 2000) ou *Full Metal Panic* (Koichi Chigira, 2002).

L'influence déterminante de Tezuka sur l'esthétique de l'animation télévisuelle japonaise explique peut-être l'importance de ce type de plan dans l'animation japonaise. Tezuka plante dans la grammaire visuelle de l'animation japonaise les vues subjectives correspondant à un choc et une menace que le cartoon hérite de la logique foraine. *Tetsuwan Atomu* (*Astro le petit robot* en français), produit par Tezuka de 1963 à 1966 pour la première saison, emprunte énormément au cartoon. Les cadrages, la grammaire visuelle, la plasticité des corps, sa narration même, en proviennent. Le personnage du petit robot, comme les personnages de cartoon, peut investir différents univers génériques. Si le genre initial de la série est celui de la science-fiction, les personnages peuvent, à l'intérieur des épisodes, se retrouver dans une jungle relevant plutôt du genre de l'aventure ou dans un univers de western. Quoique la trame de départ implique plutôt de la science-fiction, *Astro Boy* se retrouve dans les univers les plus variés : western, jungle, moyen âge... On retrouve également le spectre de la fête foraine chez Tezuka, des machines improbables, des déformations des corps irréalistes... La logique même du héros indestructible semble dériver des personnages de cartoon tels que Popeye. Or, en réemployant une grammaire visuelle proche de celle du cartoon, Tezuka intègre l'usage de la vue subjective comme anticipation d'un choc dans l'animation japonaise.

¹⁰⁶⁸ Traduit en français par *Les Chevaliers du Zodiaque*, la série est une adaptation du manga de Masami Kurumada (1986-1990).

¹⁰⁶⁹ Adapté du manga de Nobuhiro Watsuki (1994-1999).

Aveuglements subjectifs et détournements comiques

La vue subjective, dans le jeu vidéo, peut aussi, comme dans le cinéma, s'avérer un moyen d'expression de l'aveuglement et de l'impuissance. La vue subjective permet aussi de ne pas voir. Elle permet d'exprimer la limite de la vision du personnage, et de produire un effet de surprise, utilisé, dans la tradition du cartoon, comme un ressort comique, il l'est de manière ludique et comique par Bill Plympton. On trouve cet usage comique du temps de latence produit par la vue subjective dans *Mutant of Space* de Bill Plympton (2001). On voit, au premier plan, les mains d'une dame, qu'elle transforme en personnages : elle les unit comme deux corps, leur faisant faire l'amour l'une à l'autre. Au fond apparaissent d'autres humains. Concentrée sur la pièce de marionnettes pornographiques qu'elle fait jouer à ses mains, la dame ne voit pas les personnes, que l'on voit, nous, public, doucement s'approcher. La scène crée ainsi une identification à la fois drôle et gênante avec le personnage. Dans le même film, on voit en plan subjectif un père astronaute soulever sa petite fille. La focalisation vise à conférer une dimension ironiquement affective au geste du père. On trouve le même procédé plus tard dans le film, quand sa femme le retient par la main alors qu'il s'apprête à tomber. Dans *Duck Amuck* (Chuck Jones 1953), le pinceau qui repeint le décor s'avère en fin de compte, dans un ultime gag, celui de Bugs Bunny. Dans *One of Those days* (Plympton, 1988), la vue subjective sert aussi des intérêts comiques, en resserrant le cadre, comme lorsque l'on embrasse la voisine, sans voir personne autour, et qu'apparaît, dans une pause du baiser, au détour d'un travelling, le visage en colère de son mari. La réduction de la focalisation permet ainsi un effet de surprise, ainsi qu'une variation comique sur la maltraitance du corps de la figurine. Les films de Donald nous placent parfois dans la peau de ses neveux, dont le point de vue se situe au niveau de ses fesses (dans *Fire Chief* (Disney, 1940) par exemple), ce que Donald voit d'un mauvais œil. Le comique fonctionne sur un double ressort : l'usage de la vue subjective nous place ainsi en situation voyeuriste consciente, et elle nous permet de nous identifier au point de vue des neveux, depuis lequel la démarche de Donald décrédibilise ainsi le rôle de chef qu'il tente de s'attribuer.

De l'inhumain au non-humain

La vue subjective est aussi une vue qui prend le corps comme véhicule expérientiel. Dans les années 1980, la vue subjective est utilisée pour permettre des incarnations non-humaines (plutôt qu'inhumaine, qui contient une connotation morale négative que n'implique

pas le non-humain). Tels que les décrit Alexander Galloway, les vues subjectives inhumaines incarnent un point de vue criminel ou sanguinaire. Les vues subjectives non-humaines mobilisées par le cinéma d'animation tendent au contraire à présenter un nouveau rapport à l'espace, une nouvelle manière de le percevoir et de l'explorer. Ce phénomène arrive assez tardivement, relativement à l'existence du cinéma d'animation. Il s'explique peut-être par le développement des premiers jeux en vue subjective, par un certain état de l'art de l'animation, et un jeu d'influence et d'imitation réciproque, ou encore par un certain air du temps.

La Mouche de Rofusz Ferenc (1981) est un film réalisé entièrement en première personne. Comme l'indique le titre, on suit le trajet d'une mouche¹⁰⁷⁰, qui de la campagne rentre dans une maison, où un être humain essaie de l'abattre. Elle finit par se faire écraser, et épingler dans une boîte d'entomologiste. La vue subjective, dans ce film, recouvre plusieurs valeurs et fonctions. Elle permet nettement une empathie avec la mouche, d'autant plus que celle-ci se trouve menacée. L'usage de la vue subjective se présente comme une expérience d'altérité plutôt qu'une aliénation. La vue subjective permet également des effets comiques, comme lorsque la mouche essaie à tout prix de sortir, et virevolte à corps perdu sur une vitre. La vue subjective fonctionne aussi comme un truc, comme un procédé d'attraction, par lequel on se trouve conduit dans un corps et un espace nouveau, comme dans un train fantôme ou une montagne russe. Elle relève aussi à ce titre d'une performance d'animation, puisqu'il s'agit d'une forme d'animation virtuose par laquelle ce ne sont plus les corps mais les décors qui se trouvent animés. La vue subjective sert aussi une tentative d'exploration d'une autre forme de vision, qui ne rentre pas dans la catégorisation des vues subjectives inhumaines délimitées par Galloway.

La vue subjective, dans le cinéma d'animation, est une manière de se concentrer sur l'espace de l'image. Dans *Jumping (Le Saut)* de Tezuka (2002) et *Oj ! Nie Moge Sie Zatrzymac (Oh ! Je ne peux pas m'arrêter)* de Rybczynski (1984), le mouvement du corps sert à présenter un espace et la vie de cet espace. Dans *Oh ! Je ne peux pas m'arrêter*, un personnage semble naître de la forêt, dans de grands bruits de craquements, comme si un arbre se mettait en mouvement. La caméra se met en mouvement progressivement, et avance droit devant elle dans un mouvement très saccadé qui lui donne un corps. Et visiblement un corps effrayant : elle passe devant un couple allongé qui hurle, rejoint la route, la traverse, traverse la voie de chemin de fer, se retrouve dans un jardin, passe devant une grand-mère qui hurle à son tour. Elle semble ainsi venir de la périphérie de la ville, la traverser de part en part, de haut en bas (elle passe sur les toits autant que dans le métro), depuis les maisons jusqu'aux usines. Elle marche sur les couples allongés dans l'herbe ou percute les passants, avant de

¹⁰⁷⁰ *Questions d'optiques* de Claude Luyet (1986) mobilise également une vue subjective attribuée à une mouche.

finir par s'écraser sur un mur dans une grande tache rouge. Les bruitages semblent eux-mêmes des pistes sonores accélérées, et contiennent de nombreux hurlements ou bruits d'éclats et de heurts.

Dans *Jumping* de Tezuka, la caméra commence donc dans une banlieue pavillonnaire parsemée d'arbres, de verdure, d'eau. Elle se retrouve ensuite en milieu agricole puis industriel, à la lisière de la ville. Elle explore alors le milieu urbain, où on voit les enfants jouer et les adultes travailler, ainsi qu'un taxi négocier avec un agent de police et une femme bronzer. Elle se dirige ensuite vers la mer, le port, le phare, avant de passer directement dans la mer, ce qui la conduit dans une jungle et la ramène à une île en guerre, où elle plonge en enfer avant de remonter à son point de départ. Sur sa route, elle croise plusieurs animaux (une poule, un ourson en peluche, un corbeau, des insectes, une mouette, souris, chat, baleine) quelques humains (un jardinier, des enfants qui jouent, un homme qui se suicide sur les rails, des gens qui travaillent, des yakuzas, des animateurs, un chauffeur de taxi et un agent de police, deux pêcheurs, un explorateur et des sauvages de cartoon, des soldats) des machines qui la menacent (voitures, tractopelle, avion, hélicoptères, bateau) d'autres qui la transportent (capot du taxi, bateau). À quelle fonction répond la vue subjective ici ? D'abord, dans la création et l'expérience d'un corps prodigieux, capable de parcourir des distances de sept lieux.

Dans *The Exciting Life of a Tree* (Plympton, 1998), c'est un point de vue d'arbre que nous suivons. La plus grande partie du film se fait en plongée : l'arbre regarde ce qui se passe à ses pieds, et les différentes menaces qu'il reçoit (chenilles, pic-verts, tronçonneuse...). Le plan est une vue subjective : on est littéralement placé dans le point de vue hypothétique de l'arbre, dont on reçoit comme des menaces ceux qui attentent à son intégrité. Si l'arbre ne peut pas bouger, il fait cependant tomber des branches sur le premier humain qui essaie de le tronçonner. La « caméra », le point de vue, tombe en outre avec l'arbre lorsque celui-ci est tronçonné.

Alexandre Petrov : Le flux métamorphique du monde et les devenir du fleuve

Une séquence du *Vieil homme et la mer* d'Alexandre Petrov nous semble particulièrement intéressante pour envisager la vue subjective de l'animation. Alexandre Petrov travaille avec une peinture à l'huile à séchage lent, qu'il manipule directement avec ses doigts sur une surface en verre. La dimension temporelle permet de donner à la peinture une

puissance de métamorphose. Ses films, dans lesquels le rêve joue un rôle important, suivent dans leur développement la fluidité de la logique onirique. Son art s'apparente à celui de la peinture animée (technique d'animation dans la tradition de laquelle on peut compter des artistes comme Michèle Cournoyerou Gianluigi Toccafondo...) et convoque dans cette forme une image subjective et métamorphe. La liquidité des images d'Alexandre Petrov semble suivre la logique de la conscience et du rêve. Le cinéma d'Alexandre Petrov participe, dans le champ de l'animation, d'une libération de la caméra plus générale, permise dans le champ de la prise de vue réelle par l'usage de drones FPV (First Person View), par laquelle se généralise une grammaire filmique fluide et l'usage de plans séquences. Pour Mihaela Mihailova¹⁰⁷¹ :

« le flux métamorphique constant de son imagerie engendre ce que le réalisateur lui-même a décrit comme "le sens de l'instabilité et de la fluctuation de la vie" (zybkost') qui imprègne ses films¹⁰⁷². »

Cette instabilité propre à l'imagerie de Petrov prend racine dans sa technique de peinture, qui favorise l'improvisation¹⁰⁷³. La technique de Petrov, en effet, se rapproche d'une animation en *straight ahead*¹⁰⁷⁴ (au fil de la plume), qui, elle-même, implique la métamorphose et la transmutation d'une même matière pour faire évoluer le film. L'art de Petrov procède par transmutation continue plutôt que par recouvrements successifs. Cette forme d'animation relève d'une trace au sens dérivé du terme : un devenir continu, toujours altéré, sans origine pure à laquelle se référer.

Au début du *Vieil homme et la mer*, Santiago, le protagoniste, est parti sur son bateau pour pêcher en mer. Le vieil homme voit au loin un oiseau de proie en train de tourner au-

¹⁰⁷¹ Mihailova Mihaela, « 'Fluctuations of life': mutability and impermanence in Aleksandr Petrov's animated films », *Studies in Russian and Soviet Cinema*, vol. 15, n°2, 2021; <https://doi.org/10.1080/17503132.2021.1903240> ,

¹⁰⁷² « I will examine the ways in which the constant metamorphic flow of his imagery engenders what the director himself has described as 'the sense of instability and fluctuation of life' (zybkost') that permeates his films (Uspenskaia 2014). » Ibid ; La référence évoquée est : Uspenskaia, Sofia, « Mul'tplikator Aleksandr Petrov: 'Platonov pomog mne naiti moi khudozhestvennyi iazik' », *RIA*, 19 Juin 2014; disponible en ligne URL : <https://riavrn.ru/news/multiplikator-aleksandr-petrov-platonovpomog-mne-nayti-moy-khudozhestvennyi-yazyk/>

¹⁰⁷³ « The sense of instability and fluctuation of life that defines Petrov's animated works also characterises his process. He has singled out the fact that paint on glass lends itself well to improvisation as one of the main advantages of the medium: 'This animation technique gives me wonderful opportunities for variations on a subject. I prefer working with living ideas, changing the details of the subject, and making transformations during the filming process' (quoted in Kenyon 1998). »

(« Le sens de l'instabilité et de la fluctuation de la vie qui définit les œuvres animées de Petrov caractérise également son processus. Le fait que la peinture sur verre se prête bien à l'improvisation est l'un des principaux avantages de ce médium : "Cette technique d'animation me donne de merveilleuses possibilités de variations sur un sujet. Je préfère travailler avec des idées vivantes, changer les détails du sujet et effectuer des transformations pendant le processus de tournage" (cité dans Kenyon 1998). », traduction personnelle)

¹⁰⁷⁴ Dans les pratiques d'animation, le *straight ahead* consiste à animer à l'avenant, à partir d'une position de départ. Elle s'oppose à la technique du *pose to pose*, qui consiste à, méthodiquement, à définir les points de départ et d'arrivée, puis les étapes clefs, et enfin les poses intermédiaires.

dessus de la mer, et remarque qu'il est en train de chasser. La caméra nous place alors en vue subjective, dans les yeux de l'oiseau, qui plonge vers la mer. Mais, au cours du plongeon, lorsque l'oiseau pénètre dans l'eau, l'image, par sa métamorphose, se retourne entièrement. Nous ne voyons pas immédiatement le fond marin apparaître, mais l'oiseau. Ce plongeon s'inscrit aussi dans la tradition des plongées du cartoon, qui montrent successivement l'un et l'autre point de vue dans une logique du choc. Toutefois, chez Petrov, ce n'est pas dans l'opposition d'un champ/contre-champ que s'opère la transition : c'est dans la continuité des métamorphoses de l'image, qui crée un lien organique de l'animal à son milieu, la continuité du chasseur et de la proie. La séquence fait se succéder ainsi trois regards, qui n'en forment au fond qu'un seul, dans les mouvements métamorphiques de l'image : le regard du pêcheur, celui de l'oiseau et celui des proies.

À un autre moment dans le film, Santiago déclare qu'il « préférerait être cet animal-là dans les eaux sombres de la mer », et que « Le poisson est mon frère, et pourtant il faut que je le tue. » Dans sa rêverie nocturne où les méduses illuminent la mer, l'homme apparaît, jeune, mi-homme mi-poisson, nageant à côté de sa proie. Ils apparaissent d'abord de profil, puis en contre-plongée. L'eau se mue progressivement en ciel, et c'est au-dessus des nuages que passent ensuite les raies-mantas et les dauphins. L'homme rêve ainsi qu'il est sa proie, à la fois humain (il vole entre les cordages d'un navire) et poisson (il se fait attraper par les filets d'un pêcheur). L'homme se rêvait un poisson, mais le poisson, une fois attrapé, est accolé au navire. Le reflet du vieil homme sur l'eau, lorsqu'il regarde la mer, l'absorbe dans l'élément. L'eau est une surface réfléchissante. Si le miroir de l'eau noie Narcisse, elle renvoie Santiago à sa nature animale : l'humanité se nourrit de l'animalité, dans un face-à-face qui les inscrit dans le mouvement incessant du monde.

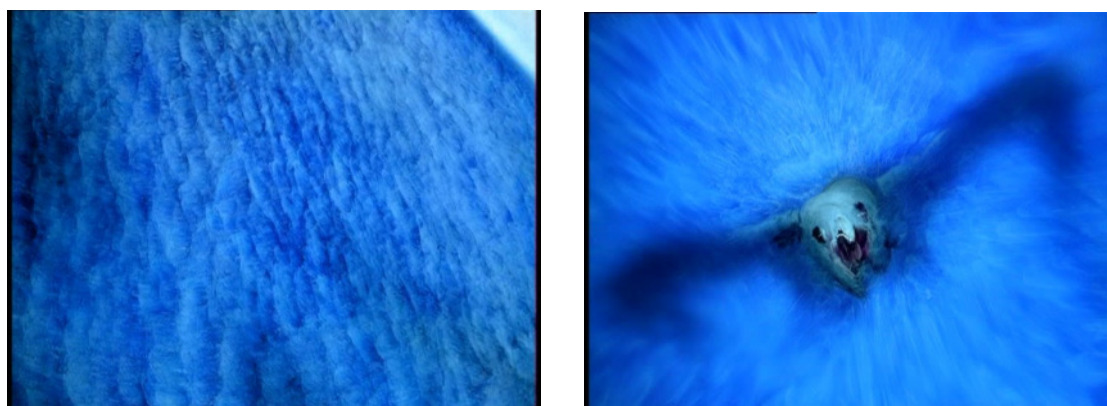
En adoptant une perspective bachelardienne¹⁰⁷⁵, suivant laquelle les éléments s'incarnent toujours dans une matière, on peut envisager ce rapport à l'image, au devenir et au temps comme le signe d'une poétique dont l'élément fondamental est l'eau¹⁰⁷⁶. Dick Tomasovic a rapproché la liquidité des métamorphoses de l'imagerie sexuelle des cartoons¹⁰⁷⁷,

¹⁰⁷⁵ « Nous nous sommes cru fondé à parler d'une loi qui attribue *nécessairement* à une imagination créatrice un des quatre éléments : feu, terre, air et eau. Sans doute, plusieurs éléments peuvent intervenir pour constituer une image particulière ; il y a des images *composées* ; mais la vie des images est d'une pureté de filiation plus exigeante. Dès que les images s'offrent en série, elles désignent une matière première, un élément fondamental. » Bachelard Gaston, *L'air et les songes*, Paris, José Corti, 1943, p. 13.

¹⁰⁷⁶ « La joie *terrestre* est amour et pesanteur – la joie *aquatique* est mollesse et repos – la joie *ignée* est amour et désir – la joie *aérienne* est liberté. » *Ibid.*, p. 175.

¹⁰⁷⁷ « Le *cartoon* des années trente, celui précisément du début du sonore, est continuellement humidifié. Sueur, crachats, postillons, fontaines en folie, robinetterie en fuite, torrents de pluie... Le liquide y abonde. On peut y voir la vivacité d'une imagerie sexuelle, un carnaval libidinal hérité des *comics* et une mise en abyme du dispositif animé, le liquide renvoyant à l'encre » Tomasovic Dick, *Le corps en abîme* p. 95.

où la parole prend la forme liquide¹⁰⁷⁸ que signale Bachelard¹⁰⁷⁹. La liquidité des images d'Alexandre Petrov semble plutôt suivre la logique de la conscience et du rêve. En effet, l'eau est un élément qui revient, avec plus ou moins d'intensité, dans tous les films de Petrov. Sa technique de réalisation, consistant à peindre à la main avec une peinture qui ne sèche pas, implique elle-même, un certain rapport avec l'aqueux. Le séchage lent de la peinture à l'huile permet en effet à celle-ci d'être continuellement modifiée – à la main – par le cinéaste. La technique, propice aux métamorphoses, garde la fluidité de l'eau. L'eau apparaît ainsi au niveau thématique, comme l'élément dans lequel prennent place les narrations de Petrov, sous sa forme liquide (*Le Vieil homme et la mer*, *La Sirène*, *Soulful Volga*, *Newfoundland*, les films d'ouverture de *Sicaf*, *Pacific Life*...) ou neigeuse (*Le Rêve d'un homme ridicule*, *Firebird*, *Mon Amour*, *Jours d'hivers*). L'eau forme le cadre mobile dans lequel se déploient les conflits de désirs des personnages de Petrov tandis que l'eau (qu'elle) est également présente au niveau technique de la peinture. Enfin, l'eau apparaît déterminante esthétiquement, comme le principe même de la métamorphose de l'imagerie du rêve, qui affirme l'image comme une pure surface mobile, lisse jeu de lumière sans profondeur.



Alexandre Petrov, *Le vieil homme et la mer*, 1999

Profondeur infinie de la surface : rentrer dans l'image

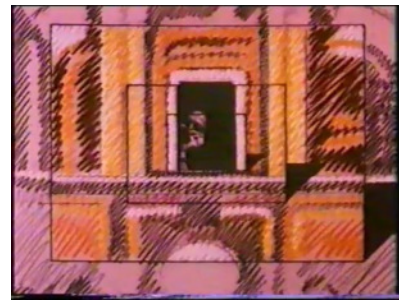
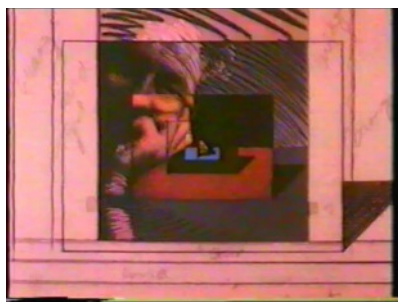
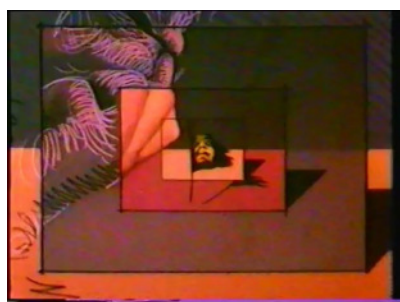
L'axe du regard du public, qui trouve dans le cinéma de prises de vues directes deux mises à nu problématiques, dans la vue subjective et le regard caméra, pose au cinéma d'animation des enjeux spécifiques d'une autre nature. Il n'y est pas question d'un déni d'artificialité de l'image : celle-ci y fait constamment l'objet d'un jeu. Mais la profondeur est aussi l'objet d'un rêve (et son usage fonctionne souvent sur un mode onirique) : entrer dans l'image. La profondeur se trouve ainsi pris dans une tension entre le rêve (rentrez dans l'image) et le jeu (l'image n'est jamais qu'une image). Corollairement à la frontalité de

¹⁰⁷⁸ « L'omniprésence des fluides dans le *cartoon* des premières années n'étonne guère, alors : il s'agit à la fois de domestiquer le dialogue et de faire croire à l'identité vocale des personnages. » *Ibid.*, p. 97.

¹⁰⁷⁹ « Ainsi, le T1000, à travers sa liquéfaction, est une figurine qui "symptématise" son état de figurine animée en révélant son travail de figuration, sa condition intervallaire et sa dépendance à la matière » *Ibid.*, p. 114.

l'image et aux difficultés techniques que pose la profondeur (qui implique de redessiner l'intégralité du décor à chaque image), le cinéma d'animation est ainsi hanté par le fantasme de pénétrer dans l'écran. On trouve des myriades de mises en abyme de l'écran, et de gags qui permettent aux personnages de pénétrer dans l'écran, où font au contraire semblant d'agir dans l'espace du public. *Les équilibristes* [Seitztanger] de Raimund Krumme (1986) jouent sans cesse de la profondeur et de la surface. Le carré, au centre de l'écran, devient parfois un espace, parfois un cadre, une vitre, parfois un trou, ou un miroir. L'espace du cartoon est une image, et l'image communique avec l'espace. Dans *Red Hot Mamma*, (Fleischer, 1934) la photo d'esquimaux se dévêtit quand il commence à faire trop chaud dans la maison. L'illustration la plus évidente est celle du gag récurrent de Bip bip et Coyote dans lequel le Coyote peint un faux décor sur un rocher, dans lequel pénètre sans problème Bip Bip.

La vue subjective, dans le cinéma d'animation, lorsqu'elle devient par conséquent exploration de la profondeur de l'image, se lie enfin au fantasme d'entrer dans l'image. La vue subjective, comme travelling avant incarné dans le mouvement d'un corps ou dans l'évasion d'un esprit, devient ainsi une pénétration infinie de l'image. C'est particulièrement frappant dans les travellings avant infinis de Lev Marcussen, qui creusent l'image et découvrent à l'intérieur d'elle toujours une nouvelle image. L'image de ces films a la profondeur infinie de la surface. Attendu qu'elles n'ont aucune profondeur réelle, elles peuvent être pénétrées à l'infini. Ces travellings avant illustrent un *topos* du cinéma d'animation, qui est à la fois un fantasme et une mise à distance : pénétrer l'image. Le plan subjectif se trouve alors pris dans le jeu des métamorphoses infinies de l'image, qui illustrent les mouvements de la pensée. La profondeur se trouve ainsi souvent explorée dans le sens d'une image qui s'ouvre à l'infini qui, de métamorphose en métamorphose, proposent depuis le centre de l'image une nouvelle image, dans une régression à l'infini. C'est le gag classique de Bip Bip qui rentre dans le trompe-l'œil du Coyote. Mais le motif vient de plus loin, et remonte pour ainsi dire à *Fantasmagorie* d'Émile Cohl (1908), où le fantoche déchire déjà l'image, et à *Gertie the Dinosaur* de Winsor McCay (1914), où l'artiste faisait semblant d'interagir par-delà l'écran avec le dinosaure.



Leif Marcussen, *Den Offentlige Røst / The Public Voice*, 1988

Le centre de l'image est un vide infini à travers lequel on tombe sans fin, puisqu'il a toute la profondeur de la surface. La vue subjective est toujours ramenée à une image. Dans *Le Ravisement de Frank N. Stein* de Georges Schwizgebel (1982), un travelling nous fait sortir du cabinet de naissance de Frankenstein et franchir des portes en enfilades et en vue subjective. Le travelling, fluide au début, passe par une étape crayonnée, change de sens et prend l'allure d'une marche balbutiante (avec un balancement du cadre de gauche à droite) alors que commence une musique électronique. On se déplace dans une rangée de couloirs, tous identiques, très géométriques. Le personnage descend des escaliers qui coupent la musique. Des personnages esquissés apparaissent à leur tour, puis les couloirs deviennent des voûtes, des corps remplissent l'espace et l'image elle-même change (on passe succinctement par la mer). À la fin du film, l'image se métamorphose et dessine le visage de Frankenstein, qui descend les marches, attrape une femme par le bras, puis se fige, alors qu'un travelling arrière transforme l'image en écran de cinéma puis en photogramme d'une pellicule qui forme le « i » de « fin ». On retrouve un procédé similaire dans *Le Sujet du Tableau* (Georges Schwizgebel, 1989), où après avoir traversé plusieurs tableaux, la caméra marche vers une femme à moitié nue. On voit alors en transparence apparaître derrière le visage et la main du peintre. L'image finale termine cette prédation en montrant *Le Verrou* de Fragonard. La profondeur de l'image est encore une image.

La profondeur de la douleur

Les jeux avec la profondeur de l'image peuvent aussi donner lieu à des méditations plus sombres sur la mélancolie, à la manière des rêveries angoissées de Suzan Pitt ou de Michèle Cournoyer. Il s'agit là d'un jeu au sens d'une compulsion de répétition, qui ramène l'image à un trauma ou une horreur indépassable. Dans *Le Chapeau* (2009), Michèle Cournoyer utilise ces possibilités de métamorphoses pour rappeler toujours au cœur de l'image, dans différentes situations, le trauma infantile de l'agression pédocriminelle dont est victime la protagoniste. Dans *Asparagus* (1979), Suzan Pitt fait se succéder ou se superposer plusieurs espaces suivant une logique onirique, qui exprime un certain malaise par rapport au désir. La protagoniste n'a pas de visage, ce qui indique donc un certain trouble identitaire. Le motif de l'asperge, qui donne son titre au film, passe d'une métaphore à l'autre, d'une consistance à une autre. Dans les premiers plans, les asperges se trouvent associées aux excréments : la protagoniste défèque deux asperges dans la cuvette des toilettes avant de tirer la chasse. Les asperges apparaissent ensuite comme une métonymie du monde : la fenêtre de la maison ne laisse voir au dehors que des champs d'asperges. Quand elle marche dessus, les pieds de la protagoniste sont transpercés. Enfin, à la fin du film, elle réalise une fellation sur

une asperge, qui prend différentes formes, symboles de jouissance (pluie de bonbons, ruban...). Le film use ainsi des métamorphoses des êtres et des espaces que permet l'animation pour exprimer la porosité de l'horreur et du désir.

Explorations vidéoludiques de la profondeur plane de l'image

Cette tension entre la profondeur de l'espace et la planéité de l'image qui anime les espaces du cinéma d'animation a été réinvestie par les jeux vidéo. Un jeu comme *Superliminal* (Pillow Castle Game, 2019) joue ainsi admirablement des différences d'échelles de l'image. Le jeu consiste à résoudre des puzzles, en faisant varier la taille des objets. Le moteur du jeu permet de changer le volume d'un objet en le faisant passer de l'arrière à l'avant-plan de l'image, dans une logique cartoonesque. Mais c'est peut-être dans *FEZ* (2012) que cet héritage est le plus perceptible. *Fez* est un *puzzle-platformer*, c'est-à-dire un jeu de plate-forme dans lequel il faut résoudre des énigmes pour progresser. On y incarne un petit bonhomme plan, coiffé d'un fez rouge, qu'une forme colorée vient voir un matin en lui demandant de réunir les pièces éparpillées de l'Hexahedron : « Un grand secret vous a été révélé. Il existe un monde au-delà de votre village, et des dimensions au-delà de celles que vous occupez¹⁰⁸⁰ ». Dans *Fez*, les énigmes consistent principalement à retrouver les pièces d'un puzzle (un cube jaune) éparpillées à travers les niveaux. Pour les trouver, on doit manipuler l'espace afin de permettre à notre personnage d'y évoluer, ou de découvrir des espaces cachés. Notre avatar est en deux dimensions, dans un espace qui est lui en trois dimensions. Le personnage se déplace en quelque sorte sur les faces d'un cube que l'on peut tourner, et suivant la face que l'on choisit, des plateformes éloignées peuvent se trouver proches, rendant possibles les mouvements et la progression dans le niveau, ou dévoiler une nouvelle porte. Le jeu joue ainsi d'une profondeur ramenée, suivant l'angle dont on la regarde, à la planéité. *Fez* prend au dépourvu nos habitudes spatiales, et nous contraint à une forme de gymnastiques perceptive pour comprendre quelle trajectoire suivre dans cet espace métamorphe. Le jeu s'ouvre et se clôt en outre sur des travellings avant qui ont tout des pénétrations infinies dans l'image que l'on trouve dans le cinéma d'animation. En effet, quand on passe de l'écran titre au jeu, un travelling avant nous fait rentrer dans les lettres du titre, qui dévoile un espace interstellaire. À la fin du jeu, quand on a réuni toutes les parties manquantes du cube, on revient au début : l'image se floute progressivement, jusqu'à ce que les personnages soient réduits à des carrés. Commence alors un travelling avant infini, qui pénètre dans l'image, la transformant forme après forme, retrouvant au cœur d'un point ou d'une ligne l'amplitude d'un espace contenant lui-même une infinité de formes, jusqu'au noir

¹⁰⁸⁰ « A great secret has been revealed to you. There is a world beyond your village, and dimensions beyond the ones you occupy »

complet, qu'un travelling, arrière cette, nous révèle être l'œil de l'avatar, en train de jouer de la batterie.

Gorogoa et les jeux d'une image acrostiche¹⁰⁸¹

« Il est donc vrai que l'homme est monté par lui-même
Jusqu'aux sommets glacés de sa vaste raison,
Qu'il y peut vivre en paix sans plainte et sans blasphème,
Et mesurer le monde et sonder l'horizon.
Il sait que l'univers l'écrase et le dévore ;
Plus grand que l'univers qu'il juge et qui l'ignore,
Le Berger a lui-même éclairé sa maison. »
Alfred de Vigny, *La maison du berger*.



Gorogoa (Annapurna Interactive, 2017) est un jeu de *Point'n Click*, qui tire son originalité de l'espace dans lequel on doit faire évoluer le personnage. En effet, l'image du jeu est divisée en quatre cadres, correspondant chacun à un espace et un temps différent, qu'il s'agit de raccorder ou de superposer pour permettre au protagoniste de circuler dans ce morcellement. Le garçon de *Gorogoa* a la fluidité du personnage de conte : il rapetisse ou grandit, traverse les murs, les temps et les mondes. L'échelle sur laquelle il grimpe à la fin du jeu est presque un haricot magique. La force esthétique du jeu réside dans les formes de raccords qu'il produit, et dans sa manière de transfuser l'espace dans l'image, et inversement. *Gorogoa* contient aussi tout un jeu de doubles, qui se présentent parfois comme des indices, parfois comme des rémanences. Ainsi, au début du deuxième chapitre, le garçon arrive dans

¹⁰⁸¹ Un acrostiche est une forme de poème dont les premières de chaque vers lues verticalement forment un mot ou une phrase.

une impasse, montrant une porte murée. On a déjà vu ce cadre de porte à l'intérieur d'un panneau. Mais la porte y était ouverte sur un jardin verdoyant. La porte emmurée est en fait un indice qui nous incite en réalité à retirer l'image de la porte ouverte qui se trouve dans le panneau pour la coller sur le mur, et pouvoir le traverser. Mais on peut aussi la voir comme un fragment de futur : la porte verdoyante du jardin se trouve, à un autre point du temps, condamnée.

Le jeu réunit la fragmentation puzzle et l'association arbitraire de motif du domino. Son inspiration vient également du plaisir plastique de la mosaïque des cadres de la bande dessinée. Pour son créateur, *Gorogoa* est un acrostiche parabolique et cosmique¹⁰⁸². Parmi ses multiples sources d'inspiration, Jason Robert cite le principe de l'acrostiche comme source d'inspiration, au sens où l'acrostiche ouvre un sens transcendant la linéarité du texte, renverse le sens de lecture (puisqu'il se lit verticalement). Pour l'auteur, le modèle de l'acrostiche permet en outre de faire de petits objets des points de croisements de sens, et d'« autoriser le sacré [...] à être accessible à travers le mondain¹⁰⁸³ ». L'acrostiche inspire en outre la nature duale des images. Les corps, les objets, comme les espaces, sont en effet hybrides : l'ange-serpent raccorde avec le cheval ; les oriflammes extérieures se prolongent dans des rubans qui pendent dans l'appartement.

Le jeu explore en quelque sorte sur une grille de 2 x 2 le principe du cadavre exquis. On guide, entre ces quatre cadres où se dévoilent et s'engouffrent les images un jeune garçon, qui, après avoir aperçu entre les toits de sa ville une créature chimérique – une sorte de dragon chinois –, décide de réunir cinq éléments qui entretiennent un lien flou avec cette créature. Dans leurs représentations symboliques, ces éléments se présentent sous la forme de spirales identifiées par une couleur : vert, bleu, rouge, jaune, violet. À l'intérieur du jeu, ils sont incarnés par des pommes que le garçon récolte dans un bol bleu. Chaque élément correspond à un chapitre de l'histoire (que nous nommerons en fonction de la couleur de l'élément que l'enfant y cherche), et à des mécaniques de puzzle spécifiques. Le jeu est donc composé de cinq chapitres, auxquels s'ajoute un épilogue, dans lequel on réunit une nouvelle fois, plus rapidement, les cinq éléments.

Les cinq éléments correspondent aussi à cinq étapes de la vie : enfant, adolescent, jeune adulte, homme, vieillard. En dépit de son morcellement, la trame narrative de *Gorogoa* est assez linéaire. On y suit la vie d'un homme, qui, de l'enfance à la vieillesse, poursuit une chimère. Mais la particularité du récit réside dans sa spatialisation et son mode de narration, qui repose uniquement sur une narration environnementale. On circule dans cette histoire en suivant l'enfant qu'a été cet homme, qui remonte progressivement toute sa vie. Tout au long

¹⁰⁸² Robert Jason, « *Gorogoa : The Design of a Cosmic Acrostic* » ; GDC, 2017 ; disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=rZrGoUhcSNo>

¹⁰⁸³ *Ibid.*

du jeu, le garçon navigue en quelque sorte en diagonale. Il circule dans la profondeur de l'image, elle qui gèle dans sa planéité figée les mouvements du temps. Dans le chapitre bleu, il peut ainsi, grâce au jeu de superposition des cadres, passer de l'arrière-plan d'une photographie à celui d'une autre photographie. Or, en passant d'une image à une autre, c'est justement comme s'il sillonnait entre les époques de sa vie.

Une quête des cinq sens

Le premier élément, l'élément rouge, permet de découvrir la logique spatio-visuelle du jeu. Il s'agit d'une pomme rouge, que l'on fait tomber en raccordant l'arbre d'une projection future au bol du garçon par le truchement d'une image. Ce premier chapitre coïncide narrologiquement parlant avec l'élément déclencheur : le garçon a vu la créature et part à sa recherche, il prend le bol et quitte sa maison.

Le deuxième élément, le vert, affermit notre maîtrise des déplacements du garçon dans la profondeur du jeu. La première pomme était saisie grâce à l'envol d'un oiseau ; cette deuxième pomme nous est donnée par une femme dans un jardin édénique, et commence déjà à amorcer la chute. On voit apparaître les premières images de guerre. La pomme verte prend sa couleur directement dans l'œil de la créature féerique que l'on poursuit.

L'élément jaune renouvelle les énigmes, en mobilisant plusieurs espaces contenant eux-mêmes plusieurs plans, entre lesquels il faut faire des allers-retours. On navigue entre deux espaces, entre deux garçons qui étudient. Le premier lit ses livres la nuit, pendant la guerre, dans la misère et à la lumière d'une lampe que les bombardements font vaciller. L'autre travaille dans la ville en reconstruction d'après-guerre, au milieu d'appareil de chimie, de belles bibliothèques ou dehors, avec un télescope. Tout ce chapitre est rythmé par des papillons, qu'il s'agit de faire approcher d'une lampe pour faire progresser le jeune garçon jusqu'au fruit jaune, qui nous est donné par la rencontre d'une étoile et d'un arbre.

Pour atteindre l'élément bleu, il faut faire naviguer le garçon sur un mur de photo de famille, le faire passer, grâce aux jeux de superposition des cadres et de profondeur de champ, d'une photo à l'autre, jusqu'au fruit bleu. Les photos sur le mur sont au nombre de cinq : chacune d'entre elle représente une étape différente de la vie du garçon. La chimère ressurgit au détour d'une photo, emportant dans sa course solaire le ciel, qui laisse place à la nuit. Outre le garçon, le personnage qui domine ce chapitre est un homme adulte, profondément abattu. Si la partie liée à l'élément jaune associe l'adolescent à la science (observation des étoiles, livres, chimie), l'élément bleu le rapproche plutôt de la religion. En effet, la progression du jeune garçon dans les photos se fait en imbriquant son espace les images contenues dans trois objets de l'homme dépressif : un bénitier, une cloche, une bougie. Chacun des trois, à un moment, permet de faire tourner des images de vitrail pour ouvrir au

garçon des chemins à travers les photos¹⁰⁸⁴ ; chacun des trois propose un pèlerinage ou un chemin de croix¹⁰⁸⁵. L'élément bleu, que le garçon trouve sur un autel, renvoie aussi aux perles du chapelet.

L'espace du dernier élément est plus terrestre que les précédents. Du rouge au jaune, le garçon traversait en effet des espaces aériens : il passait de toit en toit, de jardins suspendus en clochers. L'élément bleu, dans ses vitraux rotatifs et ses traversées de photo, signalait déjà une rupture. Symboliquement, dans le dernier pèlerinage, l'homme s'affaissait d'épuisement au milieu de l'escalier, et le chapitre s'achève sur un rêve de chute et un vase brisé. Le chapitre violet, pour sa part, se déroule au ras du sol. On y voit un vieil homme prendre le tram, que l'on guide sur la carte. Le garçon se glisse dans un trou de souris. L'enfant grimpe en haut d'un clocher, où il donne ses éléments à la créature. Mais, les éléments noircissent et brûlent, le bol se brise. L'enfant se retrouve alors dans les nuages, face à l'œil gigantesque de la créature, vert, au milieu des cercles concentriques des couleurs, dans l'ordre de leur acquisition : violet, bleu, jaune, vert, rouge, qui tournent comme un kaléidoscope. La prune, subitement, s'éteint, disparaît envoyant une onde noire qui efface un à un les cercles de couleur, jusqu'à noircir complètement l'image. Le garçon tombe alors, comme dans les rêves qu'on a pu voir au cours du jeu ; il tombe en brûlant, et en émettant des cercles noirs, jusqu'au sol.

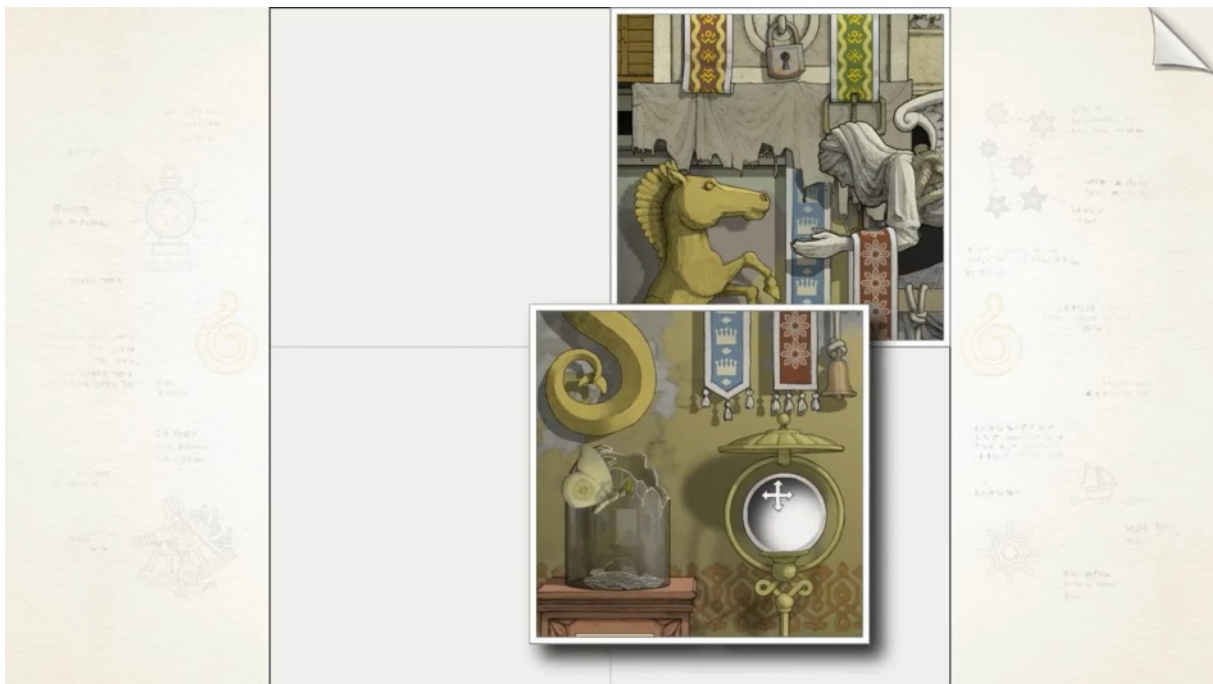
En dézoomant, on retrouve le garçon au pied du clocher envahi par la végétation, dans un fauteuil roulant. Le jeu nous incite à déplacer le cadre vers le haut, dans un travelling vertical qui est aussi temporel : on voit le corps du clocher en ruine, puis recouvert d'échaffaudages, et enfin reconstruit. En haut du clocher, le vieil homme à la barbe songe au bol brisé, ce qui nous reconduit à sa table de recherche, sur laquelle il tente d'assembler des fragments. Dans cet épilogue, il s'agit de retraverser chacune des étapes de la vie et d'y retrouver les éléments, pour rendre leur couleur aux pensées noires des personnages. Le vieil homme tend alors le bol des éléments recomposés au ciel. Si l'œil du dragon, face au jeune garçon, avait dévasté le monde de noirceur, face au vieil homme, il l'emplit de blancheur, reculant, laissant voir, enfin, la créature cherchée à travers tout le jeu. Un zoom final dévoile, à l'intérieur de sa pupille, le titre du jeu.

¹⁰⁸⁴ La cloche permet de faire tourner un cercle ; la roue permet de faire tourner un vitrail ; enfin, le bénitier permet de faire tourner une rosace. La roue qui tourne est celle du chariot que pousse un homme en pèlerinage allant allumer une bougie. Les créneaux du château et les marches de l'escalier que grimpe un jeune homme permettent de faire tourner respectivement le soleil et une rosace.

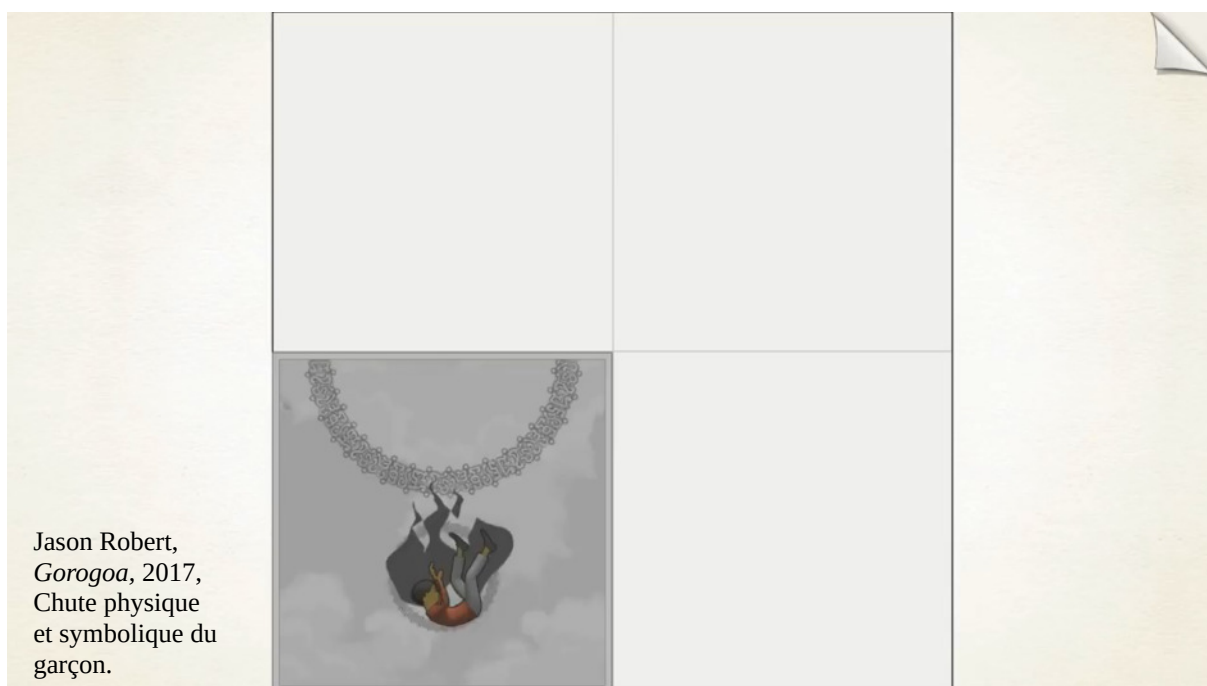
¹⁰⁸⁵ À bien des égards, le motif de la croix est structural dans *Gorogoa*. Au niveau le plus primaire, elle renvoie au découpage de l'image entre quatre cadres ; à un niveau plus métaphorique, elle représente la manière dont procède le jeu, par entrecroisement d'images et d'espaces.

Dans *Gorogoa*, la thématique de la connaissance est traitée sur le modèle de la chute. Le jeu convoque deux références majeures de la culture occidentale associant chute et connaissance : le mythe d'Icare et le jardin d'Eden.

Le mythe d'Icare s'incarne dans le papillon du chapitre jaune qui ne cesse de s'approcher des lampes, et qui finit brûlé, transsubstantié en fruit, par son contact avec l'étoile. L'image du papillon suggère en réalité déjà la chute du garçon monté au ciel jusqu'à l'œil de la chimère. Précisément, dans cette chute, le garçon est entouré de flamme, comme si l'œil éteint de la chimère lui avait brûlé les ailes.



L'autre référence qui traverse *Gorogoa* est celle du péché originel et de la chute du jardin d'Eden : outre les corps serpentins dispersés dans le jeu, le chapitre vert met en scène le péché originel, qui coïncide avec les premières images de guerre. Le livre que lit l'adolescent bombardé, dans le chapitre jaune, raconte également un récit de punition céleste. Un bâtiment en forme de dôme y est en effet bombardé, à la fois indice et jeu de rime. La forme du bâtiment renvoie au globe du papillon, qu'il va falloir « bombarder », sur lequel il va falloir faire tomber des pierres. Et, en même temps, cela renvoie à l'expérience du jeune homme en guerre, suivant un enchevêtrement du tout et de la partie systématique dans le jeu. La chute du jardin d'Eden correspond aussi, de manière classique, à l'adieu au monde innocent de l'enfance, marqué par la présence du domicile familiale et de verdure, d'un fruit appétissant ainsi que par la relative simplicité du premier puzzle.



Pour Jason Robert, *Gorogoa* nous confronte à « une compulsion humaine profonde à rechercher le langage caché par lequel le cosmos nous guide¹⁰⁸⁶ ». *Gorogoa* est ainsi pour son auteur une parabole « à propos de la quête perpétuelle d'un sens transcendant caché¹⁰⁸⁷ » ; « ce qu'implique la dévotion à cette quête¹⁰⁸⁸ » ; « comment [notre] relation à cette quête évolue au fur et à mesure que nous vieillissons¹⁰⁸⁹ ».

La structure narrative et les espaces que *Gorogoa* propose, construisent ainsi dans un premier temps un mouvement ascendant (rouge, vert, jaune), qui se renverse (bleu) dans le mouvement descendant de la chute (violet). Ce mouvement ascendant correspond également à une dématérialisation des éléments : La pomme rouge de l'enfant, qui tombait de l'arbre, était une pomme ; la pomme verte qu'une femme donne au jeune homme en guerre, un symbole, une pierre qui ne prenait sa couleur que de l'œil de la chimère ; la pomme jaune, est une étoile – une illusion¹⁰⁹⁰ ; l'élément bleu est pour sa part une perle de chapelet. Le fruit violet, enfin, est un fruit qui n'existe pas, qui pousse sur un pommier miniature. La chute du garçon dénonce ainsi une perte de contact avec la réalité : « vous n'êtes pas supposé vous égarer en vous ou oublier que ce n'est qu'une histoire¹⁰⁹¹ », signale Jason Robert dans sa *Game Dev Conference*¹⁰⁹². La quête de la connaissance, dans *Gorogoa*, est la quête d'une chimère.

Gorogoa dénonce l'abstraction et la poursuite des illusions, qui ne sont pas reconnues comme

¹⁰⁸⁶ « a deep-seated human compulsion to go looking for the hidden langage through wich the cosmos is guiding us » Robert Jason, « *Gorogoa : The Design of a Cosmic Acrostic* », *op. cit.*

¹⁰⁸⁷ « about the ligfelong quest for hidden transcendent meaning » *Ibid.*

¹⁰⁸⁸ « what devotion to that quest means » *Ibid.*

¹⁰⁸⁹ « how [our] relationship to that quest changes as we grow older » *Ibid.*

¹⁰⁹⁰ Curieuse symétrie que celle du mythe d'Icare et du conte de l'enfant singe qui veut attraper le reflet de la lune : ce qui, en occident, est un mouvement d'élévation vers le feu, en orient, est un mouvement qui se penche vers l'eau.

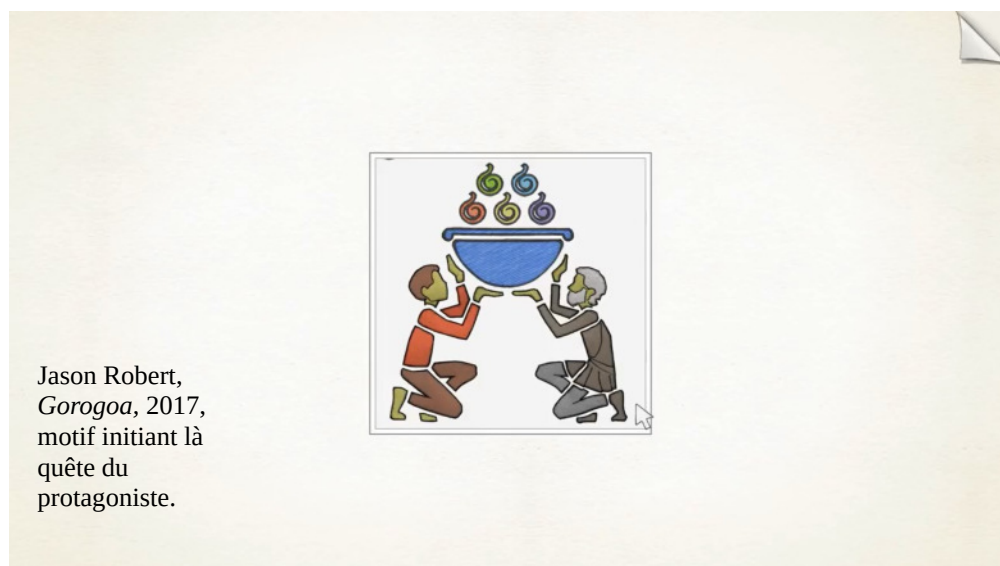
¹⁰⁹¹ « you're not supposed to entirely lose yourself or forget it's a story » *Ibid.*

¹⁰⁹² *Ibid.*

telles. D'où les jeux d'illusion et les emboîtements de fonds sans fin : il n'y a pas de vérité essentielle au fond des choses. La créature, aussi belle qu'elle soit, est une chimère. Le vieil homme peut retrouver la grâce, toucher au ciel et voir la créature en entier précisément parce que l'espace dans lequel il évolue est terrestre, et qu'il sait la nature morcelée du moi et du réel.

Deuxième sens de la chute : la mémoire et la cicatrice

Du temps que j'étais écolier,
Je restais un soir à veiller
Dans notre salle solitaire.
Devant ma table vint s'asseoir
Un pauvre enfant vêtu de noir,
Qui me ressemblait comme un frère¹⁰⁹³.
Alfred de Musset, *Nuit de décembre*



L'histoire de ce garçon, brisé, dont la vieillesse regroupe les fragments, se veut universelle : c'est au fond une rencontre de soi. Le garçon et le vieil homme qui se font face, se regardent, séparés par un agrégat d'éléments, incarnent l'humanité cherchant à se connaître elle-même, cherchant cette connaissance en dehors d'elle. Les cinq éléments renvoient aussi aux cinq sens : le goût (la pomme rouge), la vue (l'œil vert), l'odorat (l'immatérialité de l'étoile), l'ouïe (la cloche qui conduit à la perle de chapelet) et le toucher (omniprésence des mains, retour à la terre), c'est-à-dire aux chemins sur lesquels s'établit notre connaissance du monde. L'enjeu pour le garçon est aussi de passer d'une connaissance du monde¹⁰⁹⁴ à une (re)connaissance de soi.

¹⁰⁹³ Musset Alfred de, « Nuit de décembre » (1835), in *Œuvres complètes*, Paris, Seuil, 1963, p. 153.

¹⁰⁹⁴ « Partout où, sans cesse altéré / De la soif d'un monde ignoré, / J'ai suivi l'ombre de mes songes ; / Partout où, sans avoir vécu, / J'ai revu ce que j'avais vu, / La face humaine et ses mensonges » MUSSET Alfred de, « Nuit de décembre » (1835), in *Œuvres complètes*, Paris, Seuil, 1963, p. 154.

Le chapitre terrestre de l'élément violet nous dévoile un élément clef de l'histoire : la blessure qui définit toute la vie du protagoniste¹⁰⁹⁵. Elle en définit le futur, puisque tous le corps de l'homme, tout au long de sa vie, est boiteux, comme l'atteste l'omniprésence de la canne qui prend le relais du fauteuil roulant et des béquilles. Mais elle en définit aussi le passé, puisqu'elle nous fait comprendre rétrospectivement l'histoire de ce garçon. La chute se rapproche en cela de la blessure de Joe Bousquet dont parle Gilles Deleuze¹⁰⁹⁶ : la blessure, qui n'est qu'un événement de la vie du garçon, la détermine toute entière. Sa chute, qui est physique autant que métaphorique, détermine rétroactivement le sens du jeu. Le garçon en fauteuil roulant qui apparaît dans le premier chapitre, comme on l'apprend dans le cinquième, est déjà une image de la chute : c'est le garçon convalescent, tombé après avoir réuni tous les éléments. La trajectoire du garçon, devenu homme, en quête des cinq couleurs de la chimère, consiste précisément à recoudre ensemble son corps morcelé. La chute, pour détourner l'expression de Deleuze, est la « blessure, tracée vivante comme la cicatrice de toutes les blessures¹⁰⁹⁷ ».

Le morcellement du corps du garçon brisé dans sa chute contamine l'espace, l'image le temps. Le jeu transmet la sensation d'un personnage morcelé par le cadre, à la fois physiquement (cf. Gorogoa 84) mais aussi temporellement, puisque se juxtaposent fréquemment des phases de vies différentes. Les personnages, dans le dessin de l'encyclopédie présenté au début du jeu, sont déjà morcelés : ils sont déjà sous la forme de fragments, de puzzle. L'histoire elle aussi nous est présentée comme un puzzle, dont les arcs narratifs s'entremêlent et s'interpénètrent. L'enjeu consiste bien à réparer le corps brisé de l'enfant, comme on répare le puzzle de l'image et comme on réunit les fragments de l'histoire ; comme la ville elle-même se reconstruit. Mais cette reconstruction est toujours partielle. Elle repose sur une case vide, nécessaire à la mobilité des pièces. *Gorogoa*, dans ses strates temporelles qui coulent les unes dans les autres, fait de cet événement la case vide, la matière blanche sur laquelle glisse le mouvement du jeu. L'événement, pour avoir été

¹⁰⁹⁵ « Dis-moi pourquoi je te trouve sans cesse / Assis dans l'ombre où j'ai passé. / Qui donc es-tu, visiteur solitaire, / Hôte assidu de mes douleurs ? » *Ibid.*, p. 155.

¹⁰⁹⁶ « Mais d'où viennent les doctrines sinon de blessures et d'aphorismes vitaux, qui sont autant d'anecdotes spéculatives avec leur charge de provocation exemplaire ? Il faut appeler Joe Bousquet stoïcien. La blessure qu'il porte profondément dans son corps, il l'appréhende dans sa vérité éternelle comme événement pur, pourtant et d'autant plus. Autant que les événements s'effectuent en nous, ils nous attendent et nous aspirent, ils nous font signe : "Ma blessure existait avant moi, je suis né pour l'incarner". Arriver à cette volonté que nous fait l'événement, devenir la quasi-cause de ce qui se produit en nous, l'Opérateur, produire les surfaces et les doublures où l'événement se réfléchit, se retrouve incorporel et manifeste en nous la splendeur neutre qu'il possède en soi comme impersonnel et préindividuel, au-delà du général et du particulier, du collectif et du privé — citoyen du monde. « Tout était en place dans les événements de ma vie avant que je ne les fasse miens ; et les vivre, c'est me trouver tenté de m'égaler à eux comme s'ils ne devaient tenir que de moi ce qu'ils ont de meilleur et de parfait. » Deleuze Gilles, *Logique du sens*, Paris, Minuit, 1969, p. 174.

¹⁰⁹⁷ « Si vouloir l'événement, c'est d'abord en dégager l'éternelle vérité, comme le feu auquel il s'alimente, ce vouloir atteint au point où la guerre est menée contre la guerre, la blessure, tracée vivante comme la cicatrice de toutes les blessures, la mort retournée contre toutes les morts. » *Ibid.*, p. 175.

ponctuel, n'en est pas moins diffus, ramifié dans les différents lieux du jeu, et travaillant jusqu'au principe même de la profondeur sans fin de l'image.

Une des plus belles énigmes du jeu consiste à libérer un papillon. Pour mener la pierre tombant de l'étagère (comme les bombes tombent sur la ville) dans l'appartement du jeune homme en guerre jusqu'au globe du papillon dans l'appartement de l'adolescent chimiste, il faut faire raccorder la banderole jaune pendant sous la boîte de pierre avec la banderole jaune suspendue au-dessus de la fenêtre de l'adolescent. Il faut donc faire reculer le cadre, le faire passer de l'intérieur (de l'appartement), à l'extérieur (au mur de la ville). La pierre roule alors sur la façade de l'immeuble. Une fois arrivée en bas, il faut dézoomer dans l'image de la boîte de pierre, et la décaler. Les banderoles vertes et rouges qui pendent sur la façade de l'immeuble raccordent de nouveau avec celles, miniatures, de l'appartement. La pierre continue donc son chemin, passant cette fois de l'immeuble de l'adolescent chimiste aux babioles entreposées dans l'appartement du jeune homme en guerre. Cela permet d'avoir le temps de renverser de nouveau la position des deux images, de remettre l'image de la pierre (chez l'homme en guerre) au-dessus, et l'espace du chimiste en dessous. Il faut en outre replacer le cadre à l'intérieur de l'appartement du chimiste, et faire cette fois raccorder les bandes rouges et bleues avec celles qui pendent de la trompette. La pierre tombe alors sur le globe, libérant le papillon. Les couleurs des banderoles rejouent celle des éléments : le jaune, le rouge et le vert, le bleu et le violet. La pierre qui tombe en traversant plusieurs espaces-temps rejoue la chute de l'enfant. Métaphoriquement, c'est aussi une image de la guerre qui perce la mémoire, et, comme l'aiguille perce les tissus pliés, traverse le temps en squelette, faisant de la guerre le point d'où naissent et où se rejoignent tous les temps du sujet. Les images qui se pénètrent de *Gorogoa* illustre cette mémoire déchirée, ouverte à l'infinie sur la douleur blanche de la guerre, et que les formes les plus féeriques espèrent habiter sans pouvoir y parvenir.

Troisième sens de la chute : l'abyme et l'animation

L'animation (cinématographique) est l'art de créer l'illusion du mouvement à partir d'éléments discontinus, enregistrés image par image. Quoique Jason Robert ne soit pas animateur, son jeu s'inscrit bien dans des enjeux d'animation, à la fois sur le plan technique et sur le plan esthétique. Techniquement parlant, le jeu contient un moteur 3D primitif, qui permet de manipuler les cadres et de faire s'enchaîner les plans dans la profondeur¹⁰⁹⁸, en

¹⁰⁹⁸ « *There's inside the game a very simple model of 3d space in which each plane in the game is associated to a point in space and the game doesn't have even a real... the first version of the engine didn't even have a real 3d engine inside it. It just does the minimal calculations to do make this work. And when you're zooming in from a wide shot to a close shot of an object, it's actually.. it's not just blowing up a drawing, it's actually using two versions of the drawing : one in the wide shot and one in the close-up [...]* And when zooming in on something I just do during the visual spatial transition I'm just cross fading between two drawings. » (« Le jeu contient un modèle très simple de l'espace 3D dans lequel chaque plan du jeu est associé à un point dans l'espace et le jeu n'a même pas un vrai... la première version du moteur n'avait même

superposant les différentes images qui constituent les puzzles. Les illustrations sont crayonnées à la main, avant d'être retraitées et colorisées sous Photoshop. L'animation de *Gorogoa* a été réalisée par Jason Robert lui-même. N'ayant pas d'expérience en animation, il a eu recours à une méthode extrêmement chronophage et saugrenue :

« L'approche que j'ai décidée d'adopter était la suivante : chaque fois que je faisais quelque chose qui concernait l'animation d'un personnage, je *rigais* et j'animais le personnage en 3D, plus précisément dans Blender. Et même ça, ça m'a pris une éternité parce que je n'avais aucune expérience en matière d'animation. Je faisais le rendu de cette animation à environ 12 images par seconde et, au crayon, je redessinais par-dessus chaque image. [...] C'est de cette manière que j'ai fait correspondre l'animation finale au style visuel du reste de la scène dessinée au crayon. C'était une très très très naïve décision de production [...]. J'ai donc passé des heures et des heures et des jours et des semaines à produire des pages et des pages de ces feuilles de rotoscopie pour obtenir ce qui est peut-être un effet relativement subtil. En fait, ce processus n'a pas été appliqué à toutes les animations du jeu, car j'ai fini par comprendre comment faire passer les animations 3D par les bonnes étapes de pré-traitement pour qu'elles soient suffisamment proches du dessin au crayon. Mais en fait, je pense que j'aime beaucoup la manière dont ces animations finissent par rendre. Elles ont ce côté bancal et ce type de crayonné de l'art dessiné à la main qui, je pense, a beaucoup contribué à l'ambiance du jeu¹⁰⁹⁹. »

L'auteur a donc animé les personnages en trois dimensions dans le logiciel Blender, avant d'exporter les animations en images et de rotoscooper les phases ainsi obtenues. À partir d'une animation créée par la machine, les images sont donc dessinées à la main, avant d'être retraitées par la machine dans le logiciel Photoshop. La démarche – pour non canonique et inefficace qu'elle soit – s'apparente à une réappropriation manuelle de l'outil, à une réinvention de l'outil par laquelle Hervé Joubert-Laurencin définit le cinéma d'animation. Elle a permis à un dessinateur non-animateur d'ouvrir ses dessins de la profondeur du mouvement.

Le thème de la chute, sur lequel est construit *Gorogoa*, est au fond aussi celui de la chute infinie dans la surface de l'image animée. Dans son jeu de substitution et de

pas un vrai moteur 3D à l'intérieur. Il se contente d'effectuer les calculs minimaux nécessaires pour que cela fonctionne. Et lorsque vous zoomez d'un plan large à un plan rapproché d'un objet, il ne s'agit pas simplement d'agrandir un dessin, mais d'utiliser deux versions du dessin : une pour le plan large et une pour le plan rapproché [...] Et lorsque vous zoomez sur quelque chose, pendant la transition spatiale visuelle, je fais juste un fondu enchaîné entre deux dessins. », traduction personnelle) Robert Jason, « The Making of Gorogoa », *Game Dev Graz*, vidéo YouTube, disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gRbFZm8ZvcM>

¹⁰⁹⁹ « The approach I decided to take was to, every time I'm doing something that approaches character animation, I would rig and animate the character in 3d, specifically in Blender. And even that took me forever because I had no past animation experience. I would render that animation out at about 12 frames per second and, in pencil, wrote a scope over each frame. [...] This is my way of getting the final animation to match the visual style of the rest of the pencil drawn scene. This was a very very very naive production decision [...]. So I spent hours and hours and days and weeks producing page after page of these rotoscoping sheets all to get what may have been a relatively subtle effect. In fact this process was not applied to all the animations in the game as I eventually figured out how to run 3d animations through the right pre-processing steps to look close enough to the pencil art. But I actually think that I really like the way these animations ended up looking there. They have that wonkiness and kind of penciliness of hand-drawn art that I think contributed a lot to the feel of the game. » Ibid. (Transcription et traduction personnelle.)

recomposition d'un mouvement à travers un temps morcelé, *Gorogoa* travaille dans son image et son principe ludique des principes d'animation et de réanimation. La pomme verte ouvre sur l'œil pétrifié d'une sculpture ; on lui redonne son piquant grâce à l'œil vivant de la chimère. De la même manière, il s'agit, au cours de l'épilogue, de rendre la lumière et la couleur à l'homme tout au long de sa vie : les pensées noires de chacun des personnages sont remplacées par la couleur leur correspondant – vieil homme apaisé, violet ; enfant, rouge ; adolescent en guerre, vert ; jeune homme en étude, jaune ; homme en dépression, bleu. Le travelling qui, dans l'épilogue, remonte la tour pour retracer l'évolution de la ville, depuis les ruines de la guerre jusqu'à sa reconstruction, est aussi une image de la résilience du jeune garçon, qui, de sa chute, s'est redressé. La dernière couleur que l'on retrouve, le bleu, est symboliquement, obtenue en remettant l'homme boitant au cœur d'un soleil faisant tourner les engrenages du système solaire. Mais, dans le jeu de reversement systématique de l'image, la réanimation est elle aussi au service de la narration, puis qu'il s'agit de conduire le garçon à une réconciliation rétrospective avec lui-même. L'image programmatique du jeu, dans laquelle on voit le garçon et le vieil homme se faire face, indique bien cette réversibilité, et ce travail de reconnaissance qui se joue dans le temps sinueux du parcours.

Quatrième sens de la chute : Le regard et son décadage

L'œil de la créature de *Gorogoa*, est au fond un Aleph : un point qui ouvre tous les possibles de l'image. La créature que cherche à atteindre le garçon tout au long du film est un monstre du mouvement, qui fait naître les images autant qu'il les efface – les cornes sur sa tête, son mouvement qui amène la nuit, rappellent d'ailleurs le dieu-cerf de *Princesse Mononoke* de Miyazaki¹¹⁰⁰. Le dragon est présenté comme une image du monde. La recherche encyclopédique qui précède son identification l'intègre dans une série hétérogène, un inventaire à la Borgès¹¹⁰¹ : des chapeaux, un squelette de main, un poisson, des cordes, nouées ou sur une poulie, des corails, de la tuyauterie, des empreintes d'animaux¹¹⁰². Ces différentes choses, comme la forme de la créature, mélange de végétal et d'animal, d'arbre et d'oiseau, contribue à la caractériser comme une chimère – un assemblage inexistant de choses

¹¹⁰⁰ Outre l'ambiance légèrement ruinée de la ville du dernier chapitre, peut aussi imaginer une référence à Miyazaki dans l'arbre qui précède le cimetière

¹¹⁰¹ cf. La liste des animaux de l'empereur citée par Michel Foucault dans *Les mots et les choses* : « les animaux se divisent en : a) appartenant à l'Empereur, b) embaumés, c) apprivoisés, d) cochons de lait, e) sirènes, f) fabuleux, g) chiens en liberté, h) inclus dans la présente classification, i) qui s'agitent comme des fous, j) innombrables, k) dessinés avec un pinceau très fin en poils de chameau, l) et caetera, m) qui viennent casser la cruche, n) qui de loin semblent des mouches ». in Foucault Michel, *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, p. 7.

¹¹⁰² L'empreinte suggère aussi l'idée du jeu de piste : à travers le jeu, les animaux guident l'enfant. Sa quête est lancée par la recherche de la créature, très vite redoublée par le corbeau, perché sur le pommier. Le corbeau apparaît en outre en tant qu'image, dans une mise en abyme du puzzle de la pomme rouge, présent en tant qu'indice dans le premier chapitre, et en tant que double dans le dernier. Les sculptures de cheval brisés de la ville du chapitre jaune résonnent avec la sculpture d'hippocampe dans la chambre du garçon et la constellation du cheval. Le motif de l'hippocampe se retrouve aussi sur la carte du chapitre violet, et rime avec un poulpe, dans les illustrations accrochées sur le mur de la chambre d'enfant.

existantes. À l'image de cette chimère, *Gorogoa* procède par emboîtements. Le détail d'une image ouvre un monde entier. L'image est parfois fractale : comme dans un rêve de Tchouan Tseu, le monde se trouve contenu dans le dessin de l'aile d'un papillon.

Gorogoa pose fondamentalement la question du regard et de sa mobilité. Il contraint en effet à zoomer, à créer des raccords, des collages, mais aussi à reculer, pour intégrer les éléments dans un ensemble plus vaste. L'image est toujours susceptible, dans un dézoom, de devenir un souvenir, une pensée du garçon à une autre étape de sa vie.

Les images reproduisent en miniature les événements du jeu. Les détails raccordent avec les formes globales. Le point de fuite de l'image, dans *Gorogoa*, est un abîme infini. Il s'agit fondamentalement de changer de perspective. L'image procède aussi en quelque sorte en fractale : les éléments miniatures contiennent le monde, dans la logique propre à l'animation du travelling infini creusant la surface de l'image. La carte se prolonge naturellement dans l'espace, comme la grande échelle raccorde avec des barreaux miniatures. Le garçon, dans son parcours, pénètre dans le trou de souris du décor dans lequel il apparaissait à taille humaine quelques plans plus tôt. La carte de la ville indiquant le circuit du tram, que l'on voit d'abord de haut, apparaît d'abord comme un espace plan. Le tram y circule, vu de dessus, sur les rails. Mais, au fil des déplacements, des transferts et des raccords, les rails deviennent les barreaux d'une échelle sur laquelle descend le garçon, qui lui permet de revenir à sa taille humaine. Toutes ces métamorphoses sont permises grâce au blanc, qui ressurgit, à l'intérieur des images, ou autour d'elle. Le blanc crée l'espace vide permettant de raccorder entre elles les images. La pomme de pierre, une fois sa matière pénétrée, une fois qu'on est passé du premier plan à l'intérieur de l'image, dans un autre espace, perd sa couleur, faisant ressortir un blanc immaculé. Ce blanc qui est celui du papier sur lequel apparaissent les rêveries est aussi un *blank*, une discontinuité dans l'espace et le temps ; une case vide sur laquelle embrayent la pensée et le souvenir ; la pièce toujours manquante du puzzle qui fait exister le jeu.

Le cadre que l'on déplace, et qui produit des liens entre des éléments hétérogènes, est une allégorie du regard. Il représente un choix, isole une partie d'un ensemble. Jason Robert insiste sur l'ambivalence du cadre, qui est à la fois une manière de protéger, de mettre en valeur, mais aussi d'enfermer, d'isoler. Il signale également la volonté de faire sentir le cadre, celui de l'écran, pour mettre à distance la médiation.



Jason Robert,
Gorogoa, 2017.
Deux temporalités se
juxtaposent dans les
collages de surface :
l'enfance et la
dépression de l'âge
adulte.

Cinquième sens – Le jeu de l'infini de l'image

Réflexion sur le regard, sur le cadre et le mouvement, *Gorogoa* réfléchit fondamentalement le jeu et son rapport à l'image. Le garçon de *Gorogoa* met en abyme la recherche et la double quête de compréhension de la personne qui joue : sa compréhension des mécaniques de jeu et de l'histoire. Le chiffre cinq renvoie aussi aux quatre cases qui composent l'espace de jeu, plus une. Le jeu parabolique de Jason Robert rappelle aussi que les paraboles sont en elles-mêmes des puzzles fonctionnant sur une case vide, une case surnuméraire, rejoignant par l'image les conclusions de la fable du khadi et du douzième chameau¹¹⁰³.

¹¹⁰³ « Un père (certains soutiennent qu'il s'agissait d'un cheikh fort riche), sentant sa fin prochaine, prit ses dispositions pour régler sa succession. Son troupeau de chameaux devait être réparti entre ses trois fils (Ahmed, Ali et Benjamin, mais les noms varient d'une version à l'autre) selon l'ordre suivant : le premier, en vertu du droit d'aînesse, recevrait la moitié, le second hériterait du quart, quant au cadet, il se contenterait du sixième. Lorsqu'il mourut peu après, ses fils furent bien embarrassés : le partage se révélait en effet impossible, dès lors que le troupeau s'élevait à onze chameaux très exactement. Alors qu'ils en étaient déjà venus aux mains à propos de ce partage impossible, ils convinrent de soumettre l'affaire au khadi. Celui-ci, après avoir entendu les parties, réfléchit, traça quelques signes dans le sable, et finalement déclara : « Prenez un de mes chameaux, faites votre partage, et, si Allah le veut, vous me le rendrez ». Interloqués, mais peu désireux de contredire cet homme sage, les fils s'en allèrent avec le chameau du juge. Ils ne tardèrent pas cependant à réaliser l'ingéniosité du khadi : avec douze chameaux, le partage devenait fort aisé — chacun reçut sa part et le douzième chameau ne manqua pas d'être aussitôt restitué. » Impossible avec onze chameaux, le partage devient en effet aisé avec douze puisque la moitié de douze est six, le quart de douze est trois, le sixième de douze est deux : il reste un, le chameau du khadi, que les héritiers peuvent lui rendre. François Ost fait de cette fable une allégorie de l'interprétation, qui vient ajouter une pièce à l'ensemble pour lui donner du sens. Il propose lui-même douze interprétations de la fable, la douzième étant celle du lecteur. cf. OST François, « Le douzième chameau ou l'économie de la justice », *Liber amicorum Guy Horsmans*, Bruxelles, Bruylant, 2004, p. 867. ; François Ost reprend le récit à N. Luhmann (*La restitution du douzième chameau : du sens d'une analyse sociologique du droit*, in *Droit et société*, n° 47, 2001, p. 15 s.) qui lui-même la tenait de J.-P. Dupuy (*Science et pratique de la complexité*, Actes du colloque de Montpellier, mai 1984, p. 303. Et ainsi de suite.

Gorogoa ne réfléchit pas seulement la manière dont le regard découpe et crée l'espace. Il interroge aussi la manière dont la main le recolle. Dessiné à la main, *Gorogoa* multiplie les mains dans l'image : mains divines, mains coupables, mains d'artiste, d'observateurs, de créateurs, de scientifiques. Celle du pointeur d'abord, présence de la main qui joue dans l'univers virtuel. Mais à cette main que l'on manipule s'ajoutent celles qui dans le jeu flèchent le chemin, dès le chapitre jaune. Pour obtenir l'élément violet, il faut guider le personnage en manipulant, dans l'image, des mains lui indiquant la direction : il faut, dans un premier temps, manipuler une tapisserie contenant plusieurs images de main, pour indiquer au personnage quelle direction suivre. Ces mains renvoient aussi à une iconographie religieuse et à la main de Dieu déchirant les nuages (motif clairement évoqué dans la main squelettique déversant des anneaux sur le calendrier de l'homme qui regarde par la fenêtre dans le chapitre bleu).

Le chapitre violet laisse aussi apparaître des mains tenant ciseaux et fil, intégrant, dans l'image, une allégorie du jeu de puzzle et du *game design* du jeu. En effet, le jeu consiste à découper dans l'image un motif, une partie, qu'il faut réintégrer dans un autre tout. Plus encore, la main définit un certain rapport au monde. Dans une mise en abyme du principe du jeu du chapitre violet, on voit, assemblés sur le mur des papiers qui représentent une sorte de cadavre exquis : trois bustes prolongent les branches d'un arbre, qui lui-même est collé à un corps de cheval. À côté, séparé par un anneau, une femme continue une rivière qui concorde de l'autre côté avec un poisson. En bas à gauche, – au niveau du pouce – un cinquième buste forme le cinquième doigt de cette main protéique, où sont entretenus les humains et le monde. Le jeu, comme on l'a dit, est une histoire de suture. Il s'agit de recoudre les souvenirs, les images et les espaces ensemble ; de tisser entre eux des hétérogènes.

Le jeu, à cet égard, devient discours sur le jeu par l'impureté même de sa forme. En effet, *Gorogoa* s'appuie sur la tension entre l'arabesque et le cadre propre à la bande dessinée, et explore le travelling progressant à l'infini dans la profondeur superficielle de l'image du cinéma d'animation. En retravaillant ses formes médiatiques dans le cadre du jeu vidéo, *Gorogoa* crée une forme elle-même hybride, mélange de domino, de *point'n click*, de bande dessinée et d'animation, qui rend organique la relation des mécaniques de jeu à leur image. *Gorogoa* interroge ainsi fondamentalement les liens entre l'image et l'espace vidéoludique. Il brouille les repères, le rapport du monde du jeu à son interface : les cadres se déploient ou disparaissent au gré des mouvements, si bien qu'on ne sait plus qui du monde du jeu ou de l'interface détermine l'autre. Dans un jeu comme *Gorogoa*, l'image n'est pas accessoire. Elle n'est pas une simple surface qui habille des mécaniques. Au contraire : elle pré-existe techniquement et conceptuellement au jeu. Le jeu est une réalisation technique, élaborée sur le tas¹¹⁰⁴, qui vise à permettre au mouvement inspiré par l'image d'exister. Le principe ludique

¹¹⁰⁴ Voir *supra* le métier improvisé d'animateur de Jason Robert.

de *Gorogoa* repose fondamentalement sur la forme labyrinthique de l'image. Le jeu mécanique des cases n'existe en tant que principe ludique multiplan que pour autant que par le contenu des cases. Au niveau du jeu lui-même, la profondeur des mécaniques est absorbée dans la surface de l'image, qui elle-même s'« abyme » à l'infini dans la manipulation ludique.

Conclusion

Ainsi, les origines cinématographiques du FPS dégagées par Alexander Galloway méritent d'être complétées par des origines animées et cartoonesques. En effet, aux usages cinématographiques circonscrits de la vue subjective par Alexander Galloway, il convient de signaler d'autres usages, que l'on trouve dans le champ de l'animation. Les vues subjectives ne sont donc, dans les images cinématographiques, pas seulement utilisées pour transmettre un sentiment d'altération, d'aliénation, ou de prédation : elles sont aussi convoquées pour placer le public dans une logique d'attraction foraine face à une prouesse technique et à la peur et la menace de chocs inoffensifs, ainsi que pour transmettre un sentiment de mouvement et de vitesse, d'exploration spatiale guidée, à la manière des montagnes russes. Les vues subjectives sont ainsi dans le cartoon souvent aussi les vues aériennes d'un corps en chute libre. Les sujets dont on incarne la vision dans le cinéma d'animation ne sont en outre pas des prédateurs inhumains, mais des sujets non-humains (arbre, insecte, créature non-identifiée), dont on partage la perception et les déplacements différents. La nature des images du cinéma d'animation, placées sous le signe de la main démiurgique du créateur, amène aussi à envisager la vue subjective comme le moyen d'une mise en rapport d'un corps et d'un objet, dans une image qui est en elle-même toujours subjective. Enfin, la limitation permise par la vue subjective est aussi un ressort comique potentiel permis par la limitation de la vision.

La différence d'usage de la vue subjective peut s'expliquer de plusieurs manières. D'abord, par des enjeux matériels de création : n'étant encombré par aucun corps réel, le cinéma d'animation peut facilement situer le point de vue à l'intérieur du corps d'un personnage. Le point de vue mobile de la tête peut sans problème être investi, puisqu'aucun corps réel ne lui fait obstacle, contrairement à la prise de vue directe. Ensuite, le monde présenté à l'écran est lui aussi artificiel, et ne correspond pas à notre perception ordinaire. Il se présente donc comme subjectif, et son exploration est moins dérangeante puisqu'elle ne vient pas redoubler notre expérience ordinaire en lui supprimant la capacité de mouvement. Il n'est pas choquant de ne pas pouvoir se déplacer dans le monde présenté à l'écran, puisque ce monde n'existe pas. Cette artificialité assumée du monde projeté implique en outre un rapport tout autre à l'image, à l'espace et aux personnages, et par conséquent un usage de la profondeur radicalement différent de la prise de vue directe. Là où le regard caméra est plutôt

évitée en prise de vue directe, il est un élément de base de la grammaire visuelle du cinéma d'animation. En effet, les adresses au public sont nombreuses, comme la mise en abyme du dispositif cinématographique. Cette posture réflexive, caractéristique de l'animation, a conduit ses théoriciens à parler d'un cinéma à conventions dévoilées, à l'opposé du cinéma de prises de vues directes qui serait à conventions dissimulées¹¹⁰⁵. Le cinéma d'animation forme un jalon manquant entre le cinéma et le jeu vidéo. Le rapport distancié au corps que proposent les films d'animation permet par conséquent une autre compréhension de l'image vidéoludique et de ses modes d'incarnation. La vue subjective revêt d'autres valeurs dans le cinéma d'animation, différentes de celle qu'elle incarne dans le cinéma de prises de vues directes. Or, ces vues déjà ludiques, où la menace est toujours simulée, forme une origine importante de l'incarnation virtuelle du jeu vidéo, qui a été laissée de côté.

La vue subjective, appréhendée depuis le cinéma d'animation, est ainsi fondamentalement un point de vue, c'est-à-dire un cadre dans lequel se déploie une image, figurant éventuellement un espace, qui s'adresse directement au public dans une logique du choc héritée de la fête foraine. Envisagée depuis son héritage cartoonesque, la vue subjective s'inscrit dans la tradition foraine d'une peur jouée et d'un danger simulé. L'image du cartoon, dans une logique reconduite dans l'animation japonaise, fait semblant de menacer et de heurter le corps du public, auquel elle s'adresse directement. C'est un point de vue qui fait directement appel au corps, dans un rapport ludique avec la peur. La vue subjective y fonctionne également comme un point de vue véhiculé, où le corps du public se trouve invité à explorer un espace. La vue subjective est alors un outil de dépaysement, incitant à rêver un rapport à l'espace depuis un nouveau point de vue.

Le corps dans le miroir, une subjectivité morcelée

« Si tous les corps ne sont pas autant de miroirs, c'est par quelque défaut dans leur texture, qui éteint la réflexion de l'air. Je tiens d'autant plus à cette idée, que l'or, l'argent, le fer, le cuivre polis, deviennent propres à réfléchir l'air, et que l'eau trouble et la glace rayée perdent cette propriété. C'est la variété de la sensation, et par conséquent de la propriété de réfléchir l'air dans les matières que vous employez, qui distingue l'écriture du dessin, le dessin de l'estampe, et l'estampe du tableau¹¹⁰⁶. »

Dans son texte *Les corps utopiques*, Michel Foucault défend l'idée que toutes les utopies naissent du corps. Le corps est « à la fois indissociablement visible et invisible¹¹⁰⁷ », à la fois transparent dans le regard, et pesant dans sa matière¹¹⁰⁸. Foucault commence par

¹¹⁰⁵ SIFIANOS Georges, *L'esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 8.

¹¹⁰⁶ DIDEROT Denis, *Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient*, Paris, Librairie Générale Française, 1999 (1759), p. 117-118.

¹¹⁰⁷ Foucault Michel, *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2019, p. 14.

¹¹⁰⁸ « Et puis, ce corps, il est léger, il est transparent, il est impondérable ; rien n'est moins chose que lui » *Ibid.*, p. 14.

constater l'inéluctable co-présence du sujet et de son corps, toujours là, « le petit fragment d'espace avec lequel, au sens strict, je fais corps ». Le corps apparaît alors comme une « topie impitoyable » :

« tous les matins, même présence, même blessure ; sous mes yeux se dessine l'inévitable image qu'impose le miroir : visage maigre, épaules voûtées, regard myope, plus de cheveux, vraiment pas beau. Et c'est dans cette vilaine coquille de ma tête, dans cette cage que je n'aime pas, qu'il va falloir me montrer et me promener ; à travers cette grille qu'il faudra parler, regarder, être regardé ; sous cette peau, croupir. Mon corps, c'est le lieu sans recours auquel je suis condamné. »

La vision apparaît pour Foucault détachée du sujet. Le lieu où se situe le regard, la tête, est une « coquille vide », une « cage », une « caverne¹¹⁰⁹ ». Le corps, dans cette perspective, est le contraire de l'utopie. C'est un lieu imposé, limité, là où l'utopie est au contraire de l'ordre du choix et de la perfection. Le corps utopique doit être ainsi un « corps *sans corps* », c'est-à-dire sans les défauts (laideur, visibilité) et les limites du corps (faiblesse, lenteur, pesanteur). À cet égard, la description du pays des fées de Foucault contient les traits d'un univers vidéoludique : toute puissance du corps, guérison instantanée, déplacement éclair, éviction de l'adversité sont en effet des caractéristiques récurrentes des espaces vidéoludiques¹¹¹⁰. À ces lieux utopiques où le corps se trouve nié, Foucault ajoute encore le pays des morts, utopie faite « pour effacer les corps ». Mais cela conduit Foucault à retourner le rapport du corps à l'utopie : le corps n'est pas le contraire de l'utopie, il en est la source.

Le corps est un « fantôme qui n'apparaît qu'au mirage des miroirs, et encore, d'une façon fragmentaire ». Le corps, matrice des utopies, se projette dans l'espace plus volontiers qu'en lui-même. La vue FPS reconduit ce rapport du corps à l'altérité : elle propose un corps utopique, tourné vers l'extérieur, à partir duquel dévorer l'espace et maîtriser le monde¹¹¹¹, pour fuir peut-être sa propre vacuité et sa propre désorganisation. Le corps, en effet, est « *toujours* ailleurs », « lié à tous les ailleurs du monde¹¹¹² ». ; « point zéro du monde », le corps est aussi « nulle part¹¹¹³ ». On n'en prend réellement conscience que par le cadavre et le miroir¹¹¹⁴.

¹¹⁰⁹ « Ma tête, par exemple, ma tête : quelle étrange caverne ouverte sur le monde extérieur par deux fenêtres, deux ouvertures, j'en suis bien sûr, puisque je les vois dans le miroir ; et puis, je peux fermer l'une ou l'autre séparément. Et pourtant, il n'y en a qu'une seule, de ces ouvertures, car je ne vois devant moi qu'un seul paysage, continu, sans cloison ni coupure ? » *Ibid.*, p. 13.

¹¹¹⁰ « Le pays des fées, le pays des lutins, des génies, des magiciens, eh bien, c'est le pays où les corps se transportent aussi vite que la lumière, c'est le pays où les blessures guérissent avec un baume merveilleux le temps d'un éclair, c'est le pays où on peut tomber d'une montagne et se relever vivant, c'est le pays où on est visible quand on veut, invisible quand on le désire. » *Ibid.*, p. 11.

¹¹¹¹ « Après tout, une des plus vieilles utopies que les hommes se sont racontées à eux-mêmes, n'est-ce pas le rêve de corps immenses, démesurés, qui dévoreraient l'espace et maîtriseraient le monde ? » *Ibid.*, p. 15.

¹¹¹² *Ibid.*, p. 17-18.

¹¹¹³ *Ibid.*

¹¹¹⁴ « C'est ce cadavre, par conséquent, c'est le cadavre et c'est le miroir qui nous enseignent (enfin, qui ont enseigné aux Grecs et qui enseignent maintenant aux enfants) que nous avons un corps, que ce corps à une forme, que cette forme a un contour, que dans ce contour il y a une épaisseur, un poids ; bref, que le corps occupe un lieu. » *Ibid.*, p. 18-19.



Ci-dessus : Hugh Harman, *Run, Sheep, Run*, 1935

Ci-dessous : 3D Realms, *Duke Nukem 3D*, 1996



CHAPITRE 8 – L'AMOUR DU MIROIR

Les miroirs de l'amour

Miroir à l'eau de rose

Le miroir, tel qu'il est traité dans le cinéma d'animation, est aussi le lieu dans lequel se déclare l'amour. C'est ce que montre la fameuse séquence d'ouverture de *Blanche-Neige* (Disney, 1937), en mettant en opposition les deux miroirs de Blanche-Neige et de sa marâtre, qui toutes deux parlent à leur miroir. En effet, la reine, seule, à l'intérieur de son château, pose sa célèbre question au miroir, de face : « Miroir Magique, dis-moi qui est la plus belle du royaume¹¹¹⁵ ? » Son reflet disparaît dans les flammes, laissant place à un masque, qui lui répond, au milieu des fumées, que Blanche-Neige est plus belle qu'elle. Blanche-Neige, elle, apparaît dehors, par terre, en train de nettoyer les marches, au milieu des oiseaux. Le miroir de la reine était vertical et immobile, dressé contre le mur ; celui de Blanche-Neige est horizontal et fluctuant, puisqu'il s'agit de l'eau d'un puits. Toutes deux en appellent à des forces surnaturelles : la reine parle à un miroir magique, Blanche-Neige lance ses vœux dans l'eau du puits, dont l'écho lui répond, et dans lequel finit bien par apparaître le prince. Le miroir de Blanche-Neige est ainsi ouvert : c'est un miroir « naturel », à la surface mobile et qui peut accueillir une altérité. Le miroir de la marâtre, au contraire, est un miroir fermé dans un espace clos, dont le masque figé incarne la pétrification d'un sujet refermé sur lui-même. Ce miroir magique, « Ami et confident à qui la coquette fait appel [...] se fait l'annonciateur d'une décomposition inverse de tout ce qu'implique la notion de *cosmos*, qui se veut mise en ordre et beauté » et « devient le témoin d'une désagrégation surnaturelle¹¹¹⁶. » Il s'agit déjà d'un miroir de mort, une forme de *katoptron*¹¹¹⁷ :

« Ce miroir de mort, Euripide le nomme *katoptron*, alors qu'il emploie plus volontiers le terme *enoptron*. Le préfixe *kata* (« de haut en bas ») prend ici sa dimension infernale, celle qu'il possède dans le mot *katabase*, qui désigne une descente aux Enfers, ainsi que dans l'expression « ceux d'en bas », qui évoque, en les mettant prudemment à distance, les habitants du monde souterrain. Ceux-ci sont également appelés *kamontes*,

¹¹¹⁵ « *Magic Mirror on the Wall, Who is the fairest of the all?* »

¹¹¹⁶ « Ami et confident à qui la coquette fait appel, auxiliaire et spectateur de sa parure, le miroir se fait l'annonciateur d'une décomposition inverse de tout ce qu'implique la notion de *cosmos*, qui se veut mise en ordre et beauté. Il devient le témoin d'une désagrégation surnaturelle qui, par l'art de la magicienne, accélère prodigieusement le processus habituel de la mort et de la corruption » Vernant Jean-Pierre, Frontisi-Ducroux Françoise, *Dans l'œil du miroir*, Paris, Odile Jacob, p. 186.

¹¹¹⁷ *Stricto sensu*, il anticipe le *katoptron* qu'est la potion que boit la Reine pour se transformer en sorcière : la Reine se regarde dans le reflet de son verre.

« les fatigués », comme l'est le reflet ombreux du miroir, ou encore *psuchai*, âmes, tantôt *apsuchai*, inanimés et sans vie¹¹¹⁸. »

En effet, comme on sait, la Reine devient une sorcière : son corps se métamorphose, vieillit, devenant subitement, comme dans toutes les métamorphoses, celle qu'elle est et qu'elle a refusé de voir. Blanche-Neige, au contraire, reste ouverte à l'altérité, et accepte de survivre à sa mort (mort symbolique du sommeil dont la réveille le prince). Dans chacun des deux miroirs, c'est un rapport à l'altérité et au monde qui se joue ; dans le miroir enflammé du masque comme dans le miroir mouvant de l'eau. La Reine ne veut sa beauté que pour nourrir son ego ; elle est irrémédiablement fermée à l'autre et au regard de l'autre. Le miroir de Blanche-Neige, au contraire, est une médiation vers autrui. Ces enjeux de regards et d'altérité, outre les miroirs, sont rejoués dans la séquence initiale par les fenêtres. Si Blanche-Neige, dans un premier temps, fuit le prince et se réfugie à l'intérieur, elle accepte cependant de ressortir sur le balcon et de lui lancer un baiser par pigeon interposé. La Reine, en revanche, enfermée derrière le quadrillage des carreaux de la fenêtre, referme encore les rideaux. Au miroir magique de l'intérieur, habité par un masque et des flammes, répond donc le miroir mouvant du puits de Blanche-Neige, où se reflètent les deux amoureux, et où la parole devient un chant. Au reflet autocentré et figé dans une blessure narcissique de la reine, les ondoiements de l'eau opposent l'image mobile de Blanche-Neige, ouverte au monde et à l'autre.

Jean-Pierre Vernant rapprochait le motif du miroir amoureux d'un état de possession faisant apparaître dans le miroir non plus le visage humain mais « celui du dieu dont nous sommes possédés, dont nous portons le masque », illuminant les visages des amants « d'un éclat venu d'ailleurs ». Dans le miroir amoureux, ce n'est plus soi que l'on voit : « c'est la figure de la Beauté¹¹¹⁹. » Le miroir dans lequel Narcisse se noie exprime pour Jean-Pierre Vernant le mouvement paradoxal de l'élan érotique par lequel le sujet s'unit à lui-même par le détour de l'autre : « Aimer, c'est tenter de se rejoindre dans l'autre¹¹²⁰. » L'autre est ainsi comme un reflet, à travers lequel on se cherche soi-même. Le miroir offre une image de soi, à travers laquelle on peut se retrouver ou se perdre. L'amour, sous la plume de Jean-Pierre Vernant, est un chemin d'altération, une route sur laquelle se perdre, une voie par

¹¹¹⁸ *Ibid.*, p. 186.

¹¹¹⁹ « Dire qu'amour est une folie divine, une initiation, un état de possession, c'est reconnaître qu'au miroir de l'aimé ce n'est pas notre visage d'homme qui apparaît, mais celui du dieu dont nous sommes possédés, dont nous portons le masque et qui, transfigurant notre face en même temps que celle de notre partenaire, les illumine toutes deux d'un éclat venu d'ailleurs, d'un autre monde. Sur le visage aimé où je me mire moi-même, ce que je perçois, qui me fascine et me transporte, c'est la figure de la Beauté. », Vernant Jean-Pierre, *L'individu, la mort, l'amour, op. cit.*, p. 166

¹¹²⁰ « Le miroir où Narcisse se voit comme s'il était un autre, s'éprend follement de cet autre sans d'abord s'y reconnaître, le poursuit dans le désir de le posséder, traduit le paradoxe, en nous, d'un élan érotique qui vise à nous unir à nous-même, à nous retrouver dans notre intégralité, mais qui ne peut jamais y parvenir que par un détour. Aimer, c'est tenter de se rejoindre dans l'autre. », *Ibid.*

laquelle ce n'est plus le monde qui change, mais le sujet lui-même. Se retrouver par le détour de l'amour, cela implique de « se faire soi-même entièrement autre¹¹²¹ ».

Le cinéma d'animation est traversé par le fantasme d'une union, d'un retour à l'unité transcendant la discontinuité des êtres. La possibilité de métamorphose de ces corps, leur nature d'image, permet ainsi aux cinéastes d'animation d'exprimer l'union charnelle par la fusion matérielle des corps. On trouve différentes incarnations de cette dualité des corps rendus à l'unité du désir. Dans la célèbre séquence des *Possibilités du dialogue* de Jan Švankmajer (1982), les deux corps en glaise s'unissent pour ne former qu'une masse uniforme et informe, de laquelle surgissent des fragments de corps, exprimant la conscience dissoute et morcelée sous l'empire du désir.

La danseuse est un miroir

Pas de deux, de Norman McLaren¹¹²² (1968), est un des films qui poussent le plus loin la dissolution du sujet dans le miroir de l'amour. La réduction de deux corps à un seul est récurrente dans l'œuvre de Norman McLaren. On la retrouve dans le film *Blinkity Blank* (1955), où les formes clignotantes, précisément parce qu'elles sont clignotantes, donnent naissance au mouvement, comme les personnages qui apparaissent progressivement – des sortes d'oiseaux abstraits – finissent par s'unir pour donner naissance à un œuf. Cette union de deux corps discontinus qui n'en produisent plus qu'un seul est aussi une allégorie de l'art de l'animation qui, à partir d'images discontinues, produit la création d'un mouvement continu. Les deux oiseaux s'unissent pour ne former plus qu'une seule forme, comme deux photogrammes de la pellicule se réunissent dans l'unité du mouvement. Il s'agit là d'un mythe fondamental de l'art de l'animation¹¹²³ : la création de mouvement est aussi don de vie.

Le titre de *Pas de deux* lui-même, comme le relève Hervé Joubert-Laurencin, indique une fusion : le pas de deux, qui est une forme de danse, indique aussi que qu'il n'y a *pas* de deux¹¹²⁴, négation de la dualité qui convoque le principe même de l'animation et de l'unification disparates des images dans le mouvement. La figure de danse est transformée, par Norman McLaren, en allégorie de l'amour. Le film est réalisé dans une pièce noire, avec un danseur et une danseuse vêtus de blanc. Un éclairage latéral, de part et d'autre de la pièce, permet de découper les silhouettes blanches sur le fond noir, ce qui amène

¹¹²¹ « Pour se retrouver, s'unir à soi, il faut d'abord se perdre, se dépouiller, se faire soi-même entièrement autre, au lieu de se dédoubler simplement, de se projeter, tout en restant "soi-même", dans la position qui est celle d'un autre particulier. » *Ibid.*

¹¹²² Dont le dernier film est d'ailleurs *Narcisse* (1983), dans lequel Norman McLaren fait danser le mythe.

¹¹²³ Pour une analyse de ce mythe, et son renversement, cf. Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante*, *op. cit.*

¹¹²⁴ Joubert-Laurencin Hervé, « La tradition du mouvement noir au cinéma, ou le noir et blanc comme véritable archéologie de la mocap » in Massuet Jean-Baptiste & Grosoli Marc, *La performance capture*, Rennes, PUR, 2014, p. 168.

Hervé Joubert-Laurencin à appréhender le film de Norman McLaren dans la tradition du film de silhouettes. Il remarque que le film nie les danseurs « en tant que corps issus de la prise analogique » tout en renforçant « leur caractère d’empreintes » en démultipliant les étapes de leurs mouvements, les transformants en « intervalles dansants¹¹²⁵. » *Pas de deux* de Norman McLaren distille les corps, les abstrait dans le mouvement qui est au fond celui de l’image :

« L’enregistrement de la performance des deux danseurs étoiles sert de prétexte à une narration par gestes en quelque sorte mythologique, sans décor ni même repères cartésiens dans le noir complet, totalement privée de visages, de nature anthropologique fondamentale, et capable d’exprimer, avec l’aide de la musique synchrone, les émotions fondamentales du couple humain, en l’occurrence les émotions caractérisant son accouplement : découverte de soi, déploiement du corps vivant, contentement narcissique, peur, pudeur, apprivoisement mutuel. Cette réduction *a minima* de la fable, alliée à la sophistication des effets spéciaux qui s’y ajouteront, fait de ce film – l’un des chefs-d’œuvre de l’histoire du cinéma d’animation – un pur exercice de capture de mouvement¹¹²⁶. »

Pour Dick Tomasovic¹¹²⁷, le couple dansant de Norman McLaren donne à voir une danse spectrale montrant la « trace irradiante » du « flux », c’est-à-dire des « champs de forces multiples qui traversent le corps », des « intensités toniques » et des « inflexions » ou « accentuations énergiques » du mouvement. Dick Tomasovic reprend, pour aborder *Pas de deux* (McLaren, 1968) et *Little Nemo* (McCay, 1911), les trois fonctions de la danse mises en avant par Nicole Brenez. Premièrement, « la danse explique le monde¹¹²⁸ » : elle n’est pas seulement un mouvement du corps, c’est aussi une construction de l’espace¹¹²⁹. Deuxièmement, « la danse exprime le mouvement comme problème¹¹³⁰ », c’est-à-dire que, poésie du mouvement, elle prend le mouvement comme medium, le donne à voir comme medium : lieu de sensation, d’affect, de conscience et de pensée. Troisièmement, « la danse problématise le mouvement des images, site même de l’image animée, car elle met en scène la

¹¹²⁵ « Par une voie plus expérimentale, *Pas de deux* de Norman McLaren transforme des corps de danseurs filmés en ombres blanches comme dessinées, sculptées ou gravées par le noir qui les entourent, d’autant plus visibles dans leur grâce que niés en tant que corps issus de la prise analogique, et d’autant plus renforcés dans leur caractère d’empreintes de corps réels filmés en continu qu’ils sont réduits à une contre-forme, une esquisse humaine et à des intervalles dansants. », *Ibid.*, p. 161.

¹¹²⁶ *Ibid.*, p. 168.

¹¹²⁷ « Intéressé par le ballet dans sa forme la plus pure, la plus débarrassée des conventions anecdotiques ou narratives, McLaren propose un ballet abstrait, spectral, qui se construit autour de la fantasmagorie d’une visualité du flux, soit, depuis les définitions de Rudolf Laban, de l’expression des champs de force multiples qui traversent le corps, des intensités toniques qui définissent un mouvement, des inflexions ou des accentuations énergiques qui qualifient la propagation, la fluidité, du mouvement dans le corps. Cette force vive du mouvement, difficile à percevoir car éminemment subjective, parvient à s’incarner de manière évanescence dans les doubles fantomatiques que McLaren fait apparaître tout au long du film. En réalité, ce n’est évidemment pas le flux qui est donné à voir, mais plutôt quelque chose, en partie indicible, qui serait sa trace irradiante. » Tomasovic Dick, *Kino-Tanz. L’art chorégraphique du cinéma*, Paris, PUF, 2009, p. 36.

¹¹²⁸ *Ibid.*, p. 43.

¹¹²⁹ « Les chorégraphes, les théoriciens et les praticiens de la danse l’ont bien souvent dit : l’espace est le matériau du danseur, il doit être considéré non pas comme un vide autour des danseurs mais comme une entité palpable. » *Ibid.*

¹¹³⁰ *Ibid.*, p. 44.

métamorphose, propriété magique et intrinsèque de l'animation¹¹³¹. » C'est dire que dans l'image du film, la métamorphose est première. Le mouvement de l'image n'est pas déplacement, geste, mais toujours transformation de l'image.

Exprimée en termes de danse, la différence établie entre la réalisation image par image et la prise de vue directe serait celle entre les kinèmes¹¹³² (les composants du mouvement, les unités kinétiques minimales) et les chorèmes (mouvements de la danse). Le travail de Norman McLaren, à partir de la chorégraphie des danseurs, consiste, cinématographiquement, à faire revenir aux kinèmes les chorèmes du mouvement. *Pas de deux* intègre la danse amoureuse à la machine, qui démultiplie les corps, qui ouvre le mouvement¹¹³³, le dissèque et le rend rémanent. L'animation, à bien des égards, relève d'un « ballet mécanique », pour reprendre le titre du film de Fernand Léger convertissant Chaplin en peinture animée cubiste. Comme le rappelle Dick Tomasovic, le ballet mécanique est non seulement une fabrique du corps¹¹³⁴, mais encore une génération paradoxale du mouvement : les corps y sont « parfaitement mécanisés et programmés mais la danse leur permet à la fois de jouer avec la cadence¹¹³⁵ ».

La mise en miroir des deux corps de la danse est ainsi redoublée par leur réflexion dans la machine. La machine est une puissance de transformation. Elle démultiplie les ombres blanches : elle projette les corps vers les futurs, elle prolonge leur sillage, elle duplique le mouvement, l'inverse, le fait bifurquer à la fois vers le futur et vers le passé. Les mouvements de la danse ainsi retravaillés par leur trace floutent les limites des silhouettes, et les transforment en animaux. Dans ces temporalités démultipliées, où le soi est un reflet fuyant et multiple, l'harmonisation des deux danses permet surtout de faire des deux corps un ballet abstrait dans lequel ils ne deviennent plus qu'un : « L'altérité elle-même, après le

¹¹³¹ *Ibid.*

¹¹³² « Ce qu'il faut bien entendre ici, c'est que le film [*Le Ballet mécanique*] ne tend pas vers la danse, mais qu'il est conçu d'emblée comme un organisme dansé, dont on ne comprendrait pas forcément les kinèmes minimales (les unités kinétiques minimales, soit les composantes du mouvement) mais dont on appréhenderait clairement les chorèmes (les mouvements de danse, des unités kinétiques indépendantes). » *Ibid.*, p. 52.

¹¹³³ « L'apport des expositions multiples (manipulation des images en postproduction qui fait entrer ce film dans la catégorie du « cinéma d'animation » au sens premier, car réalisé « step by step », c'est-à-dire « image par image » sans qu'« image » signifie obligatoirement « photogramme ») permet, certes, de jeter le trouble sur ce qui ne serait, sans elles, qu'un enregistrement cinématographique habituel à contre-jour. Mais il permet aussi, à partir de la séparation initiale « en deux », plusieurs fois, et longuement présentée à nos yeux, de démultiplier le corps jusqu'à plus d'une dizaine d'avatars clonés se poursuivant les uns les autres selon une parfaite géométrie, dont la mécanique absolue rejoint son contraire, la perfection mystique, avant de le faire revenir toujours à l'unité. », Joubert-Laurencin Hervé, « La tradition du mouvement noir au cinéma, ou le noir et blanc comme véritable archéologie de la mocap » *op. cit.*, p. 168.

¹¹³⁴ « Par ailleurs, les ballets mécaniques sont aussi des fabriques des corps. » Tomasovic Dick, *Kino-Tanz. op cit.*, p. 61.

¹¹³⁵ « C'est encore l'idée paradoxale d'un ballet mécanique : les corps ont l'air parfaitement mécanisés et programmés mais la danse leur permet à la fois de jouer avec la cadence (les pas de souris de Kylie pour sauvegarder son pas de deux avec la caméra) et de continuer à revendiquer une part d'humanité (les positions changeantes des Kylies rendues imprévisibles par l'accumulation des boucles sur elles-mêmes). », *Ibid.*, p. 60.

dédoublément de soi en miroir, se termine dans la fusion amoureuse du couple qui forme une nouvelle unité¹¹³⁶. » *Pas de deux* est ainsi un ballet miroitant, dans lequel les corps abstraits par la machine, s'unissent dans la réverbération – le temps d'un jeu de lumière, le temps éternel d'un reflet. Le film opère une mise en miroir¹¹³⁷ des corps, miroir du corps avec lui-même aussi bien qu'avec l'autre, jeu de reflets et d'échos au milieu qui diffracte l'amour.

Alexandre Alexeïeff et Claire Parker

Ajoutons, à ce bref tour d'horizon des miroirs et des corps inscrits en négatif dans l'image un dispositif d'animation qui constitue en lui-même une sorte de miroir : l'écran d'épingles d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker. Ce dispositif « biface », qui « s'est trouvé *imager* la mutation du cinéma¹¹³⁸ », de l'analogique au pixel, cristallise aussi le rapport de l'animation à l'autre, et offre, en lui-même, une image-miroir de la relation amoureuse.

L'écran d'épingles (1931) a été créé par Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, pour faire de la gravure animée. Le principe de l'écran d'épingles consiste à planter, dans une toile tendue, des milliers d'épingles, (500 000 pour le premier écran de 1931). Ces épingles forment ainsi un « velours de métal », que l'on peut faire pénétrer plus ou moins profondément dans l'écran. L'écran est éclairé par une lumière oblique, qui fait porter les ombres des épingles. Si une épingle est complètement enfoncée, elle ne produit aucune ombre. Si, au contraire, elle est parfaitement relevée, son ombre s'étend diagonalement jusqu'à la prochaine épingle. Ainsi, si toutes les épingles sont enfoncées, l'écran apparaît blanc, si elles sont toutes relevées, il est noir. Les états intermédiaires permettent de créer des nuances de gris.

L'écran d'épingles nécessite, pour être utilisé, deux personnes, une de chaque côté, afin de pouvoir repousser les épingles. Ces deux personnes sont précisément les deux membres du couple, qui inscrivent ainsi, en négatif, sur le même écran : le blanc de l'un est le noir de l'autre. L'écran d'épingles forme en lui-même un miroir romantique, qui sépare les deux amants en les faisant communier, par l'art, dans une image inversée. L'écran d'épingles étend le miroir amoureux au-delà de l'image, pour le matérialiser dans le processus de

¹¹³⁶ « L'altérité elle-même, après le dédoublement de soi en miroir, se termine dans la fusion amoureuse du couple qui forme une nouvelle unité. Comme si le couple de danseurs avait généré un nouvel être, non pas un enfant mais la Beauté, ce qui correspond assez bien à l'univers personnel de McLaren, vivant lui-même toute sa vie non pas en père de famille, mais harmonieusement en couple avec un homme, qui travaillait lui aussi à l'Office National du Film du Canada et contribuait à la création d'œuvres d'art. » Joubert-Laurencin Hervé, « La tradition du mouvement noir au cinéma, ou le noir et blanc comme véritable archéologie de la mocap », *op. cit.*, p. 169.

¹¹³⁷ Le film contient d'ailleurs, à la fin, écrit à l'envers et en miroir, le mot « finish ».

¹¹³⁸ « J'aimerais plutôt décrire sur le mode mineur – en l'occurrence micrologique, analytique et interprétatif – comment le dispositif biface Parker-Alexeïeff s'est trouvé *imager* la mutation du cinéma. » Joubert-Laurencin Hervé, « La Machine à aiguilles », in *Alexeïeff Parker, Montreurs d'ombres*, Annecy, Éditions de l'Œil, 2015, p. 194.

création du film lui-même. « L'autre moitié du film » dont rêve Alexandre Alexeïeff¹¹³⁹, au fond, c'est peut-être avant tout l'image de son amante éludée par l'écran.

Tresser le temps et le désir dans l'Amour, le jeu et la mémoire

Qu'il soit dans le zéphyr qui frémit et qui passe,
Dans les bruits de tes bords par tes bords répétés,
Dans l'astre au front d'argent qui blanchit ta surface
De ses molles clartés.

Alphonse de Lamartine, *Le Lac (Méditation XIII)*

Braid, créé par Jonathan Blow et paru en 2008 sous forme dématérialisée, téléchargeable sur différentes plate-formes de jeu (Xbox, Steam, PC...), prolonge cette chorégraphie duale et miroitée de l'amour. Dans *Braid*, on incarne Tim, dont la quête est de retrouver sa princesse. Le jeu est composé de 6 niveaux. Paradoxalement, le jeu commence avec le niveau 2, puis se poursuit jusqu'au niveau 5, mais c'est le niveau 1 qui est le dernier. Tim, en quête de la princesse, traverse différents mondes que l'on comprend être des morceaux de son passé. Dans chaque monde, il collecte des pièces de puzzle qui forment des tableaux, représentant des moments clefs de son histoire avec la princesse. Au début de chacun des mondes, des livres posés sur des présentoirs donnent à lire des fragments de textes apportant des précisions sur l'histoire de Tim et de la princesse. Mais à la fin de chacun des mondes, inéluctablement, un dinosaure en peluche vient annoncer à Tim que « la princesse est dans un autre château ».

Braid est un jeu de type *puzzle platformer* : on progresse dans le jeu latéralement, en sautant sur des plates-formes et des ennemis, et en résolvant des énigmes. L'innovation qui fait la spécificité du *gameplay* consiste dans la manipulation du temps. Le jeu offre une possibilité de *rewind* [retour en arrière], variée et approfondie au cours du jeu : quand Tim meurt, ou après une erreur, il est possible de rembobiner le jeu, de revenir en arrière, pour redresser la situation. Cette mécanique de jeu est approfondie tout au cours du jeu. Dans le niveau 2, premier niveau que traverse Tim, le *rewind* permet de ressusciter si l'on échoue. Dans le niveau 3, en revanche, certains éléments ont leur propre temporalité, et résistent au rembobinage : leur position ne change pas si l'on revient en arrière. Dans le niveau 4, le temps lui-même coïncide avec l'espace. Avancer vers la droite fait avancer le temps, aller vers la gauche le fait reculer. Dans le niveau 5, le fait de rembobiner le temps produit une ombre de Tim, qui reproduit le mouvement immédiatement effectué, et peut activer des objets ou

¹¹³⁹ « Nous rêvons l'autre moitié du film, en suivant les jalons que la moitié visible du film expose », Alexeïeff Alexandre, « L'autre moitié du film », *écrits et entretiens sur l'art de l'animation (1926-1981)*, Saint Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2016, p. 98.

distraire des ennemis. Les énigmes du niveau 6 mettent pour leur part en scène un anneau qui ralentit le temps. Enfin, dans le dernier Niveau, le Niveau 1, le temps défile à l'envers.

De l'amour courtois à l'autonomie du sujet capitaliste

Où vas-tu beau geôlier
Avec cette clé tachée de sang
Je vais délivrer celle que j'aime
S'il en est encore temps
Et que j'ai enfermée
Tendrement cruellement
Au plus secret de mon désir
Au plus profond de mon tourment
Dans les mensonges de l'avenir
Dans les bêtises des serments
Je veux la délivrer
Je veux qu'elle soit libre
Et même de m'oublier
Et même de s'en aller

Jacques Prévert, *La Chanson du Geôlier*¹¹⁴⁰

La scène finale de *Braid* (qui porte elle-même le nom *Braid*) est mémorable : Tim, descendant d'une échelle, se trouve en bas de l'écran. En haut de l'écran, la princesse que Tim recherche tout au long du jeu, s'arrache des bras d'un chevalier, qui ressemble étrangement au protagoniste. Le feu commence alors à dévorer l'image comme s'il s'agissait d'une pellicule, et chacun d'un côté du sol, Tim en dessous, la princesse au-dessus, fuient les flammes. Les leviers de l'un ouvrent les portes de l'espace de l'autre. Une fois Tim parvenu à la fin du niveau, une échelle lui permet de rejoindre l'espace de la princesse, qui s'est couchée dans un lit. Mais, arrivé à la porte, un flash bleu et l'extinction de la bande son rendent les contrôles inopérants. Une seule commande marche encore : le pouvoir de rembobiner. Le *rewind* devient donc la seule option disponible à la fin. La frustration ainsi produite est *double* : c'est une perte totale de contrôle qui résonne avec la perte de la princesse présentée jusqu'alors comme l'objectif final du jeu. Revenir en arrière, cependant, permet de relire les événements dans le bon sens, le sens unique qui est celui du temps. La séquence jouée se retourne alors comme un gant, et toutes les actions prennent un sens opposé. La musique, inversée depuis le début du niveau, rejoue normalement lorsqu'on se met à rembobiner la séquence, « indiquant qu'il s'agit de l'ordre correct des événements¹¹⁴¹. » La princesse qui semblait aider Tim n'avait en réalité cessé de lui mettre des bâtons dans les roues. Le chevalier qui semblait un agresseur s'avère au contraire un sauveur. Le génie de cette fin est de nous contraindre à *rembobiner et à regarder*, contredisant de la sorte le fantasme de réversibilité, et mettant à nu

¹¹⁴⁰ Prévert Jacques, « La chanson du Geôlier », *Paroles*, Gallimard, 1949, p. 180.

¹¹⁴¹ Genvo Sébastien, 2012, « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid* », Colloque Genre et jeux vidéo, Lyon, 12 – 14 juin, disponible en ligne : <https://www.expressivegame.com/publications/revues/la-princesse-est-une-bombe-atomique-approche-ludologique-du-personnage-de-la-princesse-dans-braid/>

comment la volonté de contrôle du temps fausse la compréhension de l'histoire. Tim doit délivrer la princesse d'un « monstre maléfique¹¹⁴² » qui s'avère en réalité lui-même. Le *rewind* final permet d'inverser la lecture du triangle bourreau – victime – sauveur¹¹⁴³, pour montrer sa symétrie : le sauveur participe de l'oppression de la victime, dans un jeu de miroir qui enferme la victime. Le verbe français « réfléchir » provient du latin « *reflectere* », qui signifie à la fois « refléter », « renvoyer en arrière » et « réfléchir, méditer¹¹⁴⁴ ». C'est bien de cette triple réflexion (*reflectio*) qu'il s'agit dans *Braid*. Le retour en arrière permis par les commandes est à la base d'une réflexion qui déconstruit la princesse comme reflet du désir déniaison son altérité réelle. La commande du *rewind*, qui fait défiler le temps à l'envers, est ainsi à sa manière un instrument de réflexion. La séquence propose ainsi un double miroir. La chorégraphie de Tim et de la princesse, chacun sur une moitié de l'écran propose une sorte de miroir spatial, qui les fait d'abord progresser de concert. La division de la séquence en deux temps, propose un miroir temporel. Miroir temporel qui répare aussi le temps, en lui rendant son déroulement incontrôlable. Ce miroir qui fait se dérouler à l'envers les événements met en outre en tension le jeu et le spectacle, puisqu'on regarde dans la deuxième partie le mouvement qu'on a réalisé dans la première. Ce jeu qu'on regarde à l'envers fait ressurgir aussi tout ce qu'il y a eu de mécanique dans les mouvements et la résolution du niveau¹¹⁴⁵.

La princesse, comme le note Sébastien Genvo¹¹⁴⁶, est une métaphore de la bombe atomique, de la rupture amoureuse et du deuil, de la vérité toujours fuyante et de la vanité du jeu et de la volonté de contrôler le temps. Dans l'épilogue, en effet, se trouve un extrait de *The Broken Connection* (Robert Jay Lifton, 1983), que le jeu invite à chercher dans l'univers péri-ludique par une note associée à la citation qui ne renvoie à rien dans l'univers du jeu. L'extrait en question, « *Now we are all son of bitches* », est une phrase que Kenneth Tompkins Bainbridge aurait dite à Oppenheimer après l'explosion de la bombe atomique¹¹⁴⁷. Le ciel rouge et crépusculaire du début du jeu, ainsi que le feu qui consume l'image du niveau de la princesse semblent abonder en ce sens. *Braid* désigne aussi, dans le vocabulaire militaire, les galons¹¹⁴⁸. La guerre, thématique omniprésente dans les jeux vidéo, n'est donc plus célébrée pour son potentiel de tir ludique, mais déplorée pour sa puissance de destruction. Le jeu renvoie ainsi à la masculinité militarisée des jeux vidéo, en invitant à décadrer le regard, et à

¹¹⁴² *Ibid.*

¹¹⁴³ Structure particulièrement utilisée par Shigeru Miyamoto dans ses jeux *Super Mario Bros* (un des jeux fondateurs du genre du jeu de plate-forme auquel appartient *Braid*) et *The Legend of Zelda*.

¹¹⁴⁴ « "*Reflectere*" ne signifie-t-il pas "*renvoyer en arrière*", "*refléter*" et "*réfléchir – méditer*" ? Le processus mental d'un renvoi pour reconsidération est désigné en termes d'optique. » Baltrusaitis Jurgis, *Le Miroir. op. cit.*, p. 9.

¹¹⁴⁵ C'est fréquemment le cas dans *Braid* : la possibilité de rembobiner l'action conduit souvent à reproduire plusieurs fois d'affilée exactement la même erreur, soulevant d'inéluctables interrogations sur la part de mécanique en nous.

¹¹⁴⁶ Genvo Sébastien, *op. cit.*

¹¹⁴⁷ *Ibid.*

¹¹⁴⁸ *Ibid.*

produire d'autres formes de récits et de représentation¹¹⁴⁹. Le *Game design*, défini par Jonathan Blow, consiste avant tout à comprendre plutôt qu'à dominer et vaincre par la force. Les puzzles, dans *Braid*, ne visent pas seulement une résolution formelle : ils sont aussi un moyen de communiquer une idée¹¹⁵⁰. Sébastien Genvo note aussi que le sens caché de la métaphore de la bombe atomique sert aussi au fond à illustrer la force dévastatrice de la rupture amoureuse.

Le retrait de la princesse fantasmée permet ainsi de dénoncer une forme d'amour de l'autre où il se trouve réduit à une pure image inaccessible et absolue. « Nous savions que Tristan n'aimait pas Iseult pour elle-même, mais seulement pour l'amour de l'Amour dont sa beauté lui offrait une image¹¹⁵¹ », écrivait Denis de Rougemont à propos du mythe de Tristan et Iseult. *Braid* reconduit au même constat. Le château que construit Tim est la version numérique de la salle aux images de Tristan dans le récit de *Tristan et Iseult*¹¹⁵², dont on sait l'impact sur la conception de l'amour courtois puis romantique. *Braid* opère ainsi un recul critique par rapport aux modèles de l'amour romantique, en pointant du doigt l'irréalité de l'amour que Tim croit porter à la princesse. Tim se trouve pris dans le piège de son propre désir, réduisant l'autre à une image¹¹⁵³, refusant d'admettre sa part d'altérité¹¹⁵⁴.

¹¹⁴⁹ « Dès lors, dans une oeuvre qui incite à voir différemment les jeux vidéo, à les mettre en abîme, le repentir du personnage principal – qui aurait souhaité apprendre de ses erreurs pour recommencer son histoire d'amour avec la princesse – semble être une invitation à explorer différemment le potentiel expressif des jeux vidéo, en rompant avec ses thématiques masculines habituelles, dont le traitement de l'image de la femme en général est révélateur » *Ibid.*

¹¹⁵⁰ « *The strength and consistency of obvious patterns gives me faith that subtler patterns may be really there* » (« La force et la cohérence des modèles évidents me font croire à l'existence de motifs plus subtils »), citation issue de la conférence donnée par Jonathan Blow le 11 avril 2017 au Center for Fiction (Brooklyn) et intitulée « On Italo Calvino and Video Games », [en ligne], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fpPRPThbL8&t=4834s>.

¹¹⁵¹ Rougemont Denis de, *L'Amour et l'Occident*, Paris, Plon, 1972 (1938), p. 244.

¹¹⁵² « La deuxième salle était ornée plus richement encore que la première. Le centre était occupé par une image d'Iseult la blonde, de grandeur naturelle : les proportions et les couleurs, le visage le port et la taille étaient rendus avec tant d'art que personne, à la voir, n'aurait pu douter que la vie ne fût dans tous ses membres. De ses lèvres, par un mécanisme ingénieux, s'échappait une haleine si douce que son parfum remplissait la salle. Elle était aussi magnifiquement vêtue qu'il convenait à une reine. Elle portait un long surcot d'écarlate brodée, serré à la taille par une ceinture à ferrets d'argent à laquelle pendait une aumônière. Son chef, d'où tombaient deux longues tresses blondes, était orné d'un cercle d'or où s'enchâssaient des pierres de toutes couleurs ; un riche collier descendait sur sa gorge qui semblait se soulever et respirer. De sa main droite, elle tenait un sceptre terminé par les fleurs les plus délicatement ouvrees. La main gauche, rehaussée d'un anneau de jaspe vert, déroulait une bandelette où se lisaient ces mots : "Tristan, prends cet anneau et garde-le pour mon amour afin qu'il te souvienne de nos joies et de nos peines." » « La salle aux images », in Louis René (éd.), *Tristan et Iseult*, Paris, Le Livre de Poche, 1972.

¹¹⁵³ « L'amour authentique devrait être fondé sur la reconnaissance réciproque de deux libertés ; chacun des amants s'éprouverait alors comme soi-même et comme l'autre : aucun n'abdiquerait sa transcendance, aucun ne se mutilerait ; tous deux dévoileraient ensemble dans le monde des valeurs et des fins. » Beauvoir Simone (de), *Le deuxième sexe*, t. II [L'Expérience vécue], Paris, Gallimard, 1972, p. 571. On trouve une définition similaire de l'amour chez hooks bell, *All about Love : New Visions*, New York, William Morrow, 2018.

¹¹⁵⁴ « Depuis que j'ai commencé à écrire sur l'amour, j'ai l'habitude de le définir en mêlant l'idée de Morgan Scott Peck selon laquelle l'amour est la volonté de nourrir sa propre évolution spirituelle et affective en même temps que celle d'autrui, avec l'idée d'Erich Fromm selon laquelle l'amour est un acte et pas seulement un sentiment » hooks bell, *La volonté de changer, Les hommes, la masculinité et l'amour*, éd. Divergences, 2021 (2004), p. 90.

Braid, proche de *bride* (la mariée), signifie « tresse », en anglais. La Tresse, métonymie de la princesse est aussi une métaphore du jeu, qui consiste à retisser ensemble les fragments éparpillés, mais surtout une métaphore du *game design*, qui implique de tresser ensemble les différents médias dont est composé le jeu vidéo. Le récit et l'espace fragmentés de *Braid*¹¹⁵⁵ sont inspirés des *Villes invisibles* d'Italo Calvino (1972), et des *Rêves d'Einstein* d'Allan Lightman (1905). Le prénom du protagoniste, Tim, renvoie à un temps atrophié : c'est un temps [*Time*] dont aurait été arrachée la lettre finale (le « e »). Le prénom du protagoniste porte déjà en lui l'idée du traumatisme, de la répétition compulsive au prix du remords, d'un temps morcelé, qu'il s'agit de renouer. La tresse apparaît ainsi à la fois comme une métonymie de la princesse, une métaphore de la mémoire, une critique de la masculinité militarisée et toxique des jeux vidéo, et comme une métaphore du *game design*. Dans la définition qu'en propose *Braid*, le *game design* consiste à tresser entre eux les différents chemins de signification du jeu : l'image, le son, la narration, les mécaniques de jeu. Le succès de *Braid* est en partie dû à la conjoncture dans laquelle est paru le jeu. La fin des années 2000 est en effet un moment de légitimation du jeu vidéo en tant qu'art. Or *Braid*, en tissant ensemble les différentes formes qui composent le jeu, en connectant les mécaniques de *gameplay* à des enjeux émotionnels, participe à cette légitimation du jeu vidéo, et répond à la demande naissante de jeux émotionnellement complexes à prétention artistique. Le choix de la forme du puzzle n'est pas anodin : il s'agit de réunir une mémoire morcelée, de réunir, à travers le parcours dans le jeu, les morceaux du puzzle, mais aussi les différents espaces avec le récit. Les puzzles, une fois recomposés, forment des tableaux qui, avec les fragments de textes, composent une histoire. Le parcours de Tim consiste ainsi à sortir du traumatisme et de la compulsion de répétition, à la base desquels se trouve le désir de refaire les choses autrement. Le regroupement des fragments de mémoire permet de tisser les morceaux dans un fil qui leur donne un sens temporel, et amorce le processus de deuil. Les mécaniques de jeu travaillent ainsi dans le sens du récit : elles sont motivées. Le choix des mécaniques n'est pas arbitraire et contingent, mais semble au contraire nécessaire et symbiotique avec le récit et les thématiques du jeu.

¹¹⁵⁵ Blow Jonathan, « *On Italo Calvino and Video Games* », conférence donnée le 11 avril 2017 au Center for Fiction (Brooklyn), [en ligne], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fpPRPThlL8&t=4834s>

Jonathan Blow,
Braid, 2008, Niveau « Braid » :
disparition de la princesse et
renversement du jeu.



CHAPITRE 9 – DU REFLET À LA RÉFLEXION

Traverser le miroir – réfléchir / réfléchir

Max Milner¹¹⁵⁶ signale, dans les récits fantastiques de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle, des séquences du miroir d'Alice. La matière du miroir se trouve associée – assez naturellement – à la consistance de l'eau dans *L'araignée de Cristal*¹¹⁵⁷. Dans *Lord Patchogue*¹¹⁵⁸ du dadaïste Jacques Rigaut, le miroir démultiplie l'image dans un jeu d'espaces paradoxaux où « L'envers vaut l'endroit¹¹⁵⁹ ». L'envers du miroir subvertit la logique au profit de l'absurde et du doute existentiel¹¹⁶⁰ : Lord Patchogue traverse le miroir dans un grand fracas, dévoilant, de l'autre côté, d'identiques miroirs à traverser. Le motif de la traversée du miroir se retrouve également au cinéma : chez Jean Cocteau, par exemple, dans *Orphée* (1950) et *Le Sang d'un poète* (1932) où la traversée du miroir devient un symbole de l'entrée au royaume des morts.

L'espace du miroir, note Max Milner, ressemble à celui du rêve. Il présente la même bi-dimensionnalité, la même orientation latérale, et il obéit à un semblable « principe d'inclusion réciproque¹¹⁶¹ ». Dans l'image du rêve, comme dans celle du miroir, l'intérieur et l'extérieur sont poreux et réversibles. La même réversibilité se trouve dans le jeu vidéo. Le motif du miroir conduit à interroger la manière dont les jeux vidéo reflètent les corps et les images, mais également leur manière de réfléchir le programme et le support matériel.

Il est intéressant de relever que la communauté vidéoludique a reconduit le concept théâtral de quatrième mur pour appréhender la réflexivité vidéoludique. La recherche francophone, pour sa part, a davantage abordé la question sous l'angle de la « métalepse ». La métalepse est un concept rhétorique, annexé par la narratologie – annexion dont Gérard

¹¹⁵⁶ Milner Max, *La Fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1982

¹¹⁵⁷ « Je me rappelai que j'eus, en me mirant, la sensation bizarre d'entrer jusqu'au cou dans cette glace comme dans un lac limoneux. », Rachilde, *L'araignée de cristal*, in Milner Max, *La Fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1982, p. 132.

¹¹⁵⁸ « Je vous reconnais. Je ne vous prends ni pour une autruche, ni pour un réverbère, ni pour l'ami Charles. Vous êtes l'image de Lord Patchogue, si vous n'êtes pas Lord Patchogue lui-même. Ah ! Qui de nous deux a bougé le premier ? Qui suit l'autre ? » Rigaut Jacques, *Lord Patchogue*, p. 201, in Milner Max, *op. cit.* p. 132

¹¹⁵⁹ Milner Max, *op. cit.*, p. 133.

¹¹⁶⁰ « Ce qui intéresse un dadaïste comme Jacques Rigaut, c'est moins la représentation d'un au-delà qui serait un envers de la vie que la constitution, à partir du « fait » de traverser un miroir, d'une logique de l'absurde devant laquelle est invitée insolemment à comparaître la logique sensée au nom de laquelle nous décrétons notre appartenance à nous-mêmes, et notre distinction d'avec ceux qui ne sont pas nous. Le héros de son roman inachevé, *Lord Patchogue*, est un être qui doute de sa propre existence. Occupé à un jeu de patience devant un vaste miroir, il interpelle son image », *Ibid.*, p. 132.

¹¹⁶¹ « C'est un espace qui présente, comme celui du rêve, la particularité d'être bidimensionnel, orienté selon l'axe horizontal droite-gauche, et d'obéir au principe d'inclusion réciproque, c'est-à-dire de faire peser une incertitude sur ce qui est à l'intérieur et ce qui est à l'extérieur, entre ce qui est contenant et ce qui est contenu. », *Ibid.*, p. 134.

Genette¹¹⁶² est en grande partie responsable. La métalepse, du grec *metalepsis*, désigne originellement « toute sorte de permutation, et plus spécifiquement l'emploi d'un mot pour un autre par transfert de sens¹¹⁶³ ». La métalepse comme marqueur de réflexivité renvoie en réalité à une forme spécifique de métalepse, la « métalepse de l'auteur », que Gérard Genette attribue aux classiques et qui consiste à « transformer les poètes en héros des faits qu'ils célèbrent [ou à] les représenter comme opérant eux-mêmes les effets qu'ils peignent ou chantent », suivant l'expression que Gérard Genette emprunte à Pierre Fontanier. La métalepse désigne alors le procédé par lequel un auteur se met en scène dans la fiction, exhibant les conditions de production du texte¹¹⁶⁴.

Dans les jeux vidéo, cependant, comme le relèvent Fanny Barnabé et Björk-Olav Dozo¹¹⁶⁵, il existe une « porosité entre l'univers de l'activité ludique et son contexte¹¹⁶⁶ », qui tient à la nature méta-communicationnelle du jeu. Comme l'a écrit Gregory Bateson, le jeu est toujours une communication au second degré, dans laquelle chaque geste véhicule toujours en même temps l'information « ceci est un jeu¹¹⁶⁷ ». Le jeu vidéo fait par conséquent des métalepses « des procédés tout à fait banals » : il n'est pas rare que les personnages s'adressent directement à la personne qui joue pour lui indiquer quoi faire, sur quelle commande appuyer. Le tutoriel est une forme invisible et ordinaire de réflexivité, où se trouvent inscrites, dans la diégèse, des informations qui renvoient à l'appareillage du jeu et s'adressent directement à la personne qui joue. C'est particulièrement le cas des jeux destinés à un jeune public. Fanny Barnabé et Björk-Olav Dozo, s'appuyant sur un article de Bernadette Nélide-Mouniapi¹¹⁶⁸, donne l'exemple d'une adaptation du *Monde de Nemo*, dans laquelle les poissons décrivent à la personne le fonctionnement de l'interface. On pourrait également mentionner *Adibou 2* (Cocktail Vision, 1996), avec sa frontalité systématique, *Freddi Fish 2* :

¹¹⁶² cf. Genette Gérard, *La métalepse*, Paris, Seuil, 2004.

¹¹⁶³ « Je rappelle que le mot grec *metalepsis* désigne en général toute sorte de permutation, et plus spécifiquement l'emploi d'un mot pour un autre par transfert de sens ; pas très spécifiquement, donc : en l'absence de toute précision complémentaire, cette définition fait de *métalepse* un synonyme à la fois de *métonymie* et de *métaphore* ; une fois cette dernière restreinte, par la tradition classique, aux transferts par analogie, l'équivalence subsistant entre métonymie et métalepse se dissipe en réduisant la seconde à la seule relation de *consécution*, comme l'énonce par exemple Dumarsais : "La métalepse est une espèce de [la] métonymie, par laquelle on explique ce qui suit pour faire entendre ce qui précède, ou ce qui précède pour faire entendre ce qui suit." » Genette Gérard, *La métalepse*, Paris, Seuil, 2004, [version électronique]. La citation provient de Dumarsais, *Des Tropes* (1730), Paris, Flammarion, 1988, p.110.

¹¹⁶⁴ Lorsqu'un auteur « est représenté ou se représente comme produisant lui-même ce qu'il ne fait, au fond, que raconter ou décrire » Fontanier Pierre, *Commentaire des Tropes* (1818), Slatkine Reprints, 1967, p. 128 ; cité par Gérard Genette, *Ibid.*

¹¹⁶⁵ Barnabé Fanny, Dozo Björk-Olav, « La mise en abyme comme principe ludique : Une analyse du jeu The Stanley Parable », in Raus Tony & Maria Tore Gian (dir.), *Comprendre la mise en abyme, Arts et médias au second degré*, Rennes, PUR, 2022 ; [en ligne], DOI : 10.4000/books.pur.180271 URL : <https://books.openedition.org/pur/180386> 1

¹¹⁶⁶ *Ibid.*

¹¹⁶⁷ Bateson Gregory, *Vers une écologie de l'esprit, t. I*, trad. Ferial Drosso, Laurencine Lot, Eugène Simion, Paris, Seuil, 1977, p. 250.

¹¹⁶⁸ NELIDE-MOUNIAPIN Bernadette, « Exemple d'énonciation dans un jeu vidéo », in GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 245.

The Case of the Haunted School House (Humongous Entertainment) ou *Krom : Le Grand Pays d'en haut* (Kaona, 1997). Mais plus largement encore, Fanny Barnabé et Björk-Olav Dozo¹¹⁶⁹ affirment que « tout avatar de jeu vidéo se rapproche de ce que Genette nomme un "opérateur de métalepse"¹¹⁷⁰ ». Mathieu Triclot parle pour sa part de « [l']ordinaire du méta¹¹⁷¹ » du jeu vidéo : « On a des confusions de niveau par rapport à la fiction dans l'opération la plus ordinaire du jeu¹¹⁷² ». Sébastien Allain¹¹⁷³ distingue les métalepses descendantes (la personne qui joue « rentre » dans la fiction) des métalepses ascendantes (le jeu, en retour, agit sur les éléments extra-diégétique que sont le score, les indications...).

Or, ce que met en avant cette analyse de Sébastien Allain, c'est justement que la métalepse est un outil théorique conçu pour appréhender une œuvre « représentationnelle », comme dirait Gonzalo Frasca, tandis que, précisément, le jeu n'est pas un récit, un spectacle que l'on contemple, mais une simulation : un objet que l'on manipule, que l'on active, un espace que l'on parcourt. Steven Conway¹¹⁷⁴ propose, en s'inspirant du « cercle magique » de Johan Huizinga, de faire de ce mur qui sépare frontalement le public de la scène, un mur circulaire, englobant non seulement toujours les personnes qui jouent, mais intégrant aussi le matériel (la console, la manette, l'écran) et les éléments péri-ludiques (la boîte du jeu, le manuel). Pour Steven Conway, les métalepses, les franchissements du quatrième mur ne visent pas à mettre à distance mais au contraire à accentuer davantage l'immersion du joueur ou de la joueuse dans le jeu. Par conséquent, si la métalepse introduit une distance dans les médias représentationnels en brisant la « suspension d'incrédulité », dans le jeu vidéo, au contraire, argue Steven Conway, elle renforce l'immersion¹¹⁷⁵. Loin de briser le quatrième

¹¹⁶⁹ Barnabé Fanny, Dozo Björk-Olav, *op. cit.*

¹¹⁷⁰ GENETTE Gérard, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004, p. 110.

¹¹⁷¹ Triclot Mathieu, Intervention à l'Ens d'Ulm avec Martin Lefebvre, disponible en ligne, URL : , <https://www.youtube.com/watch?v=GOhEMNzdI2o>; à 1:41:00.

¹¹⁷² *Ibid.*

¹¹⁷³ « En troquant cycliquement sa position de « lecteur » (N 0), il peut endosser soit celle réservée jusque-là au « narrateur » (N-1), soit celle d'un personnage (niveau N-2 et inférieurs). En effet, quand le lecteur est représenté par un avatar, il peut descendre en personne « incarner » le rôle offert au sein du monde fictionnel. À ces formes de métalepses descendantes, initiées par le joueur, répond une forme ascendante suggérée par Ryan (2005) dans le contexte de l'intelligence artificielle : la boucle de rétroaction. Chaque changement d'état narratif remontant d'un système pour se traduire en données interprétables sur le niveau extradiégétique peut être considéré comme une métalepse ontologique ascendante (affichage de scores, retour de force, etc.). En conséquence, à chacune de ses interactions, le joueur choisit d'actualiser un récit tout autant qu'il produit une histoire. » ALLAIN Sébastien, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018, consulté le 11 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/909> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.909>

¹¹⁷⁴ CONWAY Steven, « *A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Videogames.* », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 2, 2010, p. 146.

¹¹⁷⁵ « *Breaking the fourth wall was breaking the suspension of disbelief, whether that is Bertolt Brecht's "alienation effect" that sets itself as the polar opposite of the suspension of disbelief, or a wink to the camera in a film such as Into The Wild that attempts to make the audience smile through a breaking of narrative convention.*

No matter the technique, to break the fourth wall is normally to break the suspension of disbelief, to remind the audience it is just a film, just a television show, just a performance. Yet in video games, the inverse will often apply.

mur, elle le consolide, au sens où ce mur participe du cercle magique du jeu. Steven Conway, dans son article « *A Circular Wall ? Reformulating the Fourth Wall for Video Games*¹¹⁷⁶ » remarque que le jeu vidéo nous place dans le double rôle de performeur / performeuse et de spectateur / spectatrice, ce qui rend caduque l'idée traditionnelle d'un « quatrième mur » séparant le public du spectacle. Janet Murray écrit dans *Hamlet on the Holodeck*¹¹⁷⁷, en regardant son fils jouer à *Escape from Mars* (Sega, 1994), que les adresses de Taz vers l'écran « soulignent la frontière entre la marionnette contrôlée par le joueur et le personnage écrit ». Ces adresses établissent une relation de partenariat¹¹⁷⁸ plutôt que d'appropriation¹¹⁷⁹, commente Douglas Brown¹¹⁸⁰ qui dans sa thèse sur la suspension d'incrédulité dans les jeux vidéo, parvient au même constat ; Kristine Jørgensen¹¹⁸¹ dans son ouvrage *Gameworld Interfaces* parvient à une conclusion similaire. En somme, la métalepse, en tant que concept narratif, semble ne pas passer le mur de la ludologie ni celui de l'univers rétroactif du « *IF world*¹¹⁸² ».

As discussed, many of these so-called fourth wall breaks actually serve to further immerse the player, extending the immersion beyond the screen, and this is where we find the term "breaking the fourth wall" extremely lacking. » (« Briser le quatrième mur, c'est briser la suspension de l'incrédulité, qu'il s'agisse de "l'effet d'aliénation" de Bertolt Brecht, qui se présente comme le pôle opposé de la suspension de l'incrédulité, ou d'un clin d'œil à la caméra dans un film comme *Into The Wild*, qui tente de faire sourire le public en rompant avec les conventions narratives.

Peu importe la technique, briser le quatrième mur, c'est normalement briser la suspension de l'incrédulité, rappeler au public qu'il ne s'agit que d'un film, d'une émission de télévision ou d'une performance. Pourtant, dans les jeux vidéo, c'est souvent l'inverse qui apparaît.

Comme nous l'avons vu, bon nombre de ces soi-disant ruptures du quatrième mur servent en fait à immerger davantage le joueur, en prolongeant l'immersion au-delà de l'écran, et c'est là que nous trouvons que l'expression "briser le quatrième mur" manque cruellement de sens. », traduction personnelle) *Ibid*.

¹¹⁷⁶ *Ibid*, p. 146.

¹¹⁷⁷ « [...] when my son puts down the game controller for a moment and pauses the action on the *Escape from Mars* race game, the Tasmanian devil he had been controlling does not freeze in place. He glares out from the screen and begins to tap his foot and wave impatiently. This engaging comic gesture emphasizes the boundary between the puppet controlled by the player and the written character. It is almost as if the programmer within the system is waving at us, but doing so in a manner that deepens rather than disrupts the immersive world. » (« Lorsque mon fils pose la manette de jeu pour un moment et interrompt l'action sur le jeu de course *Escape from Mars*, le diable de Tasmanie qu'il contrôlait ne se fige pas sur place. Il regarde fixement l'écran et commence à taper du pied en faisant des signes d'impatience. Ce geste comique engageant souligne la frontière entre la marionnette contrôlée par le joueur et le personnage écrit. C'est un peu comme si le programmeur du système nous faisait signe, mais d'une manière qui approfondit le monde immersif au lieu de le perturber. », traduction personnelle), Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. Boston, The MIT Press, 1998, p. 108.

¹¹⁷⁸ Ce partenariat est par ailleurs largement réexploité par les films d'animation de Disney et Pixar, sous la forme d'une collaboration entre une souris et un cuisinier dans *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) ou d'une âme et d'un corps dans *Soul* (Pete Docter, 2020).

¹¹⁷⁹ « *The negotiated aspect of control, the puppeteering that Murray describes, creates a relationship between gamer and (in this example) character which is more partnership than ownership.* » (« L'aspect négocié du contrôle, le marionnettisme décrit par Murray, crée une relation entre le joueur et le personnage (dans cet exemple) qui tient plus du partenariat que de la propriété », traduction personnelle.) BROWN Douglas, *The Suspension of Disbelief in Videogames*, PhD Thesis, Brunel University School of Arts, 2012, p. 163.

¹¹⁸⁰ « [...] the fourth wall's position is already compromised by the control system or interaction device's existing outside the diegesis » (« [...] la position du quatrième mur est déjà compromise par l'existence du système de contrôle ou du dispositif d'interaction en-dehors de la diégèse », traduction personnelle), *Ibid*.

¹¹⁸¹ JØRGENSEN Kristine, *Gameful Interfaces*, Cambridge, MIT Press, 2013, p. 126.

¹¹⁸² Traduisible littéralement par « monde SI » ; le terme est employé par Nick Montfort pour nommer les univers simulés des hypertextes.

Ces formes de « métalepses » ne brisent pas l'identification ni la suspension d'incrédulité, mais elles contribuent au contraire à sa construction active. À cet égard, la distinction introduite par Marie-Laure Ryan¹¹⁸³ dans ses « *Metaleptic Machines* », et reprise par Sébastien Allain, est éclairante. Les auteurs distinguent la métalepse rhétorique, fonctionnant comme un écart qui ne déstabilise pas l'histoire, de la métalepse ontologique qui affecte le cadre général de l'intrigue. Dans *The Elder Scroll III : Morrowind* (Bethesda, 2005), le personnage de M'aiq le menteur fait des allusions au jeu. C'est un cas typique de « métalepse rhétorique » : la transgression des bordures du jeu se fait à l'intérieur du jeu par un personnage présenté comme fou, et s'intègre par conséquent totalement dans la diégèse. On trouve le même type de cas dans *Paper Mario The Thousand Year Door* (Nintendo, 2004), où les PNJs s'adressent à plusieurs reprises à « You ! Out there in front of the TV ! » (« Vous ! Là-bas dehors, devant la télé ! »), ce que le personnage de Yoshi associe à chaque fois à une forme de folie. On retrouve le même procédé dans *Final Fantasy V* (SNES, 1992), où les PNJ s'adressent à la fois à l'avatar et à la personne derrière l'écran, en l'invitant à danser. Les niveaux des jeux de la série Mario (dans *Super Mario 3D Land* (2011), *New Super Mario Bros 2* (2012), *Super Mario 3D World* (2013)) qui écrivent, dans la disposition des pièces ou des niveaux, « *thank you* » à l'adresse de la personne en train de jouer relèvent encore de la « métalepse rhétorique ». Face à ces métalepses rhétoriques, qui n'interrogent les bords de la fiction que de manière sporadique et isolée, les jeux vidéo présentent aussi des métalepses ontologiques, qui, elles, travaillent la structure de l'œuvre dans son ensemble.

La métalepse, une forme spécifique de réflexivité ?

Sébastien Allain note que le principe de métalepse est lié à un « sentiment de transgression¹¹⁸⁴ ». La métalepse consiste à mettre à nu les automatismes qui conditionnent notre expérience fictionnelle. Les métalepses qui visent à construire le cercle magique autour de la personne qui joue ne rendent pas réellement justice à ce que l'on entend implicitement en parlant de réflexivité vidéoludique. Serge Bouchardon¹¹⁸⁵ propose le concept de « métalepses dispositives » pour envisager cette transgression des codes « [d'] immersion » dans le dispositif. Dans son article « *Queering Control(lers) Through Reflective Game Design*

¹¹⁸³ RYAN Marie-Laure, "Metaleptic machines", vol. 2004, no. 150, 2004, pp. 439-469, [version électronique], <https://doi.org/10.1515/semi.2004.055>

¹¹⁸⁴ Allain Sébastien, *op. cit.* : « la métalepse veut à nouveau offrir un sentiment de transgression, son omniprésence dans le jeu vidéo lui impose de renouer avec la narration ». Précisons que la transgression est elle aussi susceptible de créer sa propre norme.

¹¹⁸⁵ Bouchardon Serge, « La littérature numérique », *Terminal* [en ligne], 101 | 2008, mis en ligne le 06 septembre 2019, consulté le 23 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/terminal/4472> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/terminal.4472>

*Practices*¹¹⁸⁶ », Jess Marcotte signale également que la réflexivité peut se jouer dans l'appareillage du jeu vidéo. Iel cite ainsi le *controller Joydick*, un *joystick* en forme de pénis bleu, visant à faire ressurgir le phallocentrisme du dispositif vidéoludique¹¹⁸⁷. Dans son article « *Screw the Grue : Mediality, Metalepsis, Recapture* », Terry Harpold défend quant à lui l'idée que le déterminisme médiatique qui entraîne l'expérience de jeu vidéo peut être « recapturé » par les jeux, faisant ressortir le médium en exhibant les enchevêtrements techniques et sémiotiques à partir desquels s'élabore notre immersion¹¹⁸⁸. Terry Harpold considère trois exemples, sans les appréhender cependant pour leur aspect comique : la grue de *Zork 1 : The Great Underground Empire* (Infocom, 1980) le redémarrage de l'ordinateur dans le cas où on éconduit la jeune fille dans *Virtual Valerie* (PEGASUS Productions, 1986) ; et enfin l'usage du CLUT (*Colour Look Up Tables*), dans *Bad Mojo* (Pulse Entertainment, 1996). Ainsi que le résume Krista Bonello Rutter Giappone, les limites du médium peuvent être « récupérées "dans le plan sémiotique du jeu" à travers "la recapture" - un dispositif qui masque les limitations techniques en les réincorporant dans l'univers du jeu¹¹⁸⁹ ».

On pourrait aussi envisager l'adhésion à la fiction et au jeu sous la dialectique du rituel et du jeu : un certain nombre de codes (et d'étapes, comme le générique, ou au cinéma, la publicité) permettent de « rentrer » progressivement dans le jeu. Dans le jeu vidéo, ce seuil – ou cette marge – prend en général la forme du menu principal : le jeu est déjà lancé, mais nous ne sommes pas encore dans l'univers ludique à proprement parler. Cet « écran d'accueil » est une première étape, visant la mise en condition ludique. À ce seuil du jeu s'ajoutent la multiplicité des conventions ludiques qui se sont progressivement instituées, et qui favorisent l'adhésion à l'univers simulé. Or, ces conventions apparentent la fiction au rituel. Elles sont stables, intériorisées. Les procédés réflexifs, au contraire, visent à réintroduire du jeu dans ce rituel des conventions intériorisées, en exhibant leur nature de convention, en opacifiant la transparence de l'écran pour rappeler sa présence.

La mise à nu du dispositif médiatique, qui vise à faire sortir de la fiction pour rappeler ses conditions matérielles de possibilité, dans le cas du jeu vidéo, consiste précisément à nous confronter au renversement réel du contrôle. Si dans le cadre du jeu, on agit librement, les limites de cette liberté sont en réalité circonscrites par l'interface et le programme, les limites

¹¹⁸⁶ Marcotte Jess « *Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices.* » *Game Stud.* 18 (2018): n. pag. [en ligne] ; URL : <https://gamestudies.org/1803/articles/marcotte>

¹¹⁸⁷ Voir aussi Pozo Diana, « *Countergaming's porn parodies, hard-core and soft* ». in Lauteria Ewan W. & Wysocki Matthew (dir.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York, Bloomsbury Publishing, 2015.

¹¹⁸⁸ Harpold Terry, « *Screw the Grue : Mediality, Metalepsis, Recapture.* » *Game Stud.* 7 (2007): n. pag. [en ligne]; URL : http://ufdcimages.uflib.ufl.edu/IR/00/00/05/92/00001/harpold_screw-the-grue.pdf

¹¹⁸⁹ « *Harpold (2007) discusses limitations of medium as opportunity for metalepsis, which may be recuperated "within the semiotic plane of play" through "recapture" — a device which masks technical limitations by reincorporating them into the gameworld.* », (« Harpold (2007) considère les limitations du support comme une opportunité de métalepse, qui peut être récupérée "dans le plan sémiotique du jeu" grâce à la "recapture" - un dispositif qui masque les limitations techniques en les réincorporant dans l'univers du jeu. », traduction personnelle), Bonello Rutter Giappone Krista, « *Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games* », *Game Studies*, vol. 15 issue 1, juillet 2015; [en ligne] URL : https://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k

du programme étant elles-mêmes dépendantes du matériel physique sur lequel il s'exécute. La réflexivité vidéoludique démonte les rouages de nos automatismes médiatiques. Or, précisément, c'est dans cet espace préconscient de l'automatisme que se crée justement la pensée. Du moment que l'écran est transparent, on pratique en quelque sorte le jeu de manière machinale, sans y penser. L'écran apparaissant en tant qu'écran nous permet de nous y réfléchir. Le quatrième mur a cette étonnante propriété de ne pas exister : il n'y a rien entre le public et la scène, rien que le jeu qu'on joue, ensemble, de la scène aux loges. Ce qui advient, lorsqu'on brise le quatrième mur, c'est précisément l'épiphanie de son inexistence.

Les adresses directes des personnages des jeux éducatifs ne forment pas, suivant cette définition, des éléments réflexifs vidéoludiques, à proprement parler. Elles n'interrogent pas la nature du jeu, ni celle de l'instrumentation de l'expérience par la machine vidéoludique, mais participent simplement de la création d'un « cercle magique ». Elles visent, paradoxalement, un sentiment « [d']immersion » dans le jeu, et ne créent pas nécessairement de réflexivité. Si on appelle « métalepse » les éléments qui génèrent une distance au cœur de nos automatismes pour y ouvrir « [l'] abyme » de la pensée, force est de constater que les tutoriels ne répondent pas à ce nom-là.

Réflexivité médiumiquement vidéoludique

Une autre solution consiste à renoncer au vocabulaire narratologique, pour penser une réflexivité propre au medium vidéoludique. Sébastien Allain remarque « la popularité de certaines transgressions narratives connues pour les précédents médias masque la diversité de celles spécifiquement proposées par le jeu vidéo¹¹⁹⁰ ». Or, comme l'observe l'auteur, il existe des spécificités caractérisant les métalepses vidéoludiques, qui n'appartiennent pas aux autres media. Dans les jeux vidéo, la réflexivité vidéoludique dépasse la simple adresse du programme à la personne qui joue : elle implique une mise en perspective du jeu lui-même, de ses conditions propres d'existence.

Nele Van de Mosselaer distingue au moins trois niveaux de réflexivité. Le premier consiste à « mettre en scène de manière créative la relation avec entre l'avatar et le joueur ou la joueuse¹¹⁹¹ ». Le second repose sur une utilisation inhabituelle de l'interface¹¹⁹². C'est par

¹¹⁹⁰ Allain Sébastien, *op. cit.*

¹¹⁹¹ « *First of all, even though the agency of the player, in the guise of the player-character, does not entail any break of the fourth wall, creative ways of representing the relation between player and avatar can cause such a break.* » (« Tout d'abord, même si l'agentivité du joueur, sous la forme du personnage-joueur, n'entraîne pas de rupture du quatrième mur, des manières créatives de représenter la relation entre le joueur et l'avatar peuvent provoquer une telle rupture », traduction personnelle), Mosselaer Nele Van de, « *Breaking the Fourth Wall in Videogames* », in Terrone Enrico & Tripodi Vera, *Being and Value in Technology*, Cham, Palgrave Macmillan, 2022, p. 174.

¹¹⁹² « *Secondly, fourth wall breaks can happen through unusual uses of interface elements* » (« Deuxièmement, la rupture du quatrième mur peut se produire par l'utilisation inhabituelle d'éléments de l'interface »,

exemple le *health bar punch* (« coup de barre de vie ») de Deadpool dans le jeu *Marvel VS Capcom* (1996), où le personnage saisit la barre de vie, un élément de l'interface qui se trouve normalement sur un plan avec lequel il n'est pas censé pouvoir interagir, pour frapper son adversaire. *Portal 2* (Valve, 2011), présente par exemple un gag strictement vidéoludique, qui joue avec la position exécutrice de la personne qui joue : le robot qui guide le tutoriel enjoint ainsi à appuyer sur « espace » pour parler. Or, « espace » est la commande qui sert à sauter. On se retrouve bête. *South Park the Fractured but Whole* (Obsidian Entertainment, 2017) joue aussi avec les codes propres du jeu vidéo en interdisant, au début du jeu, de passer la cinématique, ce qu'il est en général possible de faire en appuyant sur un bouton. Or, précisément, en appuyant sur la touche pour passer la cinématique, on se trouve interpellé par Cartman, qui nous dit : « *Oh you don't want to skip this, dude, this is sweet*¹¹⁹³. », et la cinématique continue.

Enfin, la troisième forme de réflexivité propre au jeu vidéo consiste notamment à mettre en scène l'appareil technologique¹¹⁹⁴ sur lequel repose l'expérience de jeu. Les procédés réflexifs de la série *Metal Gear solid* (Hideo Kojima, 1998) sont devenus des séquences classiques de l'histoire du jeu vidéo. À la fin du jeu, le boss Psychomantis, pour montrer ses pouvoirs, lit les sauvegardes de la carte mémoire de la console, outrepassant ainsi les limites du jeu. En outre, pour pouvoir vaincre le boss, qui contrôle mentalement le *player 1*, la personne qui joue est contrainte de changer le port d'entrée de sa manette. Pour reprendre le contrôle de l'avatar, il faut débrancher la manette du port n°1 (celui du *player 1*) et la rebrancher sur le port n°2 (celui du *player 2*). Le jeu déborde alors de son espace diégétique et intègre à ce moment-là dans son mécanisme l'espace du corps jouant lui-même. L'interaction n'est plus cantonnée à la main sur la manette, mais implique de se déplacer du canapé et de manipuler le corps de la console. Le jeu contraint de la sorte à porter attention à la base matérielle sur laquelle se construit l'expérience ludique. Dès 1993, le jeu *X-Men* sur Genesis (Sega), pour Mojo Crunch, enjoint à redémarrer le *computer*. Mais le *computer* auquel il est fait référence n'est pas dans l'univers du jeu : il s'agit de la console sur laquelle est joué le jeu. À ces processus réflexifs mobilisés par le jeu, Nele Van de Mosselaer ajoute également des processus de réflexivité qui proviennent de l'autre côté de l'interface : les « jeux transgressifs¹¹⁹⁵ », suivant un concept emprunté à Espen J. Aarseth. Le franchissement

traduction personnelle), *Ibid.*, p. 175.

¹¹⁹³ « Oh, non, tu veux pas faire passer ça, mec, c'est vraiment cool » (traduction personnelle).

¹¹⁹⁴ « *Thirdly, even though players are used to interacting with game systems when exploring fictional gameworlds, the technological apparatus supporting the videogame experience can be used for breaking the fourth wall.* » (« Troisièmement, quand bien même les joueurs sont habitués à interagir avec les systèmes de jeu lorsqu'ils explorent des mondes ludiques fictifs, l'appareil technologique qui soutient l'expérience vidéoludique peut être utilisé pour briser le quatrième mur. », traduction personnelle), MOSSELAER Nele Van de, « *Breaking the Fourth Wall in Videogames* », *op. cit.*, p. 175.

¹¹⁹⁵ Aarseth Espen J., « *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player.* » in *From Literature to Cultural Literacy*, Palgrave Macmillan, 2014, p. 132.

du quatrième mur consiste alors à introduire une « faille [*a break*] dans la relation conventionnelle entre le monde réel et le monde fictionnel¹¹⁹⁶ ».

Liu Yongchen¹¹⁹⁷ considère à cet égard les “*easter eggs*” comme des éléments de *méta-design*¹¹⁹⁸. Il distingue encore, parmi ce qu’il nomme les « *Meta elements design* », les métalepses procédant de l’histoire du personnage, ainsi que les *méta-design* qui interrogent en profondeur ce qu’est l’acte de jouer. Comme l’indique Mélanie Bost-Fievet¹¹⁹⁹ dans son article « *Rebel without a choice* », les jeux de la série *Portal* (Valve, 2007) sont construits sur un paradoxe. La voix de l’IA qui guide le jeu décrit l’avatar comme un sujet rebelle, qui ne respecte pas les consignes et prend des libertés avec les exercices, alors même que le jeu suit une structure absolument linéaire : on ne fait jamais que suivre scrupuleusement le parcours fléché. Cette reconversion du choix en contrainte, de l’espace des possibles en chemin prédéterminé, apparaît ainsi comme un dispositif permettant de réfléchir, dans l’univers techno-scientifique de *Portal*, ce qu’est un jeu. Glados, « humaine devenue IA », constitue ainsi une « métaphore du *game designer*¹²⁰⁰ ». Comme le remarque Michael Burden¹²⁰¹, la nature toujours plus algorithmique des sociétés occidentales ouvre à la réflexivité vidéoludique les portes de l’art, en tant qu’elle permet de penser et d’apprivoiser la vie ordinaire.

¹¹⁹⁶ « [...] fourth wall breaks in videogames, just like in all other (non-interactive) representational artefacts, consist of a break in the conventional relation between the real and the fictional world » (« [...] la rupture du quatrième mur dans les jeux vidéo, comme dans tous les autres artefacts représentationnels (non interactifs), consiste en une rupture de la relation conventionnelle entre le monde réel et le monde fictif. », traduction personnelle), Mosselaer Nele Van de, « *Breaking the Fourth Wall in Videogames* », *op. cit.*, p. 177.

¹¹⁹⁷ Yongchen Liu, « *Breaking the fourth wall: meta-elements design in story-oriented games* », *Game Developer*, 25 juillet 2023; [en ligne], URL: <https://www.gamedeveloper.com/blogs/breaking-the-fourth-wall-meta-elements-design-in-story-oriented-games>

¹¹⁹⁸ Le premier *easter egg* de l’histoire du jeu vidéo est particulièrement célèbre : il s’agit de la signature du jeu *Adventure* par son créateur, Warren Robinett.

¹¹⁹⁹ Bost-Fievet Mélanie, « *Rebel without a choice* », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 38 | 2020, mis en ligne le 11 janvier 2021, consulté le 11 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/11571> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.11571>

¹²⁰⁰ *Ibid.*

¹²⁰¹ « *This paper argues that the increasingly algorithmic nature of everyday functions and interactions creates an opportunity for self-reflexive videogames to be especially relevant as an artistic medium – it is our embeddedness in an algorithmic world that is a natural fit for videogame mechanics and affordances.* » (« Cet article soutient que la nature de plus en plus algorithmique des fonctions et interactions quotidiennes crée une opportunité pour les jeux vidéo autoréflexifs d’être particulièrement pertinents en tant que médium artistique - c’est notre intégration dans un monde algorithmique qui s’adapte naturellement aux mécanismes et aux possibilités des jeux vidéo. Pour étayer cet argument, nous examinons quatre points », traduction personnelle.) Burden Michael, Gouglas Sean, *The Algorithmic Experience: Portal as Art*, *Games Stud.* 12 (2012), [en ligne]; URL: http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience

Du miroir à sa mise en abyme¹²⁰²

Nous faisons ici l'hypothèse que si la métalepse est consubstantielle au jeu, la réflexivité vidéoludique se déploie, elle, plus particulièrement dans les années 1990, en empruntant ses procédés réflexifs au cinéma, et plus spécifiquement encore au cinéma d'animation. Comme nous l'avons déjà signalé, le cinéma d'animation est en effet lui aussi « métaleptogène », car fondamentalement ludique dans son rapport au cinéma (à son appareil technique, à son dispositif social comme à ses codes), dans son rapport à l'image et aux corps. Marginal dans le champ du cinéma (de prises de vues réelles), le cinéma d'animation y fonctionne comme un miroir qui en recueille la face cachée, qui exhibe le dispositif matériel que le récit hollywoodien, rêveur des ruines circulaires, a oublié. Si on trouve effectivement des procédés réflexifs empruntés à la littérature dès les jeux d'aventure en mode texte – tels *Zork* (Infocom 1977-1979) – la mise en abyme des codes du jeu semble se développer particulièrement dans la dernière décennie du XX^e siècle. En effet, il est fréquent, à partir de cette période de retrouver à l'intérieur des jeux des clins d'œil aux joueurs/joueuses, inspirés par les codes du cartoon. Cette réflexivité¹²⁰³ contribue également à sa manière à l'élaboration du monde de l'art du jeu vidéo.

Audureau¹²⁰⁴ détecte dans les années 1990 un retour en force des personnages toonesques, dans les jeux vidéo comme au cinéma. On pourrait prolonger cette réflexion et suggérer que c'est plus largement l'imaginaire et la logique du cinéma d'animation qui reviennent dans les images de jeux vidéo, en même temps que dans celles du cinéma. En effet,

¹²⁰² Est « mis en abyme tout miroir interne réfléchissant l'ensemble du récit par reduplication simple, répétée ou spéculaire », Dällenbach Lucien, *Le Récit Spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977, p. 52.

¹²⁰³ Parmi les jeux souvent cités dans les recensements, que nous n'abordons pas ici, notons : *Earthbound* (aussi nommé *Mother 2*, sorti sur NES en 1994) ; *Spec ops the line* (Yager Development 2012) ; *Fall out 2* (Black Isle Studios 1998) ; *TMNT : mutant melee* (Tortues ninja, 2005) ; *Deadpool* (High Moon Studios, 2013) ; *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* sur Game Cube (*Game cube*, 2002), qui utilise les métalepses dans un but horrifique (la peur du personnage devient la peur du joueur ou de la joueuse de perdre ses sauvegardes). Plus à la marge, on retrouve également : *Destroy all humans* (Pandemic Studios 2006) ; *Postal 2* (*Running with Scissors*, 2003) ; *Metroid fusion* (Nintendo, 2002) ; *XIII* (Ubisoft, 2003) ; ; *Jack and Dexter* (Naughty Dog, 2001) ; *The Simpson : hit and run* (Radical Entertainment, 2003) ; *Batman Arkham Asylum* (Rocksteady Studio, 2009) ; *Deadpool* (High Moon Studios, 2013). Les personnages comme Deadpool, ou les Tortues Ninja sont rattachés, dans leur medium d'origine, à une forme de réflexivité qui fait l'objet d'une remediation et d'une adaptation au medium vidéoludique. *Kid Icarus Uprising* (Nintendo, 2011) contient également un certain nombre de transgressions (le protagoniste demande par exemple à un autre personnage s'il est possible de rencontrer le fameux Kid Icarus mentionné dans le titre) ; *Max Payne* (Rockstar Games), en 2001, propose pour sa part de nombreuses formes de métalepses. Le protagoniste a reçu un courrier l'avertissant qu'il se trouve dans un jeu vidéo, et s'adresse à de nombreuses reprises au joueur ou à la joueuse. *Omikron – The Nomad soul* (Quantic Dream, 1999) ou *Fahrenheit* (2005) de David Cage, proposent des mises en abyme de la situation de jeu. *The Nomad Soul* s'ouvre en effet sur un personnage qui s'adresse directement à la personne qui joue pour lui demander de l'aide car son univers parallèle, auquel on peut avoir accès à travers l'ordinateur, a besoin de notre aide. Pour sauver son univers, ce personnage nous demande donc de transférer notre âme à l'intérieur de son corps : en d'autres mots, de se servir de lui comme d'un avatar. *WarioWare Inc.* (Nintendo 2003), est une série de jeux dont le premier opus paraît en 2003, dont le protagoniste, Wario – ennemi de Mario – décide de lancer une fabrique de jeux vidéo. Le jeu, composé de multiples mini-jeux est fondé sur une mise en abyme du jeu, et contient une importante intertextualité.

¹²⁰⁴ Audureau William, *L'Histoire de Mario, t. 2, la guerre des mascottes*, op. cit.

les procédés de mise en abyme mobilisés par les jeux vidéo empruntent eux aussi à cette époque les codes du cinéma d'animation¹²⁰⁵. Dans *The Curse of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1997), le protagoniste Guybrush (dont le nom lui-même renvoie à la brosse et donc au dessin de personnage), déclare, avant de boire un alcool fort : « Si j'étais une vrai personne plutôt qu'un adorable personnage de cartoon... » (« *if I were a real person instead of a loveably cartoon character...* »). Le personnage de jeu vidéo s'associe ainsi au genre du cartoon, en se nommant tel, mais aussi par la conscience de son statut de personnage. Après l'absorption de la dangereuse boisson, les décors se trouvent affectés par l'ivresse du personnage, dans une forme de *mindscreen* caractéristique des codes du cartoon. La série des *Monkey Island* est réputée pour sa réflexivité. Dans le deuxième opus, le protagoniste appelle la maison de production du jeu depuis une cabine téléphonique accrochée à un arbre, cependant qu'il conseille à son public : « *Remember kids : if you're under 18, ask your parent's before calling* » (« N'oubliez pas les enfants : si vous avez moins de 18 ans, demandez à vos parents avant d'appeler »). À Chester, la standardiste qui demande au personnage (ou qui le manipule) : « *Where have you been, playing some frustrating graphic adventure ?* » (« Où étiez-vous ? En train de jouer à un jeu d'aventure graphique frustrant ? »), ce à quoi le personnage répond qu'il se trouve perdu dans la Jungle de la Dinky Island du jeu *Monkey II*, attestant, dans la plus pure tradition cartoonesque, sa conscience de sa condition d'avatar. La parodie, note pour sa part Michael Black¹²⁰⁶ dans son analyse du *Secret de Monkey Island*, provient de l'affichage de commentaires qui mettent en tension le code et l'écran, c'est-à-dire la simulation du jeu et sa représentation.

On trouve ainsi des adresses au public inspirées des codes du cartoon dans un certain nombre de *Point'n Click* ou de jeux de plateformes. Déjà Samus, dans *Metroid* (Nintendo, 1986), se tournait vers le joueur, lui faisant un signe de la main, en guise d'au-revoir à la fin du jeu, mais la mise en miroir de l'avatar qui, de profil, se tourne en direction de l'écran, sert dans ce cas de seuil de la fiction : il invite précisément à sortir du jeu. Abe, dans *Oddworld : Abe's Odyssey* (Oddworld Inhabitants, 1997), regarde en revanche vers l'écran, l'air désespéré si on lui demande d'interagir avec un objet sur lequel il ne peut rien faire.

Dans un geste célèbre, *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991), s'il ne reçoit pas *d'input* pendant trop longtemps, jette un regard plein de reproche en direction de l'écran. L'avatar délaissé, à l'image de Sonic, est une tradition métalectique à part entière du jeu vidéo¹²⁰⁷. On la retrouve dans *Bionicle Heroes* (Traveler's Tales, 2006). Dans *Bubsy in Claws Encounter of*

¹²⁰⁵ Ces codes du cartoon peuvent éventuellement s'exprimer dans une forme « photoréaliste » : dans *Tomb Raider 2* (Core Design, 1997), Lara Croft, sur le point de se dénuder pour aller se doucher, constatant la présence de la caméra voyeuriste (par laquelle on la regarde), sort un fusil à pompe et l'abat.

¹²⁰⁶ Black Michael, « *Narrative and Spatial Form in Digital Media: A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert's The Secret of Monkey Island* ». *Games and Culture*, 7(3), 2012, 209-237. <https://doi.org/10.1177/1555412012440317>.

¹²⁰⁷ Cette lignée a notamment été mise en avant par la chaîne YouTube Watchmojo. WATCHMOJO.COM (2014), *Top 10 Fourth Wall Breaks in Video Games*, <https://www.youtube.com/watch?v=WocjtVabfho>

the Furred Kind (Accolade, 1993), comme dans *Pacman 2 The New Adventures* (Namco 1994), dans *Ken Griffey Jr.'s Winning Run* (Rare, 1996) ou dans *Discworld* (Psygnosis, 1995), l'avatar vient toquer sur l'écran pour essayer de faire réagir la personne endormie sur sa manette.

Mais cette réaction de Sonic et de ceux qui l'imitent, en regardant du côté de l'écran, en toquant dessus, comme s'ils se trouvaient à l'intérieur d'un bocal, dans un geste réflexif qui semble sorti d'un dessin animé, est en fait *une réponse* à une transgression du cercle magique du jeu, déjà opérée par le joueur ou la joueuse. En effet, ce sont, dans chacun de ces cas, des réactions à l'immobilité de la personne qui joue, à l'absence *d'input* et d'ordre, qui laisse l'avatar désœuvré. Le jeu *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) est pour une part une méditation inscrite dans le prolongement de ce désœuvrement de l'avatar. Il met également en abyme la posture du joueur ou de la joueuse, qui occupe son loisir à obéir et appuyer sur les touches qu'on lui demande, en l'identifiant à l'avatar. Ces adresses au joueur ou à la joueuse fonctionnent, suivant le constat établi par Steven Conway, comme une tentative de recréer le cercle magique du jeu qui a été abandonné.

Si les adresses au public et les regards caméra sont en quelque sorte consubstantiels au cartoon, il n'existe pas, dans l'état actuel de nos connaissances, de gag similaire dans le cinéma d'animation, même si *Aladdin*¹²⁰⁸ (Disney, 1992) rapproche la « caméra » jusqu'à heurter le visage du marchand narrateur. Mais il ne serait pas surprenant que ce soit un code créé spécifiquement par les jeux vidéo. Les adresses des personnages de cartoon présupposent un public de cinéma, ombres qui passent éventuellement devant le faisceau de la projection (tel le « spectateur » que l'inspecteur de *Who Kill Who ?* de Tex Avery (1944) assomme parce qu'il fait de l'ombre sur le film). Toquer sur l'écran pour réveiller son manipulateur ou sa manipulatrice, cela présuppose à la fois un écran de télévision, dont le globe rappelle celui d'un bocal, et une personne supposée active de l'autre côté de l'écran. Les jeux vidéo semblent en quelque sorte « inventer » un code du cartoon qui soit spécifiquement vidéoludique. De fait, l'avatar de jeu vidéo délaissé perd ses propriétés ludiques, et se transforme en personnage d'une image qui a tous les traits du cartoon. Le gag qui consiste à toquer sur l'écran met en tension le jeu et le spectacle : le spectacle est un soubassement du jeu, un autre niveau de jeu qui tente de récupérer l'attention perdue.

Dans les jeux vidéo, l'instance narrative relève plutôt d'un maître du jeu : à la fois narrateur/narratrice, et interface fonctionnelle entre les personnes qui jouent et l'univers du jeu. Le maître du jeu décrit les événements, mais il annonce aussi les objets obtenus, les réactions du jeu aux actions des personnages. Ce maître du jeu, à bien des égards, perpétue les démiurges du cinéma d'animation. Dans *Conker's Bad Fur Day*¹²⁰⁹, (Rare, 2001) – dont le

¹²⁰⁸ Je dois cette remarque à Clément Roy que je remercie au passage.

¹²⁰⁹ *Conker's Bad Fur Day* est un jeu qui multiplie les éléments réflexifs. Dès le générique d'ouverture du jeu, le protagoniste découpe à la tronçonneuse le logo de la Nintendo 64 pour le remplacer par celui du studio qui a

titre pourrait être celui d'un cartoon – le protagoniste, au milieu du combat final, demande de l'aide au programmeur du jeu. Il se trouve catapulté dans un espace blanc tout droit sorti de *Matrix* (Wachowski, 1999) qui ne comporte qu'un long rack contenant des armes, parmi lesquelles il choisit un fusil à pompe. Cet écureuil ressemble au *Screwball Squirrel* de Tex Avery (1944), non seulement physiquement (tous les deux sont des écureuils orange), mais aussi dans son rapport au medium. En effet, l'écureuil de Tex Avery est un personnage qui intervient dans le déroulement technique et narratif du film. Plus généralement, Rare est un développeur qui s'inscrit très consciemment dans la tradition cartoonesque – au niveau sonore aussi bien que visuel. Comme nous l'avons déjà signalé, les corps des crapauds de *Battletoad* (Rare, 1991) présentent toutes les caractéristiques des figurines d'animation, ce qui introduit une strate de jeu et de plaisir visuel en plus des mécaniques de combat. Les ennemis expulsés du terrain viennent heurter l'écran, c'est-à-dire faire sentir le support matériel. Le jeu intègre en outre des ennemis évoquant la forme des aliens de *Space Invaders* (Atari, 1978), qui attaquent non pas l'avatar mais directement sa barre de vie.

Star topics (NES, 1992) est célèbre pour ses mises en abyme. Lorsque l'on met l'action en pause, dans la plupart des jeux, apparaît un menu qui relève d'une interface située au-delà de l'univers ludique. Dans *Startopics* (Nintendo, 1990), en revanche, c'est l'avatar qui assume cette fonction de pause, en soulevant, à la manière d'un personnage de cartoon, un petit panneau « pause ». Le jeu s'adresse en outre avec surprise directement au joueur ou la joueuse qui a triomphé d'une épreuve : « *Wow ! You've done it !* » s'exclame le maître du jeu simulé du programme. Le boss final, Zoda, le premier envahisseur, dans sa première forme, est une figure de marionnettiste : c'est un corps morcelé, réduit à sa tête cornue et à ses mains. Il cherche à atteindre notre avatar en l'attrapant avec ses mains, ou en lui tirant ses yeux. Notons que ce boss est repris dans une intertextualité naissante – ou une inspiration servile – par *The Story of Thor*¹²¹⁰ (Sega, 1994) sur Mega Drive.

Notons enfin, parmi les scènes réflexives célèbres des années 1990, le jeu *Moon*¹²¹¹ (Lov-de-Lic, 1997) qui s'ouvre sur petit garçon jouant à la console : on revoit apparaître, à l'intérieur d'un écran dans l'écran, les mêmes logos qu'on a déjà vus en lançant le jeu, dans une définition très littérale de la mise en abyme. Le petit garçon, après une session de jeu s'achevant sur sa défaite, s'endort, et, dans son rêve, se retrouve en tant que fantôme dans un monde d'héroïque fantasy – mais il est aussi possible d'y regarder la télé. Pour pouvoir apparaître aux habitants de ce monde, il revêt un bonnet, des gants blancs, des chaussures et une pièce pour le corps. Dans sa référence à l'homme invisible et au corps de la figurine, le

créé le jeu, renversant à l'intérieur du jeu le rapport hiérarchique réel.

¹²¹⁰ *Star topics* reprend à la série *The Legend of Zelda* le principe d'un guidage environnemental implicite, par des flèches déguisées en décors, qui indiquent la direction à suivre.

¹²¹¹ Je remercie Émilien Peillon pour cette référence.

jeu définit l'avatar comme un vêtement que le fantôme du petit garçon porte pour exister dans le monde du jeu.

L'humour textuel du cartoon

Si les jeux des années 1990 commencent par reprendre à leur compte une distance avec le médium caractéristique du cartoon, on peut également en trouver des traces plus anciennes dans les jeux en mode texte. La réflexivité de *Crowther and Wood's Adventure*, pour Jonathan Lessard, s'inscrit dans la tradition de l'« humour hacker¹²¹² ». Il donne l'exemple du « puzzle du dragon endormi » (« *sleeping dragon puzzle* »), et cite cet extrait

PLAYER: kill dragon

COMPUTER: With what? Your bare hands?

PLAYER: yes

COMPUTER: Congratulations! You have just vanquished the dragon with your bare

hands! (Unbelievable, isn't it¹²¹³?)

Le cybertexte s'adresse directement à la personne qui joue, et fait référence à sa posture réelle, « mains nues » devant le clavier. Le programme commente également la victoire (« *unbelievable, isn't it ?* »), dans une adresse qui rappelle étrangement les commentaires des cartoons, en particulier chez Tex Avery où des pancartes adressées au public commentent l'action ou les gags. Dans *Blitzwolf* (1942), le travelling interminable sur le très long canon des trois petits cochons (qui dans le film représentent les forces alliées luttant contre le loup Hitler) s'arrête sur un petit panneau indiquant : « *Long darn, isn't it ?* » (« sacré engin, n'est-ce pas ? »). Un peu plus tôt dans le film, alors que la maison de paille s'envole, elle découvre un panneau remarquant « *Gone with the wind* » (« Autant en emporte le vent »), jeu de mot entre l'envol de la maison et le titre du film de Victor Fleming de 1939 adapté du roman de Margaret Mitchell. La caméra cependant se décale ensuite, faisant apparaître un autre panneau en forme de flèche, pointée vers le premier, et commentant : « *Corny gag, isn't it ?* » (« Ringard le gag, n'est-ce pas ? »).

¹²¹² « He [Don Wood] even went a step further, inscribing certain aspects of hacker culture in Adventure's content—more specifically, hacker humor. This is made obvious by his inclusion of meta-commentaries attracting attention to the game as being a computer game (breaching any suspension of disbelief) and to its specific interaction mechanisms. » (« Il [Don Wood] est même allé plus loin, en inscrivant certains aspects de la culture hacker dans le contenu d'Adventure - plus précisément, l'humour hacker. Ceci est rendu évident par l'inclusion de méta-commentaires attirant l'attention sur le fait que le jeu est un jeu vidéo (rompant ainsi toute suspension d'incrédulité) et sur ses mécanismes d'interaction spécifiques », traduction personnelle) Lessard, Jonathan, « Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program », *Games and Culture*, 8.3, 2012, p. 119-135.

¹²¹³ « JOUEUR : tuer le dragon / ORDINATEUR : Avec quoi ? À mains nues ? / JOUEUR : oui / ORDINATEUR : Félicitations ! Vous venez de vaincre le dragon à mains nues ! mains nues ! (Incroyable, n'est-ce pas ?) », traduction personnelle. Cité par Lessard Jonathan, *Ibid.*, p. 128.

Nick Montfort¹²¹⁴ précise pour sa part qu'un segment de la fin du jeu *Crowther and Wood's Adventure* (Will Crowther, 1976), nous transporte dans un lieu où dorment les variables, comme s'il s'agissait d'êtres vivants. Or, là aussi, il s'agit très précisément d'un traitement du médium très caractéristique de la logique animiste du cinéma d'animation¹²¹⁵. Nick Montfort indique également, parmi les fictions métaleptiques, *Planetfall* de Steven Mereztky (1983), dans laquelle le robot Floyd commente le fait qu'on lui ordonne de sauvegarder : rapport de la créature au créateur bien connu encore une fois du cinéma d'animation.

Conclusion

Envisager les jeux vidéo depuis le cinéma d'animation nous conduit donc à la fois à interroger le rapport du corps à la machine, à constater que s'y immisce une danse du corps absorbé dans la machine. Les jeux vidéo, à cet égard, perpétuent aussi bien la fantasmagorie que les corps thanatomorphes du cinéma d'animation. Mais ils en montrent un reflet anamorphosé, qui dévoile dans le catabolisme des corps forain. Les jeux vidéo conduisent ainsi à constater que le cinéma d'animation n'est jamais réellement sorti du lit des attractions.

Ce plaisir physiologique puisé dans la machine se déploie à travers des images. Envisager le jeu vidéo depuis l'animation permet de remettre en avant l'image dans l'expérience instrumentée par la machine. Les survivances du cinéma d'animation ne sont pas seulement cosmétiques : elles travaillent en profondeur le rythme et les mécaniques du jeu, parfois son sens et sa conscience.

Les images des jeux vidéo remédiant les codes réflexifs du cinéma d'animation témoignent ainsi à leur manière de l'élaboration d'un « monde de l'art » à partir des années 1990, où se mettent en place les premières formes de réflexivité. Or, cette réflexivité se manifeste dans une remédiation des codes réflexifs du cinéma d'animation, en particulier du cartoon, dont elle reprend les motifs visuels : pancartes et interjections à l'adresse du public ; regard caméra qui revendique consciemment l'identification de la caméra au public normalement laissée dans l'implicite de la position voyeuriste ; référence à leur statut de personnage ; interpellation de leur créateur, intervention simulée au niveau du médium. Ironiquement, la réflexivité vidéoludique emprunte aux autres médias la conscience de leur code, avant de développer une remise en question de ses conventions propres. La réflexivité, au fond, est toujours programmée, empruntée : la conscience des figurines du cinéma d'animation d'être des personnages animés ne leur est-elle pas, justement, dictée ?

¹²¹⁴ Montfort Nick, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Massachusetts, MIT Press. 2005, p. 90.

¹²¹⁵ L'idée a d'ailleurs donné lieu à un film de la firme Disney, *Wreck-It Ralph* (2012).

La mise en miroir du cinéma d'animation et des jeux vidéo amène naturellement à l'étude de la réflexivité – trait caractéristique du jeu autant que du cinéma d'animation. Il s'avère justement que les codes réflexifs du cinéma d'animation sont reconduits dans le jeu vidéo, avant que ne soit mis en place une forme de réflexivité spécifiquement vidéoludique. Celle-ci est un symptôme signalant l'élaboration d'un monde de l'art, qui prend place sur la culture vidéoludique formée.

Après ce stade du miroir du monde de l'art vidéoludique, nous proposons une dernière symétrie. Plutôt que de reposer la question « le jeu vidéo est-il de l'art ? », nous l'inversons, et chercherons à montrer comment l'art est devenu du jeu vidéo.



Discworld, Teeny Weeny Games, 1995.
(Rincevent regarde de l'autre côté de l'écran pour voir s'il y a encore quelqu'un.)

PARTIE III
—
**FRAGMENTS
DE JEUX
ET
D'ARTS**

CHAPITRE 10 – JEU ET ART

« [...] au fond, ne sommes-nous pas tous acteurs et spectateurs de la vie sociale, ne nous retranchons-nous pas derrière le spectateur, comme si nous ne pouvions rien faire, puis derrière l'acteur, comme si nous ne devions rien voir¹²¹⁶ ? »

La hiérarchie entre l'action et le regard est liée à un certain nombre de dualisme qui structurent la pensée occidentale : acteur / spectateur, actif / passif, sujet / objet. Ces couples antagonistes et complémentaires trouvent leur application dans le champ social dans les rapports de domination qui structurent le champ social : homme / femme, riche / pauvre, majorité / minorité, blanc / noir, etc. Dans sa préface au récit autobiographique *O.K. Joe !* de Louis Guilloux, Éric Vuillard offre une des rares formulations où le rapport de hiérarchie implicite entre l'acteur et le spectateur se trouve renversé. La posture de spectateur et de spectatrice implique un rapport passif¹²¹⁷, qui se transforme facilement en dégageant de l'action : je ne pouvais rien faire¹²¹⁸, confinant jusqu'au syndrome d'Eichmann. Mais l'inverse est tout aussi vrai : le fait d'être acteur et actrice permet de fermer les yeux, de ne pas voir, justement ce qu'on est en train de faire. Comme la passivité du spectateur et l'activité de l'acteur conduisent à un même déni de sa responsabilité. L'action ne peut être libre que si on accepte de voir, de même que la vue n'est rien si elle ne se transforme en action. Il convient donc de ne pas les opposer, de ne revendiquer ni l'un, ni l'autre pour lui-même, mais de les envisager toujours dans un rapport dialectique de *jeu*.

¹²¹⁶ Éric Vuillard, « Préface », in Guilloux Louis, *O.K. Joe !*, Paris, Gallimard, 2022 [1976], p. 7.

¹²¹⁷ Cette passivité prend sa forme canonique au cinéma, où le public est irrémédiablement exclu de la projection des images fantomatiques avec lesquelles il ne peut pas interagir. Notons cependant que cette opposition, structurelle dans l'expérience cinématographique, n'est pas exactement partagée par le champ des études théâtrales, où le public fait en quelque sorte partie de la scène. Jusqu'à Voltaire, une partie du public occupait littéralement la scène et participait au spectacle en huant ou en sifflant. Les études théâtrales tendent ainsi à définir l'expérience du spectacle comme une relation, un temps de jeu créé en commun par les *performers* et leur public. cf. Biet Christian, « Pour une extension du domaine de la performance (XVII^e-XXI^e siècle). Événement théâtral, séance, comparution des instances », *Communications*, 2013/1 (n° 92), p. 21-35. DOI : 10.3917/commu.092.0021. URL : <https://www.cairn.info/revue-communications-2013-1-page-21.htm>

¹²¹⁸ « ... peut-être fûmes-nous aussi détournés de l'action individuelle par une sorte de fatalisme, inhérent à la pratique de nos disciplines. Elles nous ont habitués à considérer, sur toutes choses, dans la société comme dans la nature, le jeu des forces massives. Devant ces lames de fond, d'une irrésistibilité presque cosmique, que pouvaient les pauvres gestes d'un naufragé ? » Bloch Marc, *L'étrange défaite, témoignage écrit en 1940*, Paris, Gallimard, 1990 (1946), p. 204-205.

Notre thèse est ici une reprise, un déploiement et une actualisation d'un argument déjà avancé par Walter Benjamin pour la photographie, dont nous n'avons cependant pas trouvé mention dans les travaux des *Games Studies* consacrés au statut artistique du jeu vidéo¹²¹⁹.

« Alors que l'on s'était déjà perdus en vaines subtilités quant à savoir si la photographie était un art – sans s'être préalablement demandé si ce n'était pas la nature elle-même de l'art qui avait été entièrement transformée avec l'invention de la photographie –, les théoriciens du cinéma reprirent bientôt à leur compte, et de manière prématurée, la même interrogation¹²²⁰. »

Comme ceux du cinéma avant eux, les nombreux discours consacrés à la question de l'art et des jeux vidéo ont reconduit cette même démarche que Walter Benjamin pointait déjà pour la photographie. En suggérant de renverser la question, Walter Benjamin suggère que les philosophes, les critiques, les théoriciens ont envisagé, de manière implicite, l'art comme une essence abstraite, transcendante, éternelle, dans laquelle un objet nouveau entre ou n'entre pas. Or, cette définition de l'art laisse de côté sa dimension technique, matérielle et historique. Parce qu'il est ancré dans un contexte technique, culturel et social, l'art est voué à changer au gré des métamorphoses de l'histoire, en fonction des époques et des techniques. En se demandant si le jeu vidéo est un art, on manque la question, parce qu'on la pose à l'envers. Au lieu de se demander « Le jeu vidéo est-il un art ? », pourquoi ne pas se demander plutôt « L'art est-il un jeu vidéo » ? Se demander si les jeux vidéo sont ou non de l'art c'est envisager l'art comme une essence figée, immuable, une catégorie transcendante, hors du temps et de l'espace, dans laquelle un objet rentre ou ne rentre pas une fois pour toutes. La question n'est donc pas de savoir si le jeu vidéo est de l'art, mais de se demander *comment l'art est devenu du jeu (vidéo)*, tant dans les discours que dans les pratiques. Le jeu vidéo n'est alors, dans ce prisme, rien d'autre que la cristallisation de l'union progressive de ces deux pratiques au cours du XX^e siècle, voire de la mise en place d'un paradigme ludique à l'aune du monde social et économique dans son ensemble.

La valeur *sacrée* de l'art, n'est pas un invariant anthropologique, mais une construction historique. Notre respect « religieux » de l'art est le résultat d'un processus historique commencé à la Renaissance en Italie, puis déployé avec une ampleur sans précédent au XIX^e siècle, avant de mourir avec la Grande Guerre (et les *Ready made* de Duchamp) et de persister comme un fantôme jusqu'à aujourd'hui. Le caractère du sacré procède justement du travail des institutions sociales, dont l'un des objectifs est précisément de transmettre « une reconnaissance sans connaissance¹²²¹ ». La définition de l'art et celle de

¹²¹⁹ Nous proposons ici d'approfondir des réflexions que nous avons élaborées au cours d'un colloque et d'une journée d'étude, et qui ont déjà donné lieu à une publication. cf. Rigaud Antoine, « De l'art du jeu. Et inversement », in Devès Cyril (dir.), *Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias*, Lyon, CRHI, 2023, p. 49-57.

¹²²⁰ Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2018 (1936), p. 42.

¹²²¹ Bourdieu Pierre, *La Distinction*, Paris, Minuit, 1979, p. 461.

l'esthétique reflètent en outre, à l'intérieur des sociétés européennes les valeurs d'une classe sociale particulière : la bourgeoisie¹²²².

État de l'art de l'art du jeu

Des problèmes de définition

La question du rapport des jeux vidéo à l'art a déjà fait couler beaucoup d'encre, engendré de nombreux ouvrages¹²²³. Elle s'exprime aussi à travers une grande diversité de médias : articles de presse généraliste ou spécialisée¹²²⁴, publications universitaires¹²²⁵, mais aussi vidéos YouTube, témoignant de l'ampleur de son intérêt tant pour les spécialistes que pour les amateurs éclairés ou le public le plus large. On notera par exemple en France les

¹²²² « C'est dans ces luttes entre adversaires objectivement complices que s'engendre la valeur de la culture ou, ce qui revient au même, la croyance dans la valeur de la culture et le besoin de se l'approprier. C'est dans ces luttes entre adversaires objectivement complices que s'engendre la valeur de la culture, *l'intérêt pour la culture, l'intérêt de la culture* – qui ne vont pas de soi, bien que ce soit un des effets du jeu que de faire croire à l'innéité du désir et du plaisir de jouer. » *Ibid.*, p. 279.

¹²²³ On peut recenser parmi les textes qui abordent frontalement la question du statut artistique ou non des jeux vidéo : **Mitchell Grethe & Clarke Andy**, *Videogames and Art*, Bristol, Intellect Book, 2007 ; **Lopes Dominic**, *A Philosophy of Computer Art*, New York, Taylor & Francis, 2009 ; **Melissinos Chris, O'Rourke Patrick**, *The Art of Video Games. From Pacman to Mass-Effect*, New York, Welcome Book, 2012 ; **Thi Nguyen**, *Games. Agency as art*, Oxford, Oxford University Press, 2020 ; **Tavinor Grant**, *The Art of Videogames*, John Wiley & sons, 2009 ; **Sharp John**, *Works of Game. On Aesthetic of Games and Art*, Cambridge, MIT Press, 2015 ; Pour une bibliographie francophone : **Krajewski Pascal**, *Convocarte*, n°6-7, *Ars Ludens : l'art, le jeu, le ludique*, Lisbonne, FBAUL, 2019, en ligne : http://convocarte.belasartes.ulisboa.pt/wp-content/uploads/2019/04/Convocarte_N6.pdf ; **Krajewski Pascal**, « Comment savoir si c'est de l'art ? Le cas des jeux vidéo », *Appareil* [En ligne], Articles, mis en ligne le , consulté le 30 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3301> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.3301> ; **Bonhomme Stello et Talon-Hugon Carole** (sld), *Nouvelle revue d'esthétique*. N° 11 : *Esthétique des jeux vidéo*, Paris, PUF, 2013, en ligne : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1.htm> ; **Melançon Benoit & Perron Bernard** (dir.), *Sciences du jeu*, 6 | 2016, « L'art en jeu ou le jeu de l'art » [En ligne], mis en ligne le 11 octobre 2016, consulté le 26 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/666> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.666> ; en particulier : **Picard Martin**, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », **Melançon Benoit & Perron Bernard** (dir.), *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 15 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/712> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.712> ; **Deslongchamps-Gagnon Maxime et Poirier Alexandre**, « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 15 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/718> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.718> ; **Caïra Olivier**, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 12 octobre 2016, consulté le 15 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/671> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.671> ; **Morisset Thomas**, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique. » *Sciences du jeu*. DOI: 10.4000/sdj.1801 ; **Morisset Thomas**, *Du Beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo*, Thèse de doctorat sous la direction de Marianne Massin et François-David Sebbah, Paris, Sorbonne Université, soutenue le 24 janvier 2020. ; **Morisset Thomas**, « De quoi le jeu vidéo est-il l'art ? », *NectArt* n°8 , janvier 2019.

¹²²⁴ **Moriarty Brian**, « Opinion: An Apology for Roger Ebert », *gamasutra*, 14 mars 2011 ; **Deardorff Nathan**, « *An Argument that Video Games Are, Indeed, High Art* », *Forbes*, 13 octobre 2015 ; **Skiles Justin**, « *Games as Art : A Look at an Ongoing Debate* », *Keengamer*, 23 décembre 2020 ; **Harvey Angie**, « *The Debate Is Over* », *Gameskinny*, 29 septembre 2016 ; **Stuart Keith**, « *Are Video Games Art : the Debate that shouldn't be* », *The Guardian*, 6 décembre 2012 ; **Helgeson Matt**, « *The Great Debate* », *GameInformer*, 1^{er} mai 2012. Voir également le numéro de *Canard PC* n° 167, 15 mars 2008.

¹²²⁵ Tavinor Grant, *The Art of Videogames*, John Wiley & sons, 2009.

vidéos d'Usul¹²²⁶ et de Dorian¹²²⁷, ou bien du côté anglophone, les productions de Nostalgia critic¹²²⁸.

Cette profusion de débats a produit une sorte de saturation de la question, conduisant certains auteurs à éviter l'enjeu philosophique d'une définition de l'art, à la manière de C.Thi Nguyen¹²²⁹, ou de Mathieu Triclot¹²³⁰. C. Thi Nguyen propose cependant une définition de l'art communément admise : « artefact intentionnellement construit dans le but, entre autres choses, d'engendrer des expériences esthétiques auprès de son public¹²³¹ ». Si la définition de l'art de C.Thi Nguyen est assez ouverte (puisqu'il n'hésite pas à célébrer les qualités esthétiques de la cuisine¹²³²), l'art est cependant encore -entendu dans sa définition communément admise : la production d'un artiste que l'on perçoit et apprécie. Cette définition permet à l'auteur de poser les jeux comme un outil paradoxal, nous contraignant à revisiter la définition de l'œuvre d'art¹²³³. Maxime Deslongchamps-Gagnon et Alexandre Poirier étudient, dans la lignée de Jesper Juul, l'expérience esthétique de l'échec propre aux jeux vidéo, qui crée un répertoire émotionnel propre au médium¹²³⁴.

¹²²⁶ 3615 Usul, « Les Graphismes, » *youtube*, 14 octobre 2012, disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=r4fP4XpGHk4>

¹²²⁷ Chandelier Dorian, « Merci Dorian – L'art », *jeuxvideo.com*, 4 avril 2015, disponible en ligne, URL : <https://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/444988/merci-dorian-l-art.htm>

¹²²⁸ Channel Awesome, « Are Video Game Art? », *youtube*, 3 juin 2013, disponible en ligne, URL : https://www.youtube.com/watch?v=9VbNkDXfP_0

¹²²⁹ « *So I propose that we elide the question of the proper definition of art, and largely skirt around the struggles about whether games do or do not fit that definition. I'll show some ways in which games are significantly like traditional forms of art and some ways in which they are significantly novel, and leave it at that. I will use the term art because it is the readiest at hand.* » (« Donc je propose que nous éludions la question de la définition correcte de l'art et que nous contournions largement les débats sur la question de savoir si les jeux correspondent ou non à cette définition. Je montrerai de quelle manière les jeux sont proches des formes d'art traditionnelles et de quelle manière ils sont significativement nouveaux, et je m'en tiendrai là. J'utiliserai le terme *art* parce qu'il est déjà disponible. » Traduction personnelle.) Nguyen C.Thi, *Games. Agency As Art*, New York, Oxford University Press, 2020, p. 123.

¹²³⁰ « L'article présuppose ici que les jeux vidéo constituent une forme d'art, adhérent aux préconceptions populaires en la matière, sans chercher à argumenter spécifiquement en ce sens, à la manière d'Aaron Smuts (Smuts A., « Are Video Games Art ? », in *Contemporary Aesthetics*, vol. 3, 2005) ou Grant Tavinor (Tavinor A., « Video Games as Mass Art », in *Contemporary Aesthetics*, vol. 9, 2011) » Triclot Mathieu, « Sentir l'image par la main : une lecture des jeux vidéo au moyen des langages de l'art de Goodman. », *Klesis - Revue philosophique*, 2022, 52. [_x005F_xffff_halshs-03971714_x005F_xffff_](#)

¹²³¹ « *Games, in my picture, are artifacts that have been intentionally constructed for the sake of, among other things, engendering aesthetic experiences in their audiences. "Art" seems to be best term that we have to talk about such things.* » (« Les jeux, dans l'image que je m'en fais, sont des artefacts qui ont été construits intentionnellement dans le but, entre autres, d'engendrer des expériences esthétiques chez leur public. L'"art" semble être le meilleur terme dont nous disposons pour parler de ce genre de choses. » Traduction personnelle.) Nguyen C.Thi, *Games. Agency As Art*, op. cit., p. 124.

¹²³² *Ibid.*, p. 143.

¹²³³ « *Games are a very distinctive form of artwork, which will force us to re-think some of our foundational concepts about artworks. They expose that there are two crucially different aspects of an artwork that we usually blur together. First, the artwork is the thing that the artist makes; and second, the artwork it is the thing that we perceive and appreciate.* » (« Les jeux sont une forme très particulière d'œuvre d'art, qui nous oblige à re-penser certains de nos concepts fondamentaux sur les œuvres d'art. Ils exposent qu'il y a deux aspects crucialement différents d'une œuvre d'art que nous avons l'habitude de confondre. Tout d'abord, l'œuvre d'art est la chose que l'artiste réalise ; ensuite, l'œuvre d'art est la chose que nous percevons et apprécions. » Traduction personnelle.) *Ibid.*, p. 143.

¹²³⁴ « Une œuvre vidéoludique peut être comprise comme étant artistique grâce entre autres à sa faculté de susciter des émotions. Et c'est dans l'échec que le joueur peut connaître des émotions intensément négatives. » Deslongchamps-Gagnon Maxime et Poirier Alexandre, « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 18 octobre 2016,

Plusieurs approches existent au sein des *Game Studies* concernant le rapport du jeu à l'art : des approches institutionnelles, historicistes (réintégrant les nouveaux médias dans l'histoire de l'art), essentialistes (en quête du critère *essentiel* de l'art), intentionnalistes (l'art est défini par l'intention du geste, comme chez Arthur Danto¹²³⁵) ou fonctionnalistes (une fonction commune aux œuvres d'art – théorie que l'on trouve en particulier chez Nelson Goodman¹²³⁶), ou enfin la stratégie de la *cluster theory*¹²³⁷. Les recherches anglophones sur l'art ont notamment souffert de l'influence de Grant Tavinor¹²³⁸, qui a investi le champ parmi les premiers : la définition de l'art la plus fréquemment convoquée se trouve par conséquent être la définition « en grappe », proposée par Berys Gaut, et reprise par Grant Tavinor et Aaron Smuth¹²³⁹, selon laquelle, pour être qualifiée d'art, une œuvre doit remplir de manière non exhaustive les critères suivants :

« (1) posséder des propriétés esthétiques positives, telles que la beauté, la grâce ou l'élégance (des propriétés qui reposent sur une capacité à susciter un plaisir sensoriel) ; (2) véhiculer des émotions ; (3) être un défi intellectuel (par exemple, en questionnant les idées reçues et les manières de penser) ; (4) être formellement complexe et cohérent ; (5) avoir la capacité de transmettre des significations complexes ; (6) exposer un point de vue individuel ; (7) être un exercice d'imagination créative (être originale) ; (8) être un artefact ou une performance qui demande un haut niveau d'habileté ; (9) appartenir à une forme d'art établie (la musique, la peinture, le cinéma, etc.) ; et (10) être le produit d'une intention de faire une œuvre d'art¹²⁴⁰ »

Cette définition suit le mouvement des dé-définitions¹²⁴¹ initié par Morris Weitz dans la lignée de Wittgenstein. Elle présente l'inconvénient d'envisager l'art depuis l'objet, et de ne pas fournir de cadre propre à penser le rapport du jeu vidéo à l'art. Elle dissout l'art dans une profusion de propriétés, qui ne nous renseigne en réalité que peu sur notre rapport à l'œuvre et sur la fonction sociale de l'art.

Violence symbolique extérieure ou intériorisée

La violence symbolique de l'art, sa « reconnaissance sans connaissance », n'est pas seulement le fait des partisans des mondes de l'art institué : elle est également intériorisée par un certain nombre des tenants du monde de l'art « dominé » (le jeu vidéo). Ainsi Brian Moriarty prend-il la défense de Roger Ebert, et l'assume : « Lorsque je ressens un besoin de

consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/718> ; DOI : 10.4000/sdj.718

¹²³⁵ Danto Arthur, *Ce qu'est l'art*, trad. Séverine Weiss, Paris, Post-Éditions Questions théoriques, 2013.

¹²³⁶ Rosenberg Harold, *La dé-définition de l'art*, trad. Christian Bounay, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992.

¹²³⁷ Hensel Thomas, « Kunst », in Beil Walter Benjamin, Hensel Thomas, Rauscher Andreas (dir.), *Game Studies*, Springer, Wiesbaden, 2018, p. 380-383.

¹²³⁸ Tavinor Grant, *The Art of Videogames*, op. cit.

¹²³⁹ Goodman Nelson, *L'Art en théorie et en action*, trad. J.-P. Cometti et R. Pouivet, Paris, Gallimard, 2009.

¹²⁴⁰ Gaut Berys, « Art as a Cluster Concept », in N. Carroll (dir.), *Theories of Art Today*, Madison, University of Wisconsin Press, 2000, p. 28, traduction par Deslongchamp-Gagnon Maxime et Poirier Alexandre, « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/718> ; DOI : 10.4000/sdj.718

¹²⁴¹ Rosenberg Harold, *La dé-définition de l'art*, op. cit.

réfléchir, d'introspection, de sagesse ou de consolation, j'éteins mon ordinateur. Ces besoins relèvent des arts sublimes, qui sont inspirés et informés par la philosophie, par la foi¹²⁴². » Cette défense de la position réactionnaire et peu renseignée de Roger Ebert est surtout symptomatique d'une intériorisation de la hiérarchie culturelle non questionnée, reconnaissance sans connaissance d'un pouvoir symbolique, qui irradie jusque dans le champ des créateurs de jeux vidéo. Bosman et van Wieringen¹²⁴³ signalent également des *game designers* comme Hideo Kojima ou Michaël Samyn parmi ces praticiens vidéoludiques, partisans de l'éviction du jeu vidéo hors du champ des arts légitimes.

Parmi les arguments conduisant à refuser le statut artistique du jeu vidéo, on signalera en particulier la dimension compétitive et la présence d'objectifs. Ces arguments cachent au fond une opposition qui est celle de l'œuvre à contempler contre l'œuvre à manipuler, celle de l'art bourgeois l'art populaire. Penser que le jeu vidéo n'est pas de l'art, parce qu'il aurait une caractéristique propre, la « ludicité » qui relève d'autre chose que de l'art, est une rhétorique réactionnaire classique, consistant à faire semblant de reconnaître une différence pour refuser sa légitimité. Le principal reproche fait aux jeux est condensé dans la citation que Henry Jenkins met en exergue de son article « *Games, the new lively art* » : « Les jeux peuvent être amusants et gratifiants de nombreuses manières, mais ils ne peuvent transmettre la complexité émotionnelle qui est le fondement de l'art¹²⁴⁴ ». Un argument récurrent de la non-artisticité des jeux vidéo serait la présence de compétition, argument qui essaime jusque dans les discours des *Game Studies*, chez Grant Tavinor notamment :

« Autant que des continuités avec l'art, les jeux vidéo tissent des connexions avec la forme largement indépendante des jeux. À cause de cela, les jeux vidéo possèdent une propriété qui n'est pas fréquemment associée à l'art : un *gameplay* compétitif. Ainsi nous devons tempérer nos conclusions concernant le statut artistique du jeu vidéo et dire que bien qu'ils s'alignent de manière significative avec l'art, les jeux vidéo peuvent être considérés comme une nouvelle et distincte forme d'art¹²⁴⁵. »

Le texte distingue donc les jeux de l'art par leur dimension compétitive. Cette dimension compétitive peut renvoyer soit à la difficulté et à l'effort demandé par le jeu, au fait que dans un jeu « on gagne », soit à la mise en concurrence des joueurs dans le cadre d'un jeu collectif.

¹²⁴² « When I feel the need for reflection, for insight, wisdom or consolation, I turn my computer off. These needs are the ambit of the sublime arts, which are inspired and informed by philosophy, by faith » Moriarty Brian, « An Apology for Roger Ebert », cité in Bosman Frank G. & van Wieringen Archibald L.H.M., *Video Games as Art. A Communication-Oriented Perspective on the Relationship between Gaming and the Art*, Berlin, De Gruyter, 2023, p. 5, traduction personnelle.

¹²⁴³ Bosman Frank G. & van Wieringen Archibald L.H.M., *Video Games as Art. Ibid.*, p. 5.

¹²⁴⁴ « Games can be fun and rewarding in many ways, but they can't transmit the emotional complexity that is the root of art » ROLL Jack, cité in Jenkins Henry, « Games, the new lively art », in Raessens Joost & Goldstein Jeffrey, *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 175.

¹²⁴⁵ « As well as continuities with art, videogames bear connections with the largely independent cultural form of gaming. Because of this, videogames have a property that is frequently not associated with art : competitive gameplay. Thus we may need to temper our conclusion about the art status of videogames and say that though they significantly align with art, videogames may count as a new and distinctive kind of art. » Tavinor Grant, *The Art of Videogames*, op. cit., p. 196.

Si l'expression renvoie à la mise en concurrence des performances réalisées par les joueurs, elle occulte le fonctionnement social de l'art et des procédures de jugement esthétique. En effet, depuis Apollon et Marsyas jusqu'aux festivals de cinéma, en passant par les concours académiques et les salons, force est de constater la permanence de la compétition dans le champ de l'art. Johan Huizinga¹²⁴⁶ faisait même de sa dimension compétitive, l'une des clefs de son argumentation en faveur du lien de parenté entre l'art et le jeu. L'idée que l'art, contrairement aux jeux, serait exempt de compétition, passe donc difficilement l'épreuve du fonctionnement concret de ses institutions, de ses modalités sociales et culturelles, des usages en vigueur.

Si l'expression concerne en revanche la présence d'objectifs et de conditions de victoires à l'intérieur du jeu, on peut en revanche objecter que l'art non plus n'en est pas exempt : on finit un livre comme on finit un jeu. Le texte (écrit ou visuel) s'apparente en partie à une énigme à déchiffrer, tandis que les performances artistiques (musique, théâtre, danse, peinture) visent la réalisation d'une forme (visuelle ou sonore) spécifique.

Eric Zimmerman : se tenir à l'écart des institutions mortifères de l'art

Ces positions de domination intériorisées restent cependant largement minoritaires dans la communauté vidéoludique, et la tendance est plutôt inverse. Dans un article synthétique Eric Zimmerman¹²⁴⁷ énonce cinq raisons visant à « clore la discussion avant même qu'elle commence¹²⁴⁸ ». Premièrement, « l'art peut être n'importe quoi¹²⁴⁹ », c'est-à-dire que les avant-gardes ont progressivement poussé le concept jusqu'à l'absurde, proposant toutes sortes d'œuvres qui rendent obsolète l'assignation de l'art à un type d'objet spécifique.

Deuxièmement, « l'art ne concerne pas les objets d'art¹²⁵⁰ », l'art n'est pas une qualité propre à l'objet, mais en réalité une relation inscrite dans une structure sociale, réifiée sous la forme du musée (on pourrait ajouter, ou de la galerie).

Troisièmement, « l'art ne doit pas être une catégorie à laquelle aspirer¹²⁵¹ ». Eric Zimmerman compare le prestige de l'art à un club privé : certaines productions culturelles restent à la porte, ainsi des jeux vidéo. Il propose alors de rester en dehors du club, arguant que les pratiques culturelles dévaluées contiennent en réalité une productivité et une créativité beaucoup plus importantes.

¹²⁴⁶ cf. *infra*

¹²⁴⁷ Zimmerman Eric, "Games, stay away from art please", *Polygon*, 10 septembre 2014; URL : <https://www.polygon.com/2014/9/10/6101639/games-art>

¹²⁴⁸ « Here are five (sometimes contradictory) reasons why asking whether games are art is simply the wrong question. Each one should be enough to end the conversation before it starts »

¹²⁴⁹ « 1. Art can be anything »

¹²⁵⁰ « 2. Art is not about the art object. »

¹²⁵¹ « 3. Art should not be an aspirational category. »

Le quatrième argument, selon lequel « les jeux ne sont pas des chefs-d'œuvre de sens¹²⁵² », s'appuie en revanche sur la conception traditionnelle de l'objet d'art comme le chef-d'œuvre d'un génie à contempler, pour lui opposer les jeux comme objets à pratiquer. Eric Zimmerman en conclut que les œuvres d'art et les jeux fonctionnent suivant des modalités différentes. Sa dernière raison, qui invite à « entériner quelque chose comme l'art est mort¹²⁵³ », déplore le conservatisme de la culture établie, pour revendiquer au contraire le mouvement et la créativité des œuvres illégitimes et transgressives : « si nous aimons les jeux, faisons tout ce qui est possible pour ne pas les enterrer dans ce lieu de sommeil éternel, ce cimetière de la culture morte que nous appelons art. » Eric Zimmerman va jusqu'à opposer un désir d'art nécrophile à la vitalité du jeu¹²⁵⁴.

Les contradictions apparentes des déclarations d'Eric Zimmerman procèdent en réalité d'un jeu entre plusieurs définitions, correspondant à différentes périodes historiques. Les trois premières définitions s'inscrivent dans une définition contemporaine de l'art (l'art comme toute pratique présentée dans un musée), alors que la quatrième renvoie à la définition traditionnelle de l'art (l'œuvre à admirer produite par un génie). L'ironie tient à ce que la posture adoptée par Eric Zimmerman est précisément celle des avant-gardes, qui opposent à l'académisme mortifère la nouveauté de leur art. Autrement dit, la déclaration d'Eric Zimmerman est encore toujours une manière de se positionner dans le champ de l'Art, même si on doit mettre à son crédit d'accepter le rejet de sa loi fondamentale, permis en réalité par le fait que les jeux forment déjà un champ en soi, c'est-à-dire qu'ils constituent un monde de l'art autonome. Dans la rhétorique d'Eric Zimmerman, le jeu vidéo se doit d'être au-dessus de l'art. C'est néanmoins occulter la reconnaissance sociale attachée au statut d'art, et la puissance sociale de ce concept.

L'art et le jeu : esthétique bourgeoise, esthétique populaire

L'art, tel qu'on l'entend encore spontanément aujourd'hui, charrie tout un ensemble de mythes, déjà formulés par Kant : universalité, désintéressement, *a priori*, , éternité, génie, transcendance. La force percutante de la réflexion de Walter Benjamin¹²⁵⁵ proposant d'envisager non pas « la photographie en tant qu'art » mais « l'art en tant que photographie », est de dynamiter les mythes qui auréolent le concept d'art, par une simple inversion de l'inclusion des ensembles convoqués. En effet, en inversant la question, l'art n'apparaît plus comme une catégorie transcendante et éternelle à laquelle rapporter les choses, mais comme

¹²⁵² « 4. Games are not masterpieces of meaning »

¹²⁵³ « 5. Enshrining something as art is death. »

¹²⁵⁴ « If we love games, let us do everything possible from entombing them in that final resting place, that cemetery of dead culture that we call art. »

¹²⁵⁵ cf. *supra*

une construction sociale, historique. Ce faisant, Walter Benjamin fait ressortir la dimension interconnectée, sociale, technique et économique de l'art, son ancrage matériel et sa variabilité temporelle. En effet, si la « nature » (et donc la définition) de l'art, peut être changée par une invention technique, cela signifie que l'art n'est pas un attribut intrinsèque de la conscience humaine transcendant la contingence sociale. Au contraire, l'art, si sa nature peut changer, est nécessairement une construction historique, donc instable et évolutive. Comme le rappelle Erwin Panofski¹²⁵⁶, le goût moderne est ainsi le renversement des valeurs du goût classique. En d'autres mots, il ne faut pas s'arrêter à l'ineffable du sentiment produit par l'œuvre d'art. Comprendre « l'art », c'est réinscrire des pratiques et des discours dans une perspective historique¹²⁵⁷ : dans un tissu social, dans un espace géographique, dans une époque, afin de voir comment ces pratiques se sont instituées et comment elles se perpétuent. L'art donc, n'est pas un concept immuable : ce qui n'était pas de l'art peut le devenir, et inversement.

Ces quelques remarques mettent en évidence la pertinence de la proposition de Roger Ebert : « *Video Game Can Never Be Art*¹²⁵⁸ ». Ce que ce texte exprime, c'est donc le caractère institutionnel et distinctif de l'art tel que nous le percevons. Ce qui se joue dans le refus du *statut* d'art au jeu vidéo n'est pas une opposition entre le ludique et l'artistique : cette opposition superficielle n'est que le masque d'une *violence distinctive* qui se joue entre l'art populaire et l'art légitime. Les arguments avancés par Roger Ebert ne témoignent en effet que d'une conception primitive de l'art, fondée sur sa puissance symbolique : « Personne, à l'intérieur ou à l'extérieur du champ, n'a jamais été capable de citer un jeu qui supporte la comparaison avec les grands poètes, réalisateurs, romanciers, et poètes¹²⁵⁹ ». Le jeu vidéo n'est donc pas de l'art parce qu'Homère n'est pas *game designer*. Ce texte réactionnaire, qui a déjà perdu, atteste en réalité de l'artification¹²⁶⁰ déjà instituée des jeux vidéo.

Pour que la question puisse être posée, il a fallu que les structures, les cadres de pensées, les pratiques artistiques et les pratiques ludiques aient muté, se soient altérées assez que cette question puisse faire sens. Si la question se pose, et se répète, c'est bien que les

¹²⁵⁶ « Le goût classique exigeait que les lettres privées, les discours officiels et les boucliers des héros fussent artistiques [...] tandis que le goût moderne exige que l'architecture et les cendriers soient fonctionnels » Panofsky Erwin, *Meaning in the Visual Arts*, New York, Doubleday/Anchor, 1955, p. 13, cité par Bourdieu Pierre, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Seuil, 1979, p. 30

¹²⁵⁷ « Le monde transcendant des œuvres culturelles n'enferme pas en lui-même le principe de son devenir, même s'il contribue à *structurer* les pensées et les actes qui sont au principe de sa transformation » Bourdieu Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et Structure du champ littéraire*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Essais », 1992, p. 446.

¹²⁵⁸ Ebert Roger, « *Video Games Can Never Be Art* », billet de blog, 16 avril 2010, disponible en ligne, URL : <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

¹²⁵⁹ « *No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great poets, filmmakers, novelists and poets[sic]* » *Ibid.*

¹²⁶⁰ « l'artification, c'est la résultante de l'ensemble des opérations, pratiques et symboliques, organisationnelles et discursives, par lesquelles les acteurs s'accordent pour considérer un objet ou une activité comme de l'art. » Heinrich Nathalie, Shapiro Roberta, *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, Editions de l'EHESS, 2012, p. 21.

raisons de la poser existent, sans quoi la question ne serait pas même envisageable en dehors d'un discours volontairement absurde.

Pour que le jeu vidéo puisse être pensé comme un art, il faut, à l'intérieur du jeu vidéo lui-même, que les jeux se soient suffisamment rapprochés de l'art et des paradigmes sur lesquels fonctionne la définition traditionnelle de l'art. Dans le champ culturel, il faut aussi que les jeux vidéo se soient progressivement intégrés aux institutions consacrées, et que ces dernières se soient intéressées aux jeux vidéo. Dans le champ de l'art enfin, il faut que le paradigme ait lui-même changé, et que l'art se soit progressivement approché du jeu.

Autrement dit, la vocation de nouveau Georges Duhamel¹²⁶¹ que s'est assignée Roger Ebert est, volontairement ou non, le parti pris d'un anachronisme. La position des Georges Duhamel des différentes époques est, au sens de Bergson, comique : elle procède de l'application d'un cadre pétrifié à une matière mouvante, de l'appréhension d'un objet par une grille de lecture (chez Georges Duhamel comme chez Roger Ebert, basiquement bourgeoise) qui n'est plus de son temps.

La question du statut artistique des jeux n'est pas tant une question de définition qu'une question de valeur. Ce qui se joue dans cette question est un enjeu de légitimité. L'accession au statut d'art vaut légitimation. Dans la société industrielle bourgeoise capitaliste, c'est même une des formes les plus hautes de légitimité. L'art est un concept qui relève du sacré, sacré dont le jeu a pu justement être envisagé comme un contraire¹²⁶² : le sacré est une caractéristique de l'art, dont le jeu, lorsqu'il en exhibe les mécanismes, en annihile la fantasmagorie. Ce qui se joue dans les discours qui refusent au jeu vidéo une valeur artistique est en réalité un conflit entre la défense d'une conception bourgeoise de l'art et un art industriel relevant de la culture populaire.

Stanley Cavell le signale dans le premier chapitre de *La Projection du monde*¹²⁶³, en s'appuyant sur les réflexions de Tolstoï : la question n'est pas tant « qu'est-ce que l'art ? » que « quelle est l'importance de l'art ? ». On peut même subvertir l'interrogation en affirmation (ce qui est conforme aux recherches de Tolstoï), et définir l'art comme *ce qui importe*. Pour citer la belle formule de Robert Filliou, « L'art, c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art¹²⁶⁴ ».

¹²⁶¹ Georges Duhamel est resté célèbre pour un passage particulièrement acerbe à l'encontre du cinéma et de son public, qui a été maintes fois repris comme illustration des rejets réactionnaires d'un art nouveau mais illégitime, comme la bande dessinée ou le jeu vidéo. Il a été cité pour le jeu vidéo par Marsha Kinder et Mathieu Trielot.

¹²⁶² Cf. Henriot Jacques, *Le jeu, op. cit.*, version électronique : III. Signification du jeu, 12/19. Cf. aussi Benveniste Émile, « Le jeu comme structure », *Deucalion. Cahiers de philosophie 2*, Paris, Ed. de la revue Fontaine, 1947.

¹²⁶³ Cavell Stanley, *La Projection du monde. Réflexion sur l'ontologie du cinéma*, trad. Christian Fournier, Paris, Vrin, 2019 (1971), p. 31-32.

¹²⁶⁴ Clavez Bernard, « Robert Filliou : l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art ; Robert Filliou : génie sans talent », Critique d'art [En ligne], 23 | Printemps 2004, mis en ligne le 23 février 2012, consulté le 21 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/1768> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.1768>

Une définition de l'art non circonscrite à une forme, à un médium particulier, mais à l'expérience subjective procède de ce constat. Cette définition prend appui sur le sujet dans son articulation à l'œuvre ; qu'elle soit interactive ou contemplative importe peu. Rien, ici, n'autoriserait à exclure le jeu vidéo. Cependant, même dans ce contexte de « l'art d'après la fin de l'art¹²⁶⁵ », l'art demeure dans le langage courant, synonyme de grandeur, de valeur, de légitimité. Il est une mesure de qualité et de reconnaissance sociale. Les « *Mierda di artista* » de Piero Manzoni sont aujourd'hui encore des œuvres oxymoriques : on pourrait en quelque sorte établir un *continuum* de perception et de qualification d'une œuvre dont les expressions « c'est de l'art » et « c'est de la merde » constitueraient les deux pôles antagonistes.

Pierre Bourdieu désigne comme un « narcissisme herméneutique », la boucle circulaire dans laquelle est affirmée la beauté de l'œuvre, qui en retour atteste de la légitimité du juge. Définir ce qu'est l'art, c'est souvent dans le même mouvement s'auto-promouvoir comme possesseur du savoir et instance de jugement. Le même procédé du discours est récurrent chez Hegel, Arthur Danto, ou Pierre Bourdieu lui-même : tous ceux qui écrivent sur l'art se retrouvent dans la posture de celui qui se légitime en défendant sa conception propre de l'objet considéré. Pour Hegel, l'art doit laisser le pas à la philosophie (autopromotion du philosophe Hegel) dans la reconnaissance de l'Esprit. Pour Arthur Danto : c'est le monde de l'art (autopromotion du critique Arthur Danto) qui consacre et reconnaît les œuvres comme de l'art. Pour Pierre Bourdieu : comprendre l'art, c'est mettre en exergue des structures du monde social, la manière dont elles sont apparues et dont elles se perpétuent (autopromotion du sociologue Pierre Bourdieu).

Le jeu vidéo est l'aboutissement qui nous force à constater la fusion de l'art et du jeu dans les discours et les pratiques au cours XX^e siècle : autopromotion des chercheurs et chercheuses sur le jeu vidéo dans une régression à l'infini, du discours et de la conscience, qui ne peuvent saisir leur origine et arrivent toujours déjà trop tard. Un médium est un médium est un médium est un médium... À moins que l'autopromotion ne soit le moteur premier de la parole ?

Jean-Pierre Cometti signale que l'art fonctionne dans l'acception courante suivant le « double paradigme de la *forme* et de l'*objet*¹²⁶⁶. » Dans sa définition conventionnelle, héritée de la Renaissance, l'œuvre d'art est l'inscription de la pensée dans la matière par la main de l'auteur. C'est le fonctionnement en osmose de la main, des sens et de la pensée travaillant la matière qui permet de définir l'œuvre d'art. On peut concevoir, suivant cette définition, la réticence rencontrée par les revendications artistiques du jeu vidéo. En effet, le jeu vidéo retourne tous les critères de la définition de l'œuvre d'art traditionnelle : unicité, intangibilité, admiration. L'œuvre d'art désigne en effet dans son acception convenue la réalisation

¹²⁶⁵ Danto Arthur C., *L'art après la fin de l'art*, Paris, Seuil, 1996.

¹²⁶⁶ Cometti Jean-Pierre, *La Force d'un malentendu*, Paris, Édition Questions théoriques, 2009, p. 164.

manuelle d'une œuvre unique par un auteur unique, exposée dans un lieu unique (sacré), une institution consacrée à l'art qui transmet son sacré à l'œuvre par contagion, et dans lequel le public doit donc *contempler* l'œuvre sans surtout y *toucher*, avec la distance dévolue au sacré. Dans le jeu vidéo, la main n'est plus seulement celle de l'artiste. Elle passe de l'autre côté du dispositif, ni spectatrice, ni autrice, et peut-être les deux en s'en différenciant, elle devient une main joueuse. Le jeu vidéo ainsi relève d'un art populaire, auquel il emprunte l'esthétique.

Suivant la perspective bourdieusienne, l'art légitime est précisément un processus fondé sur la médiation. L'exemple de la photographie des mains, utilisé par Pierre Bourdieu¹²⁶⁷, est éclairant. En enregistrant les réactions suscitées par une photographie en gros plan de mains de travailleurs, Pierre Bourdieu montre que les individus dépossédés de capital culturel se concentrent sur le sujet, entrant en empathie avec l'individu dont les mains témoignent de tant de labeur, tandis que ceux des classes pourvus de capitaux culturels importants se concentrent davantage sur les aspects formels de la photographie (lumière, cadrage, etc.). L'esthétique bourgeoise s'oppose à l'esthétique populaire comme la manière à la matière, comme la conscience des médiations à l'immédiateté¹²⁶⁸.

L'esthétique, dont le philosophe Schiller donne l'expression la plus directe, repose sur une recherche formelle qui constitue une mise à distance, « un refus de communiquer caché au cœur de la communication même¹²⁶⁹ », équivalent artistique de la politesse bourgeoise. Contre cette esthétique bourgeoise fondée sur la recherche formelle, le spectacle populaire « procure, inséparablement, la participation individuelle du spectateur au spectacle et la participation collective à la fête dont le spectacle est l'occasion¹²⁷⁰ ».

Les jeux vidéo, dans lesquels la forme est subordonnée à la fonction, ont ainsi le « tort » d'être un art fondamentalement populaire¹²⁷¹. À l'unicité de l'œuvre, le jeu vidéo oppose la multiplicité et la sérialité du produit industriel. Au protocole singulier de la création artistique et au mythe de l'auteur, il oppose la création collective, hiérarchisée au sein de l'industrie ou hybride et altérée de la communauté *hacker*. Enfin, à l'intangibilité sacrée de l'œuvre d'art, le jeu vidéo semble opposer la manipulation ludique. Contre la noblesse du regard, le jeu vidéo, art interactif, mobilise le sens *déclassé* du toucher ; c'est un espace à pratiquer et à manipuler, non à *admirer* (au sens plein du terme – regarder loin, avec crainte). Ce jeu d'opposition (regard / toucher, unicité / multiplicité, musée sacré / domicile profane, création manuelle / création machinale) peut aussi bien se résumer par l'opposition de l'art légitime à l'art populaire.

¹²⁶⁷ Bourdieu Pierre, *La Distinction*, op. cit., p. 47 et sq.

¹²⁶⁸ *Ibid.*, p. 35-36.

¹²⁶⁹ *Ibid.*, p. 36.

¹²⁷⁰ *Ibid.*

¹²⁷¹ « Tout se passe comme si l'"esthétique populaire" était fondée sur l'affirmation de la continuité de l'art et de la vie, qui implique la subordination de la forme à la fonction » *Ibid.*, p. 33.

Il cache cependant les évolutions propres au champ de l'art, qui ont conduit, précisément, ce qu'on appelle l'art à intégrer ces différentes propriétés par lesquelles a été dénié le statut artistique du jeu vidéo : objet à manipuler, espace à pratiquer, système à configurer. À ces nouvelles propriétés intégrées aux œuvres de l'art contemporain, s'ajoute encore le développement des arts populaires, l'importance déterminante qu'ils ont prise vis-à-vis des modèles culturels, par le développement des médias, cinéma, radio, télévision.

L'intégration de ces médias au domaine de l'art se fait sur un mode hiérarchique. L'art depuis la fin du XIX^e siècle met en place un jeu de la marge et de la norme, du mineur et du majeur, qui détermine le traitement des arts populaires. L'émergence des arts de masse entraîne l'inscription des médias dans un dispositif de double reconnaissance : art majeur/art mineur et art / non-art¹²⁷². Si les arts de masse sont dominés sur le plan de la hiérarchie symbolique par ce jeu de distinction, ils jouent néanmoins un rôle déterminant dans la production des paradigmes esthétiques contemporains. Les arts « marginaux » ou minorés de la fin du XX^e siècle réinvestissent progressivement la norme. Comme l'écrit Sergio Benvenuto, ce sont désormais les « *mass-media* qui produisent les paradigmes esthétiques¹²⁷³ ». Les arts de masses se tiennent ainsi à l'articulation d'un paradoxe : quoique déconsidérés sur le plan social, c'est parmi les arts populaires que se jouent les créations esthétiquement importantes.

« L'artification » du jeu vidéo : la construction d'un monde de l'art

La question « le jeu vidéo est-il un art ? » est ainsi l'aboutissement d'un processus historique, par lequel le jeu vidéo s'est rapproché de l'art, autant que l'art du jeu. Le jeu vidéo est l'unification d'un ensemble de pratiques disparates, éparses, présentes chacune dans le champ de l'art d'après la fin de l'art. Le jeu vidéo forme en outre une œuvre d'art totale (au sens de *Gesamtkunstwerk*), qui associe les pratiques de la littérature, de la peinture, de l'architecture, de la sculpture, de la musique, de la danse et du cinéma. L'artification du jeu vidéo alliée à la dimension fondamentalement sensible de l'expérience vidéoludique ont entraîné un réinvestissement de l'esthétique, en tant que science de la perception, par les *Game Studies*¹²⁷⁴.

¹²⁷² Cometti Jean-Pierre, *La Force d'un malentendu*, op. cit., p. 84.

¹²⁷³ Benvenuto Sergio, « L'expérience intime de l'art », revue *Ligeia*, oct. 1999-juin 2000, cité par Couchot Edmond, Hilaire Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003, p. 194.

¹²⁷⁴ Citons notamment : Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and The Video Game*, Manchester, Manchester University Press, 2011 ; Upton Brian, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MIT Press, 2015.

Les revendications artistiques du jeu vidéo semblent reconduire celles des médias qui l'ont précédé : cinéma et bande dessinée. Marion Coville parle d'une « artification¹²⁷⁵ » du jeu vidéo, pour décrire ce phénomène de reconnaissance progressive du jeu vidéo comme art. Celle-ci se fait progressivement et sur une période longue, en mobilisant des prises de décisions politiques, des mises en valeur institutionnelles (exposition, muséification), des pratiques artistiques des discours esthétiques, philosophiques, critiques, des gestes artistiques (par lesquels les artistes redéployaient les images et les mécanismes des jeux vidéo, à l'instar de la performance *Game Over !* de Yan Duyvendak en 2004¹²⁷⁶) ainsi que la production, dans le champ des jeux vidéo, de contenus à vocation consciemment artistique. Marion Coville relève cependant une double frontière, tracée entre les jeux vidéo et l'art : d'une part, les jeux vidéo ne sont pas considérés comme de l'art, d'autre part, les jeux vidéo à prétention artistique, les *art games*, voient eux-mêmes leurs qualités ludiques déniées, conduisant ainsi à leur exclusion de la catégorie « jeu vidéo¹²⁷⁷ ».

Marion Coville a montré le rôle de l'État et la mise en place d'une politique publique en faveur des jeux vidéo en France. Elle procède du travail des industries vidéoludiques, dont la mobilisation a permis « de définir une situation de crise¹²⁷⁸ ». Cette politique aboutit à une normalisation du *médium* comme « une catégorie d'intervention publique¹²⁷⁹ », à sa valorisation culturelle et à son financement partiel par des subventions publiques. Cette prise en considération publique se fait dans un premier temps autour du concept de « culture¹²⁸⁰ ». Les années 2010 marquent une nouvelle étape dans le soutien public à l'industrie du jeu vidéo, avec la patrimonialisation du médium par des politiques de sauvegarde. C'est alors que le jeu vidéo passe, dans le débat public, d'une « culture » à un « art ».

Les politiques publiques conduisant à une artification du jeu vidéo en France apparaissent dès les années 1980. En 1981, L'INA crée *Imagina, le forum des nouvelles images*, une vitrine des nouvelles technologies, équivalent français du *Siggraph*¹²⁸¹, mais qu'elle finit par abandonner en 2000. Jack Lang crée Octet, « agence pour la culture par les nouvelles technologies de communication qui initie en 1985 [l'année de sa création], une « consultation jeux informatiques » auprès des concepteurs et des éditeurs de logiciels pour la mise en valeur du patrimoine et des monuments historiques¹²⁸². »

¹²⁷⁵ Coville Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal. Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal*, Thèse de doctorat, dir. Christophe Génin, Université Paris I Sorbonne, 2016, p. 63.

¹²⁷⁶ Voir sur cette question : Delaporte Marie-Laure, « Licornes, soldats et autres chimères : le jeu vidéo comme forme discursive dans les œuvres d'art contemporaines », in Devès Cyril (dir.), *Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias*, Lyon, CRHI, 2023, p. 123-132.

¹²⁷⁷ Coville Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal*, op. cit., p. 63.

¹²⁷⁸ *Ibid.*, p. 68.

¹²⁷⁹ *Ibid.*

¹²⁸⁰ *Ibid.*

¹²⁸¹ Acronyme de *Special Interest Group on computer GRAPHics and Interactive Techniques*, le SIGGRAPH est un séminaire annuel initié en 1974 et dédié aux techniques de l'image informatique.

¹²⁸² Coville Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal*, op. cit., p. 76.

Le jeu vidéo occupe une place de plus en plus conséquente dans les arts visuels, qui se matérialise par sa muséification, avec l'exposition « ARTcade » à la Corcoran Gallery of Art de Washington en 1983¹²⁸³.

Marion Coville date cependant du début des années 2000, le développement d'une politique publique de valorisation des jeux vidéo. Outre la remise de l'insigne de chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres à Philippe Ulrich en 1999, on peut noter la création au CNAM d'un DESS jeux vidéo et médias interactifs en 2001, ainsi que la commande d'un rapport officiel sur le médium aux frères Le Diberder par le ministère de la Culture (alors dirigé par Catherine Tasca¹²⁸⁴). Pour Marion Coville, cette commande intervient pendant une crise relative du secteur, qui voit un nombre important de sociétés déposer le bilan au début du troisième millénaire. Ce rapport sera suivi de deux autres, visant à la création d'un système de financement pour le médium ainsi qu'à l'ouverture d'une formation spécifique, conduisant à la création de l'Enjmin en 2005, dirigé par Stéphane Natkin¹²⁸⁵. En 2006, une véritable politique publique¹²⁸⁶ des auteurs émerge, qui consiste à décerner des récompenses officielles à un certain nombre de grands noms de la création vidéoludique industrielle (Michel Ancel est fait Chevalier de l'Ordre des Arts et Lettres en 2006, Another World rentre au MoMA en 2010, Eric Chahi reçoit l'Ordre national du mérite en 2020, etc.). Le jeu vidéo est ainsi reconsidéré comme un bien culturel, entraînant « la définition de certaines activités de conception comme artistiques », et celle de leur producteur comme des « auteurs¹²⁸⁷ ». Marion Coville note justement que cette mise en valeur de l'art des jeux vidéo s'est faite par la mise en valeur des activités les plus proches de l'art conventionnel et au détriment des professions plus techniques¹²⁸⁸.

Dans son article « *An Art World for Artgames*¹²⁸⁹ », Felan Parker¹²⁹⁰ étudie pour sa part cette construction du monde de l'art vidéoludique, en s'appuyant sur les travaux de Shyon Baumann, pour lequel la légitimation d'un objet ou d'une pratique en tant qu'art procède de la combinaison de trois facteurs : d'abord, cela implique un changement à l'intérieur du champ permettant une appréhension esthétique de l'objet, qui entraîne également la mise en place d'un discours critique sur son sens et sa nature. Enfin, cela relève aussi d'une modification de

¹²⁸³ Dalleu Estelle, « Le jeu vidéo... art de l'impur », *Revue Radar*, n°2 *Quand l'art compose avec ses hiérarchies*, février 2017, p. 1. DOI : 10.57086/radar.377 ; disponible en ligne, URL : <https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=377>

¹²⁸⁴ Coville Marion, *op. cit.*, p. 77.

¹²⁸⁵ *Ibid.*, p. 78.

¹²⁸⁶ *Ibid.*, p. 96.

¹²⁸⁷ *Ibid.*, p. 104.

¹²⁸⁸ *Ibid.*

¹²⁸⁹ Parker Felan, « *An Art World for Artgames* », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 7(11), 31 décembre 2012, p. 41-60.

¹²⁹⁰ Felan Parker est également auteur d'une thèse sur la légitimation du jeu vidéo en tant qu'art. cf. Parker Felan, *Playing Games With Art : The Cultural and Aesthetic Legitimation*, York & Ryerson Universities Toronto, mai 2014.

la perception de l'objet par les institutions, qui implique des changements dans la manière dont l'objet est produit et distribué.

Force est de constater la prolifération des discours portant sur le statut artistique du jeu vidéo au cours des années 2000¹²⁹¹.

Le jeu vidéo, comme champ communautaire, ensemble de pratiques de création et de consommation aussi bien que lieu de production de discours, prend un tournant réflexif qui va dans le sens d'une « artification » à partir de la seconde moitié des années 2000. Autour de 2005, Jason Rohrer crée le concept d'*artgame*¹²⁹² ; en 2007 apparaît le concept de dissonance ludo-narrative¹²⁹³. Le passage du jeu à l'art coïncide avec le moment où la *représentation* du jeu, sa narration et son image, se tressent avec son action. Il peut y avoir des jeux qui sont des ouvrages ciselés par des maîtres artisans, mais il s'agit là d'un appareil qui relève davantage des arts décoratifs, et n'est pas organiquement lié au fonctionnement des mécaniques de jeu. C'est à partir du moment où la communauté du jeu vidéo commence à prendre conscience de cette union organique de l'action et de la représentation, des mécaniques de jeu, de son apparence visuelle et de sa narration qu'il commence à revendiquer réellement le nom d'art. L'émergence du concept de « dissonance ludo-narrative » est en ce sens emblématique d'une étape dans la compréhension du jeu. Certains créateurs jouent désormais avec les codes de lisibilité du jeu, en rendant l'univers de jeu opaque. C'est le cas par exemple de *Game, game, game and again game* de Jason Nelson (2007), poème et *platformer* où l'écran est saturé de texte, rendant rugeuse l'interface. Le jeu vidéo entre au musée dans les années 2010¹²⁹⁴, et communique dorénavant, dans un souci de légitimation, avec les arts reconnus. Les années 2000, avec les œuvres de Fumito Ueda (*Ico* renvoyant à la peinture de De Chirico, *Shadow of the Colossus* à celle de Turner), puis les années 2010 avec toute la série de jeux indépendants qu'on connaît (*Limbo*, faisant référence aux films de silhouettes de Lotte Reiniger, au *Hérisson dans le brouillard* de Norstein ; *Apothéon*, imitant la mythologie et la céramique grecque, etc.), ont vu le secteur vidéoludique convoquer des références reconnues et légitimes du monde de l'art, pour revendiquer justement ce statut artistique du jeu vidéo. Parallèlement, les études universitaires se sont multipliées dans le monde anglo-saxon, et à partir de la fin

¹²⁹¹ En 2007, au moment où sort le numéro de *Canard PC*, consacré à l'art, Bryan Ochiaia publie sur *Gamasutra* un article intitulé : « Are Games Art ? (Here We Go Again...) », dont le titre atteste déjà d'une certaine lassitude concernant la question. L'année suivante, on retrouve la question « Le jeu vidéo est-il dans la presse francophone. cf. Ochiaia Bryan, « Are Games Art ? (Here We Go Again...) », *Gamasutra*, 16 mars 2007.

¹²⁹² Sharp John, *Works of game. On The Aesthetic of Games and Art*, Cambridge, MIT Press, 2015, p. 12.

¹²⁹³ Hocking Clint, « Ludonarrative Dissonance in Bioshock », 7 octobre 2007, *click nothing*, URL: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html . L'article est aujourd'hui consultable sur archive.org, URL : https://web.archive.org/web/20200114172154/https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html ; Cette information provient de la chaîne YouTube Game Next Door, « 15 ans de dissonance ludo-narrative », 16 mars 2023, disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=GrE4fPxojx8>

¹²⁹⁴ Voir Triclot Mathieu, « Super Mario entre au musée », *Le Monde Diplomatique*, décembre 2013. URL : <https://www.monde-diplomatique.fr/2013/12/TRICLOT/49919>

des années 2000, en France. Consécration ultime, le jeu vidéo entre au musée : « Museogame » au CNAM en 2010, « GameStory » au grand Palais en 2011, « Excellence in Design » au MoMA¹²⁹⁵... Les films et les jeux s'entrecroisent, s'empruntent désormais mutuellement leurs références, leurs codes, leurs logiques, suivant une logique de promotion croisée¹²⁹⁶.

Le jeu vidéo : constitution d'un champ autonome

Si le jeu vidéo peut accéder au rang d'art, c'est parce que l'art lui-même est un loisir. Mais c'est aussi parce que les jeux et les jeux vidéo sont des loisirs des classes moyennes et supérieures que se pose la question de leur artification. Comme le montrent Vincent Berry et Samuel Coavoux, la culture du jeu est à considérer comme un privilège des classes dominantes¹²⁹⁷. D'où l'investissement du champ par des individus que leur habitus prédispose à une approche intellectuelle, réflexive et esthétique, en même temps que leur fait défaut un capital social et culturel qui leur aurait permis de au champ de l'art le plus légitime.

La description que fait Luc Boltanski des adolescents qui s'investissent dans la bande dessinée reflète bien le portrait des jeunes hommes et femmes qui se consacrent à la création de jeux vidéo : il s'agit d'une population qui dispose de temps, sans subir d'injonction à le dépenser en accumulation de capital culturel légitime, et au sein de laquelle l'institution scolaire a implanté une « ébauche de disposition cultivée¹²⁹⁸ », c'est-à-dire une certaine inclination pour le commentaire, la compréhension des mécanismes de l'œuvre et sa fabrication, et surtout une tendance à l'accumulation et la collection¹²⁹⁹, dispositions qui en l'absence de capital économique et social sont cependant insuffisantes pour prétendre accéder à des domaines artistiques légitimes.

La fiction a servi dans un premier temps comme argument de légitimation. Barry Atkins¹³⁰⁰, Grant Tavinor¹³⁰¹ ou Miguel Sicart¹³⁰² ont ainsi défendu la dimension fictionnelle du jeu pour en mettre en avant sa valeur culturelle. Les jeux vidéo sont fréquemment comparés à d'autres formes artistiques plus légitimes, telles que la calligraphie ou l'estampe¹³⁰³. Pour

¹²⁹⁵ Triclot Mathieu, « Super Mario entre au musée », *Ibid.*

¹²⁹⁶ Krapp Peter, *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, p. 93.

¹²⁹⁷ « les cadres et professions intellectuelles supérieures sont deux fois plus susceptibles d'avoir plus de 20 jeux que les ouvriers (10,7 % contre 5,2 %) » Berry Vincent et Coavoux Samuel, « « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France », *Sciences du jeu* [En ligne], 14 | 2021, mis en ligne le 08 mars 2021, consulté le 06 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2819> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2819>

¹²⁹⁸ Boltanski Luc, « La Constitution du champ de la bande dessinée », in *Actes de la recherche en sciences sociales*. Vol. 1, n°1, Hiérarchie sociale des objets, janvier 1975, p. 38; URL : https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1975_num_1_1_2448

¹²⁹⁹ *Ibid.*, p. 40-41.

¹³⁰⁰ Atkins Barry, *More than a Game : The Computer Game as Fictional Form*, Manchester, Manchester University Press, 2003.

¹³⁰¹ Tavinor Grant, *The Art of Video*, *op. cit.*

¹³⁰² Sicart Miguel, *Play Matters*, Cambridge, MIT Press, 2014.

¹³⁰³ Coville Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal. op. cit.*, p. 93.

Marion Coville, cette mise en regard des formes participe d'un phénomène d'« essentialisation¹³⁰⁴ », c'est-à-dire de l'élaboration d'une filiation artistique visant à asseoir la légitimité culturelle du médium.

Les travaux cherchant à faire rentrer le jeu vidéo dans l'art ont également insisté sur la dimension esthétique et sur la transmission de sens. La dimension artistique du jeu vidéo est souvent recherchée au niveau visuel, l'art étant entendu couramment comme le nom générique des arts plastiques et visuels, des manières de produire des images. C'est d'ailleurs la signification que prend dans l'industrie vidéoludique le poste d'*Art direction*. Certains travaux ont également insisté sur l'art *du* jeu vidéo (pour reprendre l'expression d'Estelle Dalleu), en mettant l'accent sur les règles et les mécaniques de jeu. Nic Helman, dans « *Yes, but it is a game*¹³⁰⁵ », propose ainsi un « manifeste des jeux vidéo d'arts », revendiquant le passage du divertissement à l'art, sur la base de l'interactivité comme nouveaux possibles de l'œuvre d'art. Le manifeste se termine en donnant comme challenge aux *game designers* de réussir à faire pleurer. De même, un ouvrage comme celui de Brian Upton, *Aesthetic of Play*, s'intéresse ainsi à la manière dont le jeu vidéo fonctionne en tant qu'œuvre esthétique par ses mécaniques.

Comme nous l'avons déjà signalé, la revendication de légitimité culturelle puis artistique du jeu vidéo s'est faite en grande partie en référence au cinéma. Notre hypothèse est la suivante : ce mouvement de reconnaissance culturelle cache en vérité un mouvement inverse. La manière de pratiquer l'art a connu une mutation profonde ; on a assisté à une métamorphose de la nature du geste artistique. Celle-ci résulte non seulement de la part toujours croissante prise par la machine dans les sociétés contemporaines, mais aussi des changements des structures économiques et sociales qu'elle induit. Cela commence dès les performances Dada, et prend son ampleur avec les œuvres comportementales. La revendication de la légitimité culturelle puis artistique du jeu vidéo s'est faite en grande partie en référence au cinéma, art populaire par excellence et dépendant de la machine. Pour le dire autrement : les jeux vidéo sont le phénomène émergé et populaire d'un changement des pratiques et de la conception de l'art qui, dans la seconde moitié du XX^e siècle, est passé d'un régime de représentation à un régime de simulation. Dans ce « régime de simulation », l'art se pense comme conditionnement d'une expérience faite par le corps du spectateur, devenu « spectateur¹³⁰⁶ ».

L'évolution identifiée par Guillaume Grandjean et Thomas Morisset de la question "le jeu vidéo est-il un art?" à la question "quel est l'art du jeu vidéo", qui marquent une précision

¹³⁰⁴ Marion Coville reprend le terme à Eric Maigret. cf. Coville Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal. op. cit.*, p. 93.

¹³⁰⁵ Helman Nic, « Yes, but it is a game », in Compton Shanna (dir.), *Gamers. Writers, artists and programmers on the pleasure of pixels*, New York, Soft Skull Press, 2004.

¹³⁰⁶ Dumouchel Réjean, « Le spectateur et le *contactile* », *Cinémas*, 1 (3), 38-60. <https://doi.org/10.7202/1001065ar>

accrue de la question, qui témoigne de la progressive légitimation du médium. Estelle Dalleu distingue pour sa part « l'art *dans* le jeu vidéo » de « l'art *du* jeu vidéo¹³⁰⁷ », dans des mots qui rappellent la formulation de Walter Benjamin¹³⁰⁸. Le rapprochement du jeu vidéo vers le champ de l'art ne doit pas se faire uniquement selon les critères traditionnels de l'œuvre d'art (en l'occurrence, le Beau), mais suivant l'exploration des spécificités propres au médium vidéoludique : le déploiement d'une *agency* (« agentivité¹³⁰⁹ »).

L'art et le jeu de chaque côté du miroir

On trouve des inversions du rapport de force entre la valeur de l'art et du jeu, chez Eric Zimmerman, par exemple, qui écrit dans son article « *Games, stay away from Art. Please* » : « l'art devrait avoir la portée culturelle et la pertinence des jeux¹³¹⁰. » Le renversement d'Eric Zimmerman est cependant surtout celui de l'échelle des valeurs : la culture populaire vaut mieux que la culture légitime, le jeu doit à tout prix se garder de se rabattre sur cette culture inerte et moribonde qu'est la culture légitime. Toutefois, il ne s'agit pas, dans cette tournure au conditionnel, d'une redéfinition à proprement parler de l'art par le jeu. Notre démarche est moins polémique, davantage « historique » ou du moins rétrospective : nous voudrions, modestement, réinscrire des discours, des objets et des pratiques dans des mutations plus larges. Nous n'avons, à ce jour, trouvé aucune formulation ou démarche strictement identique à la nôtre dans le champ des *Game Studies*.

Beaucoup de textes consacrés au jeu vidéo et à l'art prennent le modèle du retournement, la forme rhétorique de l'inversion qui dirige aussi notre recherche. Que des constats similaires se déploient à partir de foyers distincts n'est nullement surprenant : les critiques des critiques d'art sont soumis aux mêmes déterminations, aux mêmes mutations de l'ordre symbolique, aux règles du même champ, à la même tradition de pensée. Les inversions que l'on trouve dans la littérature des *Game Studies* sont cependant des inversions localisées, qui affirment le caractère nouveau du jeu vidéo. L'histoire de la question artistique du jeu vidéo est ainsi ponctuée d'un certain nombre de retournements, à la manière de la question de l'interprétation chez Markku Eskelinen, pour qui « dans les arts, nous avons à configurer afin de pouvoir interpréter, alors que dans les jeux nous devons interpréter afin de pouvoir

¹³⁰⁷ Dalleu Estelle, « Le jeu vidéo... art de l'impur », *Revue Radar*, *op. cit.*, p. 8.

¹³⁰⁸ « on parle d'art *dans* le jeu vidéo et non pas de l'art *du* jeu vidéo » *Ibid.*

¹³⁰⁹ L'*agency*, que l'on peut traduire en français par « agentivité », est un concept qui signifie le pouvoir d'action d'un sujet, sa « force active ». Dans la lignée des énoncés performatifs d'Austin, l'agentivité a pu servir à décrire la force d'action des œuvres qui s'oppose à la définition traditionnelle de l'œuvre d'art envisagée comme sur le mode de la réception. Avec les œuvres interactives, l'*agency* désigne la capacité d'action non plus seulement de l'œuvre, mais aussi de son public.

¹³¹⁰ « *Art should aspire to have the cultural reach and relevance of games* ».

configurer¹³¹¹ ». Eric Zimmerman, en affirmant la supériorité du jeu sur l'art comme celle de la vie sur la mort pétrifiée de l'institution, participe d'une même démarche, qui s'inscrit en outre, consciemment ou non, dans la plus totale tradition des avant-gardes¹³¹². On trouve le même jeu de renversement chez Gonzalo Frasca, pour qui l'art simulationnel des jeux vidéo bouleverse le paradigme des arts représentationnels. Thierry Serdane renverse pour sa part la question de l'art des jeux vidéo de manière enrichissante pour notre propos :

« À la question : le jeu vidéo est-il un art ? Il semble préférable de se demander s'il y aurait quelque chose de l'ordre de l'art dans le jeu vidéo. Ce quelque chose étant entendu comme développant une résistance au contrôle économique et idéologique porté par le capitalisme néo-libéral¹³¹³. »

Thierry Serdane définit ainsi l'art par une position politique réfractaire, c'est-à-dire bénéficiant d'une certaine marge de liberté, entendue comme possibilité de création et d'invention affranchie du modèle dominant. L'art ne désigne pas une institution, ici, mais une attitude, un pouvoir d'affirmation, de création et d'ouverture des possibles alternatifs, non soumis à l'idéologie dominante.

Les thèses de Graeme Kirkpatrick, dans *Aesthetic Theory and The Video Game*, recourent les nôtres, mais sans les systématiser. Il ouvre en effet son livre en déclarant : « Ce livre ne revendique pas les jeux vidéo pour l'art, bien que par certains aspects il revendique l'art pour les jeux vidéo¹³¹⁴. » La formulation est ambiguë. Elle semble éluder la question de l'art, pour se concentrer sur l'esthétique, tout en affirmant, comme en passant, que certains aspects des jeux vidéo s'apparentent à l'art. Il signale en outre que l'art s'est détaché de l'esthétique traditionnelle¹³¹⁵ depuis les années 1960. Pour Graeme Kirkpatrick, les jeux vidéo sont « une inversion de l'œuvre d'art moderne¹³¹⁶ ». Celle-ci se « présentait comme un puzzle pour le spectateur¹³¹⁷ », qui devait percevoir à travers l'agencement de ses formes visuelles le sens de l'œuvre ; le mouvement des images des jeux vidéo s'oppose à la fixité de l'œuvre d'art¹³¹⁸. Surtout, l'image de jeu vidéo propose également un puzzle, mais en mouvement, qui est à agir. Le jeu centralise « l'organisation de l'expérience sensorielle¹³¹⁹ », et par conséquent, le « libre jeu des facultés » ne se trouve plus dans l'esprit du joueur, mais dans ses mains.

¹³¹¹ « [...] in art [literature, theatre, and film] we might have to configure in order to be able to interpret whereas in games we have to interpret in order to be able to configure » Eskelinen Markku, « The Gaming Situation », *op. cit.*

¹³¹² Voir sur cette question les démarches Fluxus notamment, citées *infra*.

¹³¹³ Serdane Thierry, *Art vidéo Contre-culture Contre dématérialisation Contre-culture Jeu vidéo Leurre suffisant Réalité virtuelle Véhicule expérientiel*, thèse en arts plastiques réalisée sous la direction de Valérie Arrault et Joël Quinqueton, soutenue à Montpellier 3 en 2014, [en ligne] p. 52.

¹³¹⁴ « The book does not claim video games for art, although in some ways it does claim art for video games. » Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and The Video Game*, *op. cit.*, p. 3.

¹³¹⁵ « Rather, what constitutes art from around 1960 has lost any intrinsic connection with the aesthetic, understood as a sensibility, structure of feeling, or organization of the human sensorium. » *Ibid.*, p. 34.

¹³¹⁶ *Ibid.*, p. 8.

¹³¹⁷ *Ibid.*

¹³¹⁸ *Ibid.*, p. 36.

¹³¹⁹ « Play is the central category, around which the organization of sensory experience turns. » *Ibid.*, p. 87.

Cette déterritorialisation de l'expérience, qui passe des dynamiques intellectuelles aux actions physiques rapproche, pour Graeme Kirkpatrick, les jeux vidéo de la danse plus que de la peinture¹³²⁰. Les lignes d'interprétations de Graeme Kirkpatrick sont ainsi parallèles aux nôtres, mais cette inversion du fonctionnement de l'art moderne par les jeux vidéo ne correspond pas au renversement que nous décrivons. Graeme Kirkpatrick passe outre la question du statut artistique des jeux vidéo, pour insister sur leur dimension « esthétique », qu'il distingue de l'art¹³²¹.

Walter Benjamin, a inspiré plusieurs textes sur les jeux vidéo. Aucun, pourtant, n'a envisagé sur le modèle de ses réflexions sur la photographie, de retourner la question « les jeux vidéo sont-ils de l'art ». La démarche la plus proche de celle que nous proposons ici est celle de Carole Talon-Hugon et Stello Bonhomme. Dès 2013, en s'appuyant sur Walter Benjamin, les auteurs envisagent les jeux vidéo comme une révolution de « la sensibilité humaine¹³²² » similaire à celle de la photographie. McKenzie Wark propose un constat similaire lorsqu'elle déclare : « Ce ne sont plus ni le roman, ni le cinéma, ni la télévision qui livrent le fil conducteur grâce auquel se comprend la vie quotidienne, c'est le jeu¹³²³ ». Cette « révolution de la sensibilité humaine » laisse cependant de côté la question du statut artistique du jeu. Paul Sztulman se réfère pour sa part directement à Walter Benjamin, lorsqu'il écrit à propos du rapport entre l'art et le jeu vidéo :

« Plutôt que de se mesurer à l'art, il ouvre la possibilité à ce dernier d'incorporer éventuellement cette expérience à ses pensées et ses pratiques, comme il le fit, par exemple, avec la photographie bien avant que celle-ci ne commence à être regardée comme un art¹³²⁴. »

La possibilité du jeu vidéo d'être « éventuellement » incorporé aux pratiques de l'art ne recouvre cependant pas exactement le retournement copernicien de l'art par la photographie que décrit Walter Benjamin. Penser l'art en tant que jeu vidéo implique au contraire d'envisager l'art dans son ensemble sous le prisme du jeu ; non parce que le jeu ferait partie d'une « essence » de l'art, mais parce que, depuis le XIX^e siècle, les artistes dans leurs gestes de création, comme les théoriciens dans leurs définitions, les ont progressivement uni l'un à l'autre.

¹³²⁰ *Ibid.*, p. 37.

¹³²¹ L'auteur insiste de nouveau plus loin : « *that is not to claim that video games are art [...] The point is that video games should be understood in relation to developments within art and aesthetic theory over the last three or four decades* » (« ce n'est pas pour déclarer que les jeux vidéo sont de l'art [...] L'idée est que les jeux vidéo doivent être compris en relation avec les développements de l'art et de la théorie esthétique des trois ou quatre dernières décennies », traduction personnelle) *Ibid.*, p. 33.

¹³²² Bonhomme Stello et Talon-Hugon Carole « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique* 2013/1 (n° 11), p. 6. DOI 10.3917/nre.011.0005

¹³²³ Wark McKenzie, *Théorie du Gamer*, *op. cit.*, p. 58.

¹³²⁴ Sztulman Paul, « Les explorateurs des abîmes », *op. cit.*, p. 24.

L'histoire de l'art dans les *Games Studies*

Les travaux de Mary Flanagan, qui dans *Critical Play* propose de considérer le jeu comme le modèle des avant-gardes du XX^e siècle¹³²⁵, ainsi que ceux de Claudia Pederson¹³²⁶ qui les approfondissent, ont été déterminants pour cette recherche¹³²⁷. Nous y avons puisé un nombre important d'exemples d'occurrences du jeu dans l'histoire de l'art du XX^e siècle. Les autrices, si elles signalent l'importance du jeu pour les avant-gardes artistiques du XX^e siècle, abordent cependant l'histoire de l'art par l'angle de la politique. Pour Claudia Pederson, l'intérêt des *Game Studies* pour l'art et la volonté de s'inscrire dans une histoire de l'art a ainsi conduit à réhausser l'importance, pour la discipline, de mouvements jouant avec ses marges tels que Fluxus ou les Situationnistes¹³²⁸. Les *Game Studies* font en général remonter la place du jeu dans les pratiques artistiques jusqu'aux surréalistes et à Dada. Ces histoires, écrites par des *game designers*¹³²⁹, tendent à la légitimation du médium, en l'inscrivant dans les traditions artistiques légitimes des avant-gardes. Pour Brian Schrank, qui étudie les liens, les connexions et les différences entre les jeux vidéo et les avant-gardes : « [...] les jeux vidéo forment l'avant-garde, pendant que l'avant-garde forme les jeux vidéo¹³³⁰. » Mary Flanagan propose ainsi la notion de *Critical Play*, consistant à mobiliser le jeu comme un outil de réflexion politique¹³³¹ : elle montre comment les artistes s'expriment par la création de jeux et le détournement de paradigmes ludiques.

¹³²⁵ « *Critical Play is the first book to examine alternative games and use such games as models to propose a theory of avant-garde game design—that is, like alternative theories of narrative texts, poetry, and film, a theory that focuses on the reworking of contemporary, popular game practices to propose an alternative, or “radical,” game design* » (« *Critical Play* est le premier ouvrage à examiner les jeux alternatifs et à utiliser de tels jeux comme modèles pour proposer une théorie du design de jeux d'avant-garde - c'est-à-dire, comme les théories alternatives des textes narratifs, de la poésie et du cinéma, une théorie qui se concentre sur le remaniement des pratiques populaires et contemporaines de jeux pour proposer un design de jeux alternatif, ou "radical" », traduction personnelle) Flanagan Mary, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 1-2. Notons que Mary Flanagan est à la fois *game designeuse* et théoricienne : l'insertion du jeu dans la lignée de l'art se fait du point de vue d'une praticienne.

¹³²⁶ Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia. Ludic Worlds in Art, design and Media*, Bloomington, Indiana University Press, 2022.

¹³²⁷ Signalons également sur cette question l'ouvrage de Pamela M. Lee, *New Games : Lee Pamela M., New Games. Postmodernism After Contemporary Art*, Londres, Routledge, 2013.

¹³²⁸ « *Largely ignored in art history until recently, the legacies of situationism and Fluxus have been resurrected in Game Studies by contemporary artists and designers but have oen re-emerged decontextualized and given disproportionate prominence.* » (« Largement ignorés dans l'histoire de l'art jusqu'à récemment, les héritages du situationnisme et de Fluxus ont été ressuscités dans les études sur les jeux par des artistes et des concepteurs contemporains, mais ils sont souvent réapparus décontextualisés et se sont vus accorder une importance disproportionnée. », traduction personnelle) Pederson Claudia, *op. cit.*, p. 59. Si l'affirmation de l'auteure peut être valide pour l'histoire de l'art américaine, elle semble devoir être nuancée pour l'histoire de l'art européenne, dès longtemps très consciemment redevable à l'influence des Situationnistes ou de Fluxus et des avant-gardes des années 1960, en général. La disproportion de l'importance accordée à cette influence, en revanche, est un jugement qui peut aussi bien concerner l'une ou l'autre rive de l'Atlantique.

¹³²⁹ Des discours de praticiens-théoriciens et praticiennes-théoriciennes donc.

¹³³⁰ « *Videogames shape the avant-garde, while the avant-garde shapes videogames.* » (« Les jeux vidéo donnent forme à l'avant-garde, tandis que l'avant-garde donne forme aux jeux vidéo. », traduction personnelle), Schrank Brian, *Avant-garde Videogames. Playing with technoculture*, Cambridge, MIT Press, 2014, p. 1.

¹³³¹ Flanagan Mary, *Critical Play*, *op. cit.*

Un certain nombre d'auteurs ont donc souligné les connexions qui existent entre les pratiques des avant-gardes et celle des jeux vidéo. L'ouvrage collectif dirigé par David Getsy, *From Diversion to Subversion*¹³³², entend ainsi pointer « [...] la complexité des jeux et du jeu, démontrant certain de leurs usages centraux et récurrents pour l'art du vingtième siècle¹³³³. » Le jeu y est entendu comme « non-sérieux », « ludique [*playful*] », « exploratoire¹³³⁴ ». L'ouvrage étudie donc la centralité du jeu dans les pratiques de Duchamp, du Bauhaus, des Surréalistes, chez Picasso ou chez Cornell. Mark Wolf¹³³⁵ signale pour sa part que l'art abstrait tel qu'il est décrit par Harold Rosenberg¹³³⁶ présente déjà les caractéristiques qui deviendront constitutives des jeux vidéo : la place du temps et du geste dans l'art abstrait, le rapproche de l'interactivité des jeux vidéo. Martin Picard¹³³⁷ rappelle lui aussi que l'interactivité dans l'art, à commencer par celui de Duchamp par la manière dont il brouille la frontière entre le public et l'œuvre, préexiste au développement de l'informatique. Il en conclut que « l'interactivité entre l'utilisateur et la machine se veut l'aboutissement du processus de remise en cause de la dichotomie sujet (contemplateur) – objet (créé) dans la représentation, voire de la critique de la représentation elle-même qui a débuté au début du XX^e siècle¹³³⁸. »

La question est également posée par Markku Eskelinen et Ragnhild Tronstad¹³³⁹. Ces derniers évoquent la proximité des jeux vidéo avec les formes d'art « représentationnelles » qui mobilisent une attitude interprétative autant qu'avec les formes d'art participatif (qu'il nomme « ergodique ») de la seconde moitié du XX^e siècle, où la participation active du public est une condition de l'existence de l'œuvre. Les auteurs suggèrent ainsi « d'établir un

¹³³² Getsy David (dir.), *From diversion to subversion, Games, Play, and Twentieth-Century Art*, The Pennsylvania State University Press, 2011.

¹³³³ « Collectively, however, the essays in this volume point to the complexity of games and play, demonstrating some of their central and recurring uses for art in the twentieth century. » (« Collectivement, cependant, les articles de ce volume soulignent la complexité des jeux et de la ludification, en démontrant certaines de leurs utilisations centrales et récurrentes pour l'art au vingtième siècle », traduction personnelle) Getsy David, « Introduction », *op. cit.*, p. xi.

¹³³⁴ « This collection of essays takes up these very themes in twentieth-century art history: the nonserious, the playful, and the exploratory » (« Cette collection d'articles aborde ces mêmes thèmes dans l'histoire de l'art du XX^e siècle: le non-sérieux, le ludique et l'exploratoire », traduction personnelle) *Ibid.*, p. x

¹³³⁵ « Rosenberg's description of the direction in which abstract art was developing, one that was time-based, interactive, and event-based, seems to anticipate the video game, which would appear on mainframe computers a decade after the essay. » (« La description par Rosenberg de la direction dans laquelle l'art abstrait se développait, une direction basée sur le temps, interactive et fondée sur l'événement, semble anticiper le jeu vidéo, qui allait apparaître sur les ordinateurs centraux dix ans après l'essai. », traduction personnelle.) Wolf Mark J. P., « Abstraction in the Video Game », in WOLF Mark J. P., PERRON Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 48.

¹³³⁶ Rosenberg Harold, « The American Action Painters », 1952 in Stokstad Marilyn, *Art History*, New York, Harry N. Abrams, Inc, 1999, p. 1114.(cité par WOLF Mark J. P., « Abstraction in the Video Game », *Ibid.*, p. 64)

¹³³⁷ Picard Martin, *Pour une esthétique du cinéma transludique*, *op. cit.*, p. 150.

¹³³⁸ *Ibid.*

¹³³⁹ « Instead, there's a more basic question to be asked: If games are art, then what kind of art are they, and what kind of already existing and well-established art forms might they resemble? » (« Il faut plutôt se poser une question plus fondamentale : Si les jeux sont de l'art, de quel type d'art s'agit-il et à quelles formes d'art déjà existantes et bien établies peuvent-ils ressembler ? », traduction personnelle), Eskelinen Markku & Tronstad Ragnhild, « Video games and Configurative Performances », in Wolf Mark J. P., Perron Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, *op. cit.*, p. 197.

continuum entre l'art ergodique et les jeux, ou du moins de suivre cette hypothèse entre différents genres de performances, actions et activités en direct¹³⁴⁰. » Mais au-delà de ce continuum persiste pourtant une « différence cruciale¹³⁴¹ » entre l'art et le jeu.

La fin du régime objet de l'art

Le passage des « Beaux-arts » à « l'Art » procède d'après Jean-Pierre Cometti du discrédit du beau, vaporisé par les avant-gardes successives, ainsi que des modifications des superstructures de l'économie du fait de l'industrialisation, par laquelle les compétences techniques et savoirs-faire individuels se sont retrouvés dépassés par la mécanisation des tâches¹³⁴². Yves Michaud nous donne une analyse éclairante de cette histoire de l'art contemporain qui procède des avant-gardes, énonçant l'une après l'autre la mort de l'art, qui n'en finit de mourir et de renaître depuis Hegel. Pour Yves Michaud, le XX^e siècle n'a pas mis fin à l'art, mais à « son régime d'objet¹³⁴³ ». Le constat est partagé par de nombreux chercheurs et chercheuses. Pour Nathalie Heinich¹³⁴⁴, la dissolution de l'objet prend de multiples formes. L'œuvre, dans l'art contemporain, déborde une incarnation limitée à un objet, elle se spatialise, elle emplit l'espace. Elle paramètre un parcours, ou des comportements. Elle se réduit à une idée désolidarisée d'une matière, elle devient transitoire, entraînant la prédominance du récit et du commentaire. L'art devenu éphémère quitte ainsi le domaine traditionnel des arts plastiques pour osciller entre les arts du spectacle vivant (la performance est une forme de théâtralité) et la littérature¹³⁴⁵. Il devient littérature, quand la performance retrouve dans sa documentation ou ses traces la forme d'un objet ; théâtre, quand elle persiste en figeant ses gestes dans un rituel. Les arts plastiques se sont ainsi

¹³⁴⁰ « Of course, there is a crucial difference separating these practices from each other: in art we may have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure, and proceed from the beginning to the winning or some other situation. Still, it might be possible to build a continuum from ergodic art to games or at least follow this hypothetical path in order to gain more detailed findings and more minuscule similarities and differences between different kinds of performances, actions, and live activities. » (« Bien entendu, une différence cruciale sépare ces pratiques les unes des autres : dans l'art, nous devons peut-être configurer pour pouvoir interpréter, alors que dans les jeux, nous devons interpréter pour pouvoir configurer, et progresser du début jusqu'à la victoire ou à une autre situation. Néanmoins, il pourrait être possible de construire un continuum allant de l'art ergodique aux jeux ou, du moins, de suivre cette voie hypothétique afin d'obtenir des résultats plus détaillés et des similitudes et différences plus minuscules entre les divers types de performances, d'actions et d'activités en direct. », traduction personnelle) Eskelinen Markku & Tronstad Ragnhild, « Video games and Configurative Performances », *op. cit.*, p. 197.

¹³⁴¹ *Ibid.*

¹³⁴² Cometti Jean-Pierre, *La Force d'un malentendu*, *op. cit.*, p. 182.

¹³⁴³ « Ce n'est pas pour autant la fin de l'art : c'est la fin de son régime d'objet. » Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock, 2003, p.11.

¹³⁴⁴ Heinich Nathalie, *Le paradigme de l'art contemporain, Structure d'une révolution artistique*, Paris, Gallimard, 2022 (2014), p. 112.

¹³⁴⁵ « Voilà qui nous ramène vers les arts du spectacle et la littérature, qui ne peuvent exister comme arts qu'à condition d'être fortement « cadrés » par des rituels (théâtre, musique), ou solidement tenus par des objets standardisés (littérature). » *Ibid.*, p. 128.

déterritorialisés, empruntant les formes d'autres arts en vue d'enregistrer les traces de pratiques devenues volatiles. Le travail sur l'objet est remplacé par la configuration d'une expérience¹³⁴⁶. Les œuvres en tant qu'objet ont été remplacées par des « dispositifs », des « procédures » visant à produire des « effets esthétiques¹³⁴⁷ ». On passe d'un « créateur d'œuvre » à un « producteur d'expérience¹³⁴⁸ ». L'art autographique cède le pas à l'art allographique¹³⁴⁹. L'identité de l'œuvre, n'est plus délimitée par un objet, ou inscrite dans un objet évolutif, qui change dans le temps, rendant difficile son identification et sa position juridique.

Yves Michaud¹³⁵⁰ situe les problèmes identitaires de l'art contemporain au croisement de deux mutations. La première est la fin du régime d'objet de l'art, sa vaporisation. Les œuvres d'art ne sont plus des objets, tableaux, sculptures, mais des gestes, des événements, des matières évanescents¹³⁵¹, de la fumée. Ces mutations touchent le rapport de l'auteur et du public : « il s'agit dès lors de donner une œuvre structurellement complète mais formellement inachevée¹³⁵². » Le rapport à l'œuvre, à la consommation de l'art s'est ainsi modifié dans l'ensemble des arts. Dans le champ de l'art plastique, l'œuvre s'est ouverte. Elle a quitté son statut d'objet, pour devenir polymorphe. « Quand ce n'est pas le corps, ce sont les idées, les concepts et les attitudes qui deviennent art¹³⁵³ », constate Yves Michaud. Le deuxième processus est celui d'une saturation de l'art, de sa massification, en raison d'une surproduction d'œuvres¹³⁵⁴.

Ce changement de paradigme évolue progressivement avec la pensée d'un signal immatériel, d'une information dématérialisée, qui se déploie au cours de la deuxième moitié du XX^e siècle. Le développement du jeu se fait ainsi sur le fond d'une abstraction et d'une dématérialisation globales, qui rendent possible sa considération en tant qu'œuvre d'art. Le jeu appartient au paradigme du texte : comme le texte, sa forme réside dans le système de ses règles, et non dans la matérialité de ses pièces.

¹³⁴⁶ *Ibid.*, p. 126.

¹³⁴⁷ « Là où il y avait des œuvres, il ne subsiste plus que des expériences. Les œuvres ont été remplacées dans la production artistique par des dispositifs et des procédures qui fonctionnent comme des œuvres et produisent la pure expérience de l'art, la pureté de l'effet esthétique presque sans attaches ni support, sinon peut-être une configuration, un dispositif de moyens techniques générateurs de ces effets. Une installation vidéo comme il s'en trouve désormais dans la moindre galerie ou dans les boutiques de prêt-à-porter de luxe est le paradigme de cette sorte de dispositif producteur d'effets esthétiques. » Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux*, *op. cit.*, p.10.

¹³⁴⁸ *Ibid.*, p.10-11.

¹³⁴⁹ Heinrich Nathalie, *Le paradigme de l'art contemporain*, *op. cit.*, p. 112.

¹³⁵⁰ Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux*, *op. cit.*, p. 11-12.

¹³⁵¹ « Les intentions, les attitudes et les concepts deviennent des substituts d'œuvres. Ce n'est pas pour autant la fin de l'art : c'est la fin de son régime d'objet. » *Ibid.*, p. 11.

¹³⁵² Dumouchel, Réjean, « Le Spectateur et le contactile ». *Cinéma, Volume 1, numéro 3, printemps 1991* *Nouvelles technologies : nouveaux cinémas?*, 1991, p. 42. <https://doi.org/10.7202/1001065ar> ; URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/1991-v1-n3-cine1501487/1001065ar.pdf> ; consulté le 29/04/2023.

¹³⁵³ Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux*, *op. cit.*, p. 91.

¹³⁵⁴ « les musées sont des *mass media* » *Ibid.*, p. 12.

Cette rupture entre la forme et la matière a rendu possible « l'artification » du jeu, sa reconnaissance en tant qu'art. Le devenir-allographique des images facilite leur *lecture*. Le texte (le code) peut être entendu dans un sens étroit en tant que discours verbal, ou dans un sens plus étendu, recouvrant des formes culturelles diverses (film, arts de la scène, musique).

Les critères du jeu : action, espace, désir

Étudier le devenir-jeu de l'art implique donc de retracer le passage des « images d'un monde passé et intouchable » à « celles d'un univers présent et tangible¹³⁵⁵ », en un mot, l'évolution qui a conduit à la réconciliation de la représentation et de la simulation, de l'art et du jeu.

Cette manière d'envisager l'art par le jeu est elle aussi inscrite dans un contexte spatial, temporel, économique et social. Cette généalogie des déterminations est elle aussi déterminée, puisqu'elle est le reflet des discours sur l'art, discours, lui encore, inscrit dans une époque, un contexte, un faisceau de déterminations dont il se fait le reflet. La convergence de ces réflexions tendrait donc à montrer leur validité, à savoir que l'art s'est progressivement articulé avec le concept de jeu. Les discours, comme les pratiques, retranscrivent ce passage de l'art au jeu. Jonathan Crary choisit de privilégier le terme « d'observateur » à celui de « spectateur » en raison de la polysémie du terme « observer » : observer, c'est regarder attentivement, mais c'est aussi respecter des codes, obéir à des règles¹³⁵⁶. Le livre de François Zourabichvili, *L'art comme jeu*¹³⁵⁷, publié à titre posthume au début de l'année 2019, est un autre symptôme de cette imbrication des deux concepts qui s'est opérée au cours du XX^e siècle. Il s'agit, dans la perspective de François Zourabichvili, de penser l'art et le jeu comme des concepts indissociables. « L'art est un jeu » est une expression à entendre au sens littéral, suivant ce que Gilles Deleuze nomme la littéralité : il ne s'agit pas d'une métaphore, au contraire : les deux concepts se construisent mutuellement

« Là où le jeu est une idée intéressante pour approcher une œuvre d'art, c'est qu'elle décrit une activité libre pourvu qu'elle se plie à une règle. Et cette règle, à laquelle se plie l'activité du jeu, n'annule pas la liberté du jeu. La règle est le poème lui-même : celle-ci est spécifique car elle nous permet de penser à la fois la liberté *et* la nécessité. Un texte est poétique lorsqu'il ouvre un espace de jeu, sinon c'est un discours¹³⁵⁸ »

¹³⁵⁵ Sztulman Paul, « Les explorateurs des abîmes », *op. cit.*, p. 84.

¹³⁵⁶ Crary Jonathan, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Lyon, Éditions Dehors, 2016 (1990), p. 33.

¹³⁵⁷ Zourabichvili François, *L'art comme jeu*, (édition par Joahana Desplats-Roger) Presses Universitaires de Nanterre, 2019.

¹³⁵⁸ *Ibid.*, p. 60.

La réunion de l'art et du jeu se fait donc par cette définition commune et paradoxale : « une activité libre soumise à une règle », opposée à une conception de l'œuvre d'art comme « expression ». François Zourabichvili propose ainsi une définition du jeu comme liberté conditionnelle, rejoignant le concept de « légaliberté » proposé par Colas Duflo¹³⁵⁹. Nous sommes également parvenus à une définition similaire au cours du chapitre 2.

Le cours de François Zourabichvili, en associant littéralement jeu et art, constitue d'un symptôme probant de la validité de notre hypothèse, à savoir que le XX^e siècle, par les tortueux détournements qu'y a subi le concept d'art après Duchamp, a travaillé à déconstruire la définition de l'art comme expression, pour réaffirmer l'art comme jeu. Dès lors qu'on envisage la question « le jeu est-il un art ? » à rebours, on remarque d'une part, que l'art et le jeu sont en réalité pensés conjointement depuis le XVIII^e siècle; d'autre part, que l'art a progressivement intégré des pratiques ludiques, et mobilisé des propriétés qui appartiennent traditionnellement au jeu. Comme le rappelle Jacques Henriot¹³⁶⁰, le jeu non plus n'est pas un concept universel, fonctionnant comme un invariant anthropologique dont les occurrences historiques seraient égales entre elles et dont les noms, dans toutes les langues, désigneraient une même pratique¹³⁶¹. Les définitions du jeu sont ainsi elles-mêmes ancrées dans un contexte historique dont elles reflètent les principes et les préoccupations.

L'intérêt de la question « le jeu vidéo est-il un art ? » est en réalité de nous inciter à établir comment les discours, les pratiques artistiques et ludiques, les formes élaborées au cours du XX^e siècle ont fusionné les concepts de jeu et d'art. Pour cela, il convient de spécifier les paramètres déterminants et circonscrire le champ des possibles (discursifs et pratiques) qui ont occasionné cette rencontre entre l'art et le jeu. À regarder de près les textes consacrés à l'art depuis Kant, force est de constater que le jeu n'est jamais très loin, et se trouve convoqué pour définir l'art, par similarité ou par différence, en dépit des débats antérieurs et toujours en cours sur la nature de la *mimèsis*.

¹³⁵⁹ Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, op. cit.

¹³⁶⁰ « Il est possible qu'il y ait une variation dans le statut des formes d'activités considérées. Cette variation s'observe suivant les temps (évolution) ou les lieux (diversité). Soit par hypothèse, quelque chose à quoi tel groupe attribue, à une époque donnée, le statut de jeu. Il se peut, d'une part, que le même groupe ne lui ait pas toujours attribué ce statut. Le cas est relativement fréquent : un grand nombre d'activités jadis magiques ou utilitaire paraissent être devenues des jeux » Henriot Jacques, *Le jeu*, op. cit., version électronique : I. Des choses nommées jeux, 3/22.

¹³⁶¹ « Ces occupations diverses, que nul concept ne rassemblait et dont l'unité n'était nullement exprimée dans la langue, se partageaient pour eux en deux catégories principales : la *kubeia* et la *petteia*. La première groupait diverses manières de faire consistant essentiellement à jeter des instruments ou des objets (dés, osselets) qui retombaient de façon imprévisible (on n'ose dire : au hasard, car le mot n'est pas grec, lui non plus, et la question de savoir quelle idée les Grecs pouvaient se faire du « hasard » est du même ordre que celle que l'on soulève à propos du « jeu »). La seconde famille comprenait plusieurs techniques où le geste essentiel était celui de poser, disposer, mettre en place des pions sur un tablier fait de lignes ou de cases, afin d'organiser des stratégies ayant pour but la prise ou l'encercllement des pions adverses. Ainsi, d'une part, la *paidia* ne recouvre qu'une partie de ce que nous mettons dans l'idée de jeu (le jeu des enfants) ; d'autre part, les occupations ou activités que nous rangeons dans la catégorie des « jeux » – jeux de société, de hasard, de réflexion, de stratégie – ne s'appelaient pas, chez les Grecs, des jeux, puisqu'aucun mot ne pouvait servir à les désigner comme tels. » Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 19-20.

Il s'agit donc d'étendre l'opposition structurelle des *Game Studies*¹³⁶² telle qu'elle est exprimée par Gonzalo Frasca entre représentation et simulation au-delà du champ du jeu vidéo. En suivant ses occurrences à l'intérieur même du champ de l'art, il s'agit d'appréhender cette opposition comme un processus diachronique. Les conditions du devenir-art du jeu vidéo se jouent à plusieurs échelles, sur plusieurs lignes de temps, dans une multiplicité d'arcs narratifs.

En effet, si le jeu vidéo substitue au régime de représentation un régime de simulation¹³⁶³, opposant un espace ouvrant des chemins infinis à un fil narratif prédéfini, en un mot l'action au spectacle, ce n'est pas tant une révolution, que l'émergence d'un loisir populaire dans une dynamique d'ensemble. D'un côté, l'art contemporain déploie de plus en plus de « dispositifs » et d'interactions ; de l'autre, les images en mouvement, sollicitent toujours plus le corps du spectateur (avertissements des risques de cinétose aux débuts des films d'actions, lunettes 3D...). Enfin, le jeu vidéo se développe synchroniquement à une expansion du secteur ludique tout entier, où s'entremêlent images et jeux sous la forme du *transmedia* ; développement qui inclut aussi bien l'explosion du marché des jeux de plateaux et des jouets, que l'importance acquise par le sport et la diffusion télévisuelle de ses images.

Néanmoins, si le jeu vidéo n'est que partie prenante d'une mutation globale de l'art marquée par une interactivité accrue, il fait malgré tout rupture, par sa dimension esthétiquement et commercialement hégémonique, en dévoilant et affermissant les liens qui existent entre les concepts d'art et de jeu. Médium populaire, il force par sa quête de légitimité à interroger les définitions courantes de l'art.

Il s'agit ainsi de voir comment les œuvres d'art intègrent progressivement les dimensions du jeu : détournement des règles et des codes de l'art, espace à pratiquer, dispositif avec lequel interagir, scènes auxquelles participer, consignes ou règles à suivre, œuvres à toucher, à manipuler, à configurer. En miroir, il convient de considérer comment les jeux s'appuient sur l'image, intègrent la narration et la fiction à leurs espaces, matérialisent des univers, se transforment en images et en spectacles. Ces devenirs croisés, devenir-jeu de l'art et devenir-art du jeu, sont ainsi à aborder également par le champ des discours et des définitions, lieu de réification des rapports de force, dans lequel s'énoncent les définitions et où se joue et se négocie la valeur des choses, à travers la dissémination du concept de jeu dans les discours sur l'art, à travers l'étude de son fonctionnement, de ces différentes définitions.

¹³⁶² cf. *supra*, chapitre 2.

¹³⁶³ Voir Frasca Gonzalo, « *Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology* » in WOLF & PERRON, *Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 221-235.

Une collecte de fragments animés

« Les systèmes d'appréciation simultanément à l'œuvre au sein d'une société s'entremêlent, au cœur même de l'individu. En cette matière, toute réduction à une histoire qui proposerait des ruptures franches, dessinerait des étapes tranchées, toute étude faite de basculements, de substitutions, de *turning points* se révélerait trompeuse, artificielle, puisqu'en cette matière tout est entrelacs et recouvrements¹³⁶⁴ »

Alain Corbin, *Le ciel et la mer*.

À la réflexion de Walter Benjamin, proposant de se demander « si l'invention même de la photographie n'avait pas du tout au tout, renversé le caractère fondamental de l'art »¹³⁶⁵, se superpose celle de Stanley Cavell commentant André Bazin, qui, quoique fort éloignée de son référentiel, permet d'expliciter la pensée benjaminienne :

« Et la peinture n'a pas été "libérée" – et pas par la photographie – de son obsession de la ressemblance. Chez Manet, la peinture a été *forcée* d'abandonner la ressemblance précisément à cause de sa propre obsession de la réalité, parce que les illusions qu'elle avait appris à créer ne fournissaient pas la conviction de réalité, la liaison à la réalité, qu'elle désirait. On pourrait même dire qu'en se retirant de la ressemblance, la peinture a libéré la possibilité de l'invention de la photographie¹³⁶⁶.

Autrement dit, ce n'est pas (seulement) la photographie qui a contraint la peinture (et *a fortiori* l'art) à changer de nature ; il s'agit de deux mouvements entremêlés, qui interagissent, mais répondent aussi à des injonctions internes, propres à leurs champs respectifs. Les chaînes de déterminations seraient donc plus complexes qu'un simple rapport de cause à effet entre la technique (la photographie) et l'idée matérialisée (l'art, les formes). Loin d'être un concept *a priori*, éthéré et désintéressé, l'art apparaît au contraire comme « l'expression de l'état des techniques à une époque donnée¹³⁶⁷ », le nom donné à certaines pratiques historiquement construites.

La fonction de l'art se trouve déterminée par les mutations sociales autant que les évolutions techniques¹³⁶⁸, auxquelles elle vient répondre. Les altérations qui se répercutent dans les champs plastiques et conceptuels viennent ainsi en réalité de plus loin, et se forment à l'articulation d'une triple détermination : « L'environnement "économico-culturel" de la technique¹³⁶⁹ ». Pour cette raison, les devenirs de l'art sont synchrones et interdépendants d'autres pratiques produites par les mêmes contextes et les mêmes déterminations, ainsi que des évolutions à l'œuvre dans les discours.

¹³⁶⁴ Corbin Alain, « L'émergence du désir du rivage », *Le ciel et la mer*, Flammarion champs histoire, 2014, p. 62-63

¹³⁶⁵ cf. *Supra*

¹³⁶⁶ Cavell Stanley, *La Projection du monde*, op. cit., p. 48.

¹³⁶⁷ Lenoir Béatrice, *L'œuvre d'art*, Paris, GF corpus, 1999, p. 115

¹³⁶⁸ *Ibid.*

¹³⁶⁹ Vigarello Georges, *Histoire*, (Entretiens conduits par François L'Yvonnet), Paris, Carnets Nords/Le Pommier, coll. « Homo ludens », 2018, p. 66-67.

Comme le rappelle Thomas Laqueur¹³⁷⁰, la démarche historique contemporaine consiste souvent à « expliquer le passage d'un stade à un autre par une chaîne d'effets de causalité extérieures à la sphère de l'objet étudié mais reflétées à l'intérieur de celle-ci¹³⁷¹. » Les autres sphères déterminant ces mutations sont notamment l'histoire des idées, l'histoire des sciences, l'histoire des techniques et l'histoire économique, sociale et politique. Il convient de ne pas envisager ces sphères suivant un modèle concentrique, où les émanations de la base matérielle (histoire économique) se répercuteraient sur les autres sphères (sociale, politique, puis technique, scientifique, artistiques...). Ces champs participent au contraire d'une même surface, ils sont pris dans le même devenir. Champs de forces en mouvement ballotés par le temps, ils interagissent entre eux et s'influencent réciproquement. On peut penser que les histoires des arts légitimes et populaires reflètent autant qu'elles façonnent les devenirs des configurations sociales dans lesquelles elles s'inscrivent. Elles en héritent autant qu'elles contribuent à les perpétuer. Il s'agit donc de démêler dans le tissu de mouvements contradictoires des différentes lignes de temps qui coexistent, celles qui répètent, celles qui altèrent, celles qui déchirent, celles qui retissent, et les devenirs qu'elles fabriquent dans le jeu, docile ou réfractaire, de tous les effets de surface. De ce tissu complexe aux causalités multiples, aux effets nombreux, nous n'isolons que des fragments. Il s'agit d'étudier des points d'émergence, des lieux de convergence dans lesquels l'art et le jeu se nouent. Par l'extraction et la mise en valeur de certains fragments, nous souhaitons ainsi montrer que l'art s'est rapproché du jeu, dans ses pratiques autant que ses discours. Il ne s'agit ici pas de retracer toutes les disséminations du jeu dans les définitions de l'art et les gestes des artistes : seulement d'en pointer certaines cristallisations (suivant une méthode librement inspirée de l'historicisation des régimes d'expériences vidéoludiques réalisée par Mathieu Triclot dans *Philosophie des jeux vidéo*¹³⁷²).

¹³⁷⁰ Laqueur Thomas, *La Fabrique du sexe. Essai sur le corps et le genre en Occident*, trad. Michel Gautier, Paris, Gallimard, 1992 (1990), p. 12-13.

¹³⁷¹ *Ibid.*

¹³⁷² Triclot Mathieu, *op. cit.*

CHAPITRE 11 – PENSER LE JEU ET L'ART

La tradition dans laquelle nous nous inscrivons nous enjoint de penser les pratiques artistiques en lien avec les techniques qu'elles emploient autant qu'avec les discours qui les entourent. Nous proposons ainsi d'envisager le rapport de l'art et du jeu non seulement à l'intérieur des pratiques des artistes, mais aussi en tant qu'ensemble de discours statuant sur ces pratiques. Il nous semble que cette démarche n'a pas été appliquée par les ouvrages consacrés à la question des rapports de l'art et du jeu au cours du XX^e siècle. Nous esquissons ainsi, à travers les discours de certains penseurs, la manière dont le jeu et l'art sont associés ou dissociés. Il nous semble que les discours contemporains sur l'art l'envisagent volontiers comme un jeu, attestant que le jeu s'est imposé, depuis Kant et Schiller, comme le modèle permettant de penser l'art, dans le champ philosophique autant que dans celui de la sociologie ou de la psychologie.

Walter Benjamin : de l'aura au jeu

De l'aura à la reproductibilité technique

En constatant le devenir-jeu de l'art dans les discours autant que dans les pratiques, nous ne faisons au fond que commenter et prolonger des réflexions déjà faites par Walter Benjamin.

Ce dernier, comme nous l'avons déjà signalé, en proposant d'envisager l'art comme photographie plutôt que la photographie comme art, inverse l'inclusion des ensembles convoqués. Ce faisant, Walter Benjamin fait ressortir la dimension interconnectée, sociale, technique et économique de l'art et, partant, son ancrage matériel et sa variabilité temporelle. La formulation de Benjamin issue de *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*¹³⁷³, fait écho à un autre passage de *Petite histoire de la photographie* :

« Et certes il est révélateur que le débat a surtout porté sur l'esthétique de « la photographie en tant qu'art », et qu'on s'est à peine intéressé, par exemple, au fait social combien plus criant de « l'art en tant que photographie ». Et pourtant, la reproduction photographique des œuvres d'art a pour la fonction de l'art des répercussions beaucoup plus importantes que l'aspect moins artistique d'une photographie qui ne voit dans l'expérience vécue qu'une « proie pour l'objectif ». De fait, l'amateur qui rentre chez lui avec une multitude de clichés originaux à caractère artistique n'est en rien plus

¹³⁷³ « L'on s'était déjà perdu en vaines subtilités quant à savoir si la photographie était un art – sans s'être préalablement demandé si ce n'était pas la nature elle-même de l'art qui avait été entièrement transformée avec l'invention de la photographie » Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2018 (1936), p. 42.

réjouissant que le chasseur revenant de l'affût avec des masses de gibier que seul le marchand peut commercialiser. Et le jour semble effectivement proche où il y aura plus de feuilles illustrées que de commerces de gibier et de volailles. Voilà pour la « chasse au cliché ». Tout change pourtant si de la photographie en tant qu'art on passe de l'art en tant que photographie. Chacun aura pu observer combien un tableau, plus encore une sculpture et, par-dessus tout, une architecture se laissent mieux appréhender en photo que dans la réalité. On serait tenté d'attribuer ce fait à un simple déclin du sens artistique, à une insuffisance de nos contemporains. Mais on est bien forcé de constater que, dans le même temps à peu près où se constituaient les techniques de reproduction, un changement s'est produit dans la manière de percevoir les grandes œuvres. Celles-ci ne peuvent plus être envisagées comme des productions individuelles ; elles sont devenues des compositions collectives, si puissantes qu'on ne peut plus les assimiler qu'à condition de les réduire¹³⁷⁴. »

Le renversement dialectique qu'opère Walter Benjamin dans *Petite histoire de la photographie* permet de préciser celui de *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*. Dans la célèbre citation de *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin pose le statut de la légitimité artistique de la photographie en renversant les présupposés qui ont animé les membres du débat. Le renversement de la question montre que les défenseurs de la légitimité artistique de la photographie, comme leurs opposants, sont victimes d'une fantasmagorie. Ils ont pris pour un socle « essentiel », éternel et indestructible la matière mouvante qui forme les arts. Ils ont réifié l'art, ils l'ont divinisé, ils en ont fait une essence, dématérialisée, en dehors de tout contexte historique, technique et social. La naturalisation de cette hiérarchie – arts / photographie – cache forcément des dynamiques beaucoup plus profondes : des changements de sensibilités, des changements sociaux et culturels de plus grande ampleur dont les catégories classiques ne rendent plus exactement compte, et qui font exploser les cadres perceptifs et hiérarchiques en vigueur. Ces présupposés, dont le retournement de la question montre tout l'arbitraire, ont amené les défenseurs de la photographie comme art à poser une question anachronique. Comme l'exprime Walter Benjamin dans une très belle formule : ils « entreprenaient précisément de justifier le photographe devant le tribunal qu'il renversait¹³⁷⁵. » À partir du moment où la question se pose, où il est possible de poser la question, c'est que la définition de l'art est suffisamment altérée pour intégrer de nouveaux objets. Les nouveaux médias, photographie, puis cinéma – et dans notre cas les jeux vidéo – continuent cependant de se succéder devant ce même tribunal en ruine, dont le pouvoir rémanent ne cesse ses réverbérations jusque dans un temps où il n'a plus lieu d'être.

Si *L'œuvre d'art* dénonce la récurrence des questions anachroniques à travers la photographie et le cinéma, *Petite histoire de la photographie* précise en quoi consiste précisément ce renversement. Benjamin s'y oppose à une conception de l'art arrachée à tout

¹³⁷⁴ Benjamin Walter, « Petite histoire de la photographie », *Œuvres*, . II, Paris, Gallimard, 2000, p. 315. Je remercie Hervé Joubert-Laurencin de m'avoir signalé ce jeu de miroir.

¹³⁷⁵ *Ibid.*, p. 297.

contexte technique¹³⁷⁶. Contre une conception de l'art essentialiste, Benjamin propose une approche *technique* de l'art, c'est-à-dire susceptible de rentrer en résonance avec le rapport à la technique et au monde propre à chaque civilisation. La photographie contraint l'art à se confronter à sa dimension technique, et l'erreur des théoriciens de la photographie est de chercher à faire rentrer la photographie dans une définition « fétichiste de l'art, par principe ennemie à toute technique¹³⁷⁷. » Cette démarche consiste à faire rentrer un médium nouveau dans une catégorie ancienne – qui n'est plus adéquate. D'où la démarche de Benjamin qui consiste à inverser la question de « la photographie en tant qu'art » pour remarquer, en arrière-plan, le changement beaucoup plus important (« fait social beaucoup plus criant¹³⁷⁸ ») de « l'art en tant que photographie ». « L'art en tant que photographie » est à entendre au sens littéral, avant même le sens métaphorique. « L'art en tant que photographie » pose la question du devenir de l'art à l'intérieur de la photographie : que devient un tableau reproduit par la photographie ? Les œuvres traditionnelles « se laissent mieux appréhender en photo que dans la réalité¹³⁷⁹ », reflet non d'une décadence, mais d'un changement de notre manière de percevoir, avec laquelle s'accorde désormais mieux la photographie – en partie sans doute parce qu'elle contribue à la construire.

Ces changements ne sont pas seulement des changements de définitions : ils donnent la raison d'être de l'art, son *télos* ; la morphologie et l'idéologie de la civilisation dont il émane. La reproduction photographique des œuvres change ainsi notre rapport à l'œuvre d'art, qui, d'unique, devient reproductible, et dont l'aura (le ici et maintenant de l'expérience du musée) laisse place à la trace (sa reproduction par la photographie). Autrement dit, pour Benjamin, « l'art en tant que photographie » renseigne le mode d'être contemporain des œuvres d'art, y compris des œuvres d'art traditionnelles : dépourvues d'aura, rendues à la trace ; départies de l'unicité, et reproductibles ; non plus individuelles, mais collectives.

De l'aura à la trace, de la trace au jeu chez Benjamin

La question de Benjamin est celle de la nature et de la fonction de l'art, davantage que de l'identité originaire de l'œuvre. Benjamin rappelle que, même dans l'art traditionnel, les doubles et les copies participent de l'œuvre¹³⁸⁰. Walter Benjamin, à travers le concept d'aura, croyait encore en l'identité de l'œuvre d'art. La photographie change le rapport à l'œuvre d'art, qui n'est plus caractérisée par son unicité. La photographie ne fait que révéler un

¹³⁷⁶ « On voit ici entrer en scène avec ses gros sabots, la fruste conception d'un « art » auquel toute considération technique est étrangère, et qui se sent mortellement menacé par l'apparition provocante de la nouvelle technique. » *Ibid.*

¹³⁷⁷ *Ibid.*, p. 297.

¹³⁷⁸ *Ibid.*, p. 315.

¹³⁷⁹ *Ibid.*

¹³⁸⁰ « Naturellement, l'histoire de l'œuvre d'art, contient bien plus : celle de Mona Lisa, par exemple, doit inclure la manière dont on l'a copiée aux XVII^e, XVIII^e et XIX^e siècles, et le nombre de ces copies. » Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, op. cit., p. 18.

phénomène plus profond et plus large, la « prétention de l'œuvre d'art à s'adresser aux masses¹³⁸¹. » De la même manière, le jeu vidéo ne change pas la définition de l'art : il est au contraire l'une de ses expressions.

Benjamin relève la manière dont les techniques et les matériaux influencent l'art, et comment l'art légitime, l'art noble, se nourrit également des pratiques plus populaires : « la peinture, avec les panoramas, a commencé d'échapper à l'art¹³⁸². » On pourrait multiplier dans cette veine les exemples de pratiques de l'image dont l'accumulation altère, tout au long du XIX^e siècle, la conception sacralisée de l'art. Les jouets optiques, comme l'a montré Jonathan Crary¹³⁸³, participent ainsi de l'élaboration d'un observateur : un spectateur actif.

La pensée de Benjamin, parmi les premières, croise la question de la reproductibilité, pour montrer que les techniques de reproduction de l'œuvre ont changé des classiques aux modernes, passant de techniques manuelles (la fonte, l'empreinte¹³⁸⁴) à des techniques mécaniques (la photographie), et entraînant par là une modification de la définition de l'art. Les obligations de la main deviennent, par la photographie, celles de l'œil, « visant dans l'objectif¹³⁸⁵. » Or, la seconde technique, pour Benjamin, prend sa source dans le jeu. Dans la deuxième version de *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin met en opposition les deux techniques, celle de l'art primitif et celle de l'art mécanique du XX^e siècle. La première technique, celle de l'art primitif, agit sur la nature pour produire des objets agissants, magiques. La seconde technique, celle de l'art tel qu'on le conçoit, n'a plus pour finalité la « maîtrise » de la nature, mais vise au contraire une « interaction entre la nature et l'humanité », médiée par la machine. Si le geste humain domine la première technique, les machines sont au cœur de la seconde. Or, pour Benjamin, précisément :

« L'origine de la seconde technique doit être recherchée là où l'homme parvint, pour la première fois et par une ruse inconsciente, à se distancier de la nature. En d'autres termes, elle prend sa source dans le jeu.

Dans toute œuvre d'art, le sérieux et le jeu, la rigueur et l'indépendance coexistent de manière croisée, bien que dans des proportions variables¹³⁸⁶. »

¹³⁸¹ *Ibid.*, p. 70.

¹³⁸² Benjamin Walter, *Paris, capitale du XIX^e siècle*, in *œuvres*, T. III, trad. M. de Gandillac, R. Rochlitz, P. Rusch, Paris, Gallimard, 2000, p. 49.

¹³⁸³ Crary Jonathan, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Lyon, Éditions Dehors, 2016 (1990).

¹³⁸⁴ « Les Grecs ne connaissent que deux procédés de reproduction technique des œuvres d'art : la fonte et l'empreinte. » Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, *op. cit.*, p. 15.

¹³⁸⁵ *Ibid.*, p. 16.

¹³⁸⁶ *Ibid.*, p. 37.

La dialectique du sérieux et du jeu au cœur de l'œuvre d'art n'est pas une nouveauté : elle traverse les discours sur l'art depuis Kant¹³⁸⁷ et Schiller¹³⁸⁸, et se trouve aussi en d'autres endroits du texte. Benjamin signale ainsi que dans la *mimesis* « sommeillent deux facettes de l'art étroitement enchâssées l'une dans l'autre, comme des cotylédons : l'apparence et le jeu¹³⁸⁹ ». Ces deux facettes sont intégrées dans une dialectique historique :

« En effet, l'apparence est le schéma le plus réducteur, mais aussi par suite le plus constant, de tous les procédés magiques de la première technique, tandis que le jeu forme le réservoir inépuisable de tous les procédés expérimentaux de la seconde. Ni le concept d'apparence ni celui de jeu ne sont étrangers à l'esthétique dominante ; et, dans la mesure où le couple conceptuel valeur culturelle et valeur d'exposition est englobé dans ce premier couple de concepts, il ne dit rien de nouveau. Mais cela change d'un seul coup lorsque ces concepts ne sont plus indifférents à l'histoire. Ils conduisent alors à prendre pratiquement conscience que ce qui, dans les œuvres d'art, va de pair avec le dépérissement de l'apparence, le *déclin de l'aura*, constitue un gain immense pour l'espace de jeu¹³⁹⁰. »

Ainsi, Benjamin pressent déjà le passage d'un art de la représentation à un art de l'action. Le déclin de l'aura, provoqué par la seconde technique, amène au développement corrélatif du jeu. La représentation et le jeu sont ainsi mis dans un rapport de vases communicants : ils forment la double hélice de l'art, et le dépérissement de l'un programme le triomphe de l'autre. Peut-être a-t-il fallu que les jeux prennent déjà la forme de la machine pour que la machine puisse en retour les intégrer. La question de la trace a été déportée vers d'autres dispositifs. Il serait faux de penser que, de n'être plus la fonction et le *télos* de l'art, l'archivage, l'enregistrement, le traçage ont disparu. Au contraire, la trace est au cœur de notre expérience quotidienne, des systèmes d'observation et de coercition commerciale. La trace s'est dématérialisée.

Pour Benjamin, la société de la seconde technique, société de la reproductibilité technique des images, induit deux phénomènes liés : le rapprochement des choses (le désir de leur possession ou de la possession de leur image) et la réduction de leur unicité. Benjamin trace ainsi en filigrane une critique de la société de consommation et de l'éthos qu'elle produit. L'image (la peinture) est ravalée à la reproduction (la photographie) : la peinture unique du musée est dévaluée, rabaissée à sa reproduction photographique diffusée partout. La photographie accomplit dans le champ de l'art ce que l'argent accomplit dans le champ économique et social. Ces deux formes de pouvoir permettent « d'englober et d'unifier tous les sujets dans un seul et même réseau de valeur et de désir¹³⁹¹ ». La photographie fonctionne

¹³⁸⁷ Kant Emmanuel, *Critique de la faculté de juger* (1790), trad. A. Renaut, Paris, Aubier, 1995.

¹³⁸⁸ Schiller Friedrich Von, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, trad. Robert Leroux, Paris, Aubier, 1943 (1795-1796).

¹³⁸⁹ Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (deuxième version), *op. cit.*, p. 55.

¹³⁹⁰ *Ibid.* p. 55. [Nous soulignons]

¹³⁹¹ Crary Jonathan, *Techniques de l'observateur*, *op. cit.*, p. 43.

à ce titre comme un instrument de démocratisation, d'universalisation. À l'unicité de l'œuvre d'art, elle oppose une image reproductible, comme à la singularité de l'artiste la reproductibilité de la machine. L'industrie a donné le ton de l'allographisation comme phénomène global, en codifiant la fabrication de la machine à vapeur dès 1823 sous forme de documents, permettant sa reproduction¹³⁹². Le passage de l'aura à la reproductibilité entraîne ainsi le passage d'une valeur culturelle à une valeur d'échange. L'image avait une aura, qui venait de l'unicité de l'œuvre, ouvrant en nous le sens de la durée, la profondeur du temps (l'œuvre nous vient du passé). La photographie, au contraire, est reproduite en grand nombre et vouée à la consommation courante. L'« unicité » et la « durée » s'opposent ainsi à « la fugacité et la reproductibilité¹³⁹³ » ; le régime de l'aura à celui de la trace :

« Trace et aura. La trace est l'apparition d'une proximité, quelque lointain que puisse être ce qui l'a laissée. L'aura est l'apparition d'un lointain, quelque proche que puisse être ce qui l'évoque. Avec la trace, nous nous emparons de la chose ; avec l'aura, c'est elle qui se rend maîtresse de nous¹³⁹⁴ ».

On retrouve cette même définition de l'aura dans la *Petite histoire de la photographie* : « Une trame singulière d'espace et de temps : l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il¹³⁹⁵. » L'image est donc par l'aura la médiation d'un double rapport : à la fois un rapport au temps (« ce qui l'a laissée »), et un rapport aux choses. La puissance de l'aura est une puissance d'altération du sujet par l'objet, d'ordre sacré. L'expression « elle se rend maîtresse de nous » laisse sentir une forme de transe. L'aura, de surcroît, se perçoit par un regard qui se lève¹³⁹⁶. Comme le signale Patrick Boucheron¹³⁹⁷, le pouvoir de l'aura est triple : pouvoir du regard, de la distance et de la mémoire (choc du lointain). Le sentiment propre à l'aura, chez Benjamin, est en quelque sorte dialectique, pris entre le proche et le lointain, le singulier et l'universel. Le concept d'aura de Benjamin se construit contre son expérience contemporaine d'une économie capitaliste, technologique, spectaculaire. L'aura s'oppose à l'uniformité sérielle des productions industrielles. Contre le multiple, elle affirme l'unique. Dans une économie des attractions qui vise à la production en chaîne et en série d'objets toujours nouveaux, elle est un passé lointain qui transperce le présent.

¹³⁹² Sennet Richad, *Ce que sait la main. La Culture de l'artisanat*, trad. Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010 (2008), p. 118-119.

¹³⁹³ Benjamin Walter, « Petite histoire de la photographie », *œuvres, t. II*, Paris, Gallimard, 2000, p.310-311

¹³⁹⁴ Benjamin Walter, *Paris, capitale du XIXe siècle. Le Livre des passages*, Paris, Editions du Cerf, 1989, p. 464.

¹³⁹⁵ Benjamin Walter, « Petite histoire de la photographie », *op. cit.*, p.311.

¹³⁹⁶ Tackels B., *L'œuvre d'art à l'époque de W. Benjamin. Histoire d'aura*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 149 ; Boucheron Patrick, *Faire profession d'historien*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2016 [2011], p. 25.

¹³⁹⁷ *Ibid.*

Le passage de l'aura à la trace¹³⁹⁸ est un renversement qui prolonge le désenchantement du monde. Au mystère de l'aura se substitue la domestication (proximité) des choses. La trace ouvre déjà le chemin du jeu. L'intérêt de la réflexion de Benjamin se situe aussi dans le rapprochement du jeu et de la machine, qu'il place tous deux à la source de l'art. Cette association se retrouve ailleurs dans son œuvre. Ainsi, Benjamin, dans son essai *Sur quelques thèmes baudelairiens* voit dans le jeu de hasard un « miroir » où « étudier de plus près, chez l'oisif, l'ensemble de réflexes mécaniques que la machine met en jeu chez le travailleur¹³⁹⁹ ». En effet, en s'appuyant sur Alain¹⁴⁰⁰, pour qui le jeu se caractérise essentiellement par la déliaison radicale entre deux parties successives, Benjamin rapproche le jeu de l'oisif du travail de l'ouvrier par deux endroits. D'abord, les deux activités se retrouvent dans la répétition stricte du geste doublé de « la frustration de tout achèvement », qui prend cependant des valeurs affectives radicalement opposées suivant le contexte : « saveur de l'aventure » chez le joueur, elle devient « vanité » et « vide » chez le travailleur. Ensuite, jeu de l'oisif et travail mécanique de l'ouvrier se rejoignent dans leur « rapide mouvement de la main », qui est exigé aussi bien par le jeu que par le « processus automatique du travail », qui s'appelle « coup » dans le jeu et « saccade¹⁴⁰¹ » dans le travail mécanisé. Benjamin fait donc se rejoindre, par-delà leur opposition traditionnelle, le jeu et le travail de la machine, qui présentent, en dépit de leur valence inversée, une structure formelle identique reflétant, aux deux pôles du spectre social, un certain état de la civilisation. Benjamin associait ainsi déjà la civilisation de la machine à celle du jeu, plaçant dans le même temps la technique et le jeu au cœur de l'œuvre d'art. La seconde technique, celle de la reproduction par la machine provient de l'instinct de jeu, et vise à cet égard non pas la « maîtrise de la nature », mais « une interaction entre la nature et l'humanité ». Pour Benjamin, la fonction de l'art, incarnée par le film, est ainsi d'entraîner les humains à « exercer leurs manières de percevoir et leurs réactions, conditionnées par la fréquentation des machines¹⁴⁰² ». L'enjeu de l'art contemporain est pour lui d'apprendre à vivre dans le monde, d'habituer, d'exercer notre sensibilité pour qu'elle s'adapte au monde mécanique dans lequel nous vivons. D'où le développement du jeu lié à celui de la machine : le jeu, pour Benjamin, est à la source de la seconde technique ; il en est aussi une expression, et un travail d'appropriation. Le jeu et l'art fonctionnent également comme une rédemption possible de la technique. Comme l'exprime Grégoire Chamayou, chez Benjamin, la technique, « asservie

¹³⁹⁸ Le concept de trace chez Benjamin est à rapprocher aussi de sa pensée de l'histoire, selon laquelle le passé ne se perçoit qu'à partir du présent et par « ses affleurements mémoriels ». Il existe d'ailleurs chez Benjamin une tension entre laisser et effacer ses traces, exprimée par le concept de fantasmagorie. cf. Boucheron Patrick, *Faire profession d'historien*, *Ibid.*, p. 25.

¹³⁹⁹ Benjamin Walter, *Sur quelques thèmes baudelairiens*, in *œuvres*, t. III, *op. cit.*, p. 364.

¹⁴⁰⁰ Alain (Émile Chartier), *Les Idées et les âges*, Paris, Gallimard, 1927.

¹⁴⁰¹ Benjamin Walter, *Sur quelques thèmes baudelairiens*, *op. cit.*, p. 364.

¹⁴⁰² Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, (deuxième version), *op. cit.*, p. 36-37.

à des fins mortifères, peut retrouver ses potentialités émancipatrices en renouant avec l'aspiration ludique et esthétique qui l'anime secrètement¹⁴⁰³. » Les techniques du sacrifice font ainsi face à celles du jeu, comme l'engagement s'oppose à la distance, comme l'unicité à la répétition : « *une fois pour toutes* – ce fut la devise de la première technique (soit la faute irréparable, soit le sacrifice de la vie éternellement exemplaire). *Une fois n'est rien* – c'est la devise de la seconde technique (dont l'objet est de reprendre, en les variant inlassablement, ses expériences¹⁴⁰⁴) ». À partir du moment où s'effondre l'aura sacrée de l'œuvre d'art, l'art s'ouvre au jeu. Le désir d'appropriation de l'image par la photographie anticipait en quelque sorte déjà sa manipulation. L'œuvre a changé de temps. Elle n'est plus lointaine, elle devient proche et présente, c'est-à-dire déjà manipulable. Dada et les surréalistes ont commencé déjà à l'envisager sous l'angle du tactile.

Le cinéma formait pour le philosophe le premier « espace de jeu » : le montage fonctionne comme un *puzzle*, « dynamitant » l'« univers carcéral » du monde quotidien et ouvrant « d'aventureux périples au milieu de ses débris considérablement dispersés¹⁴⁰⁵. » Le cinéma d'animation, *a fortiori*, explore et étend les limites de ce premier espace de jeu. Il faudrait admettre que le jeu vidéo en constitue le second niveau. Le paradigme du jeu s'accompagne d'une mise en mouvement de l'image, dont l'art consiste à enregistrer les traces. La culture de la trace est irrémédiablement liée à son verso : la culture de l'imaginaire et du jeu. La machine cinématographique garde ses traces ; elle sélectionne ; elle archive 24 traces lumineuses par secondes. Elle choisit, mécaniquement, certains moments. À ce titre, si l'on considère la définition de Norman McLaren, selon laquelle l'art de l'animation ne réside pas dans les images mais dans le vide qui les sépare, on comprend qu'il ait été tentant pour les animateurs de voir dans leur art la forme suprême du cinéma en tant que machine d'enregistrement des traces : car l'animation *choisit* consciemment les moments qu'elle conserve, elle maîtrise l'oubli.

La pensée du jeu, ou le jeu au cœur de la pensée

Le développement du jeu, depuis le XIX^e siècle, ne se résume pas à ses liens avec l'art. Le jeu excède l'art, et semble fonctionner comme un concept transversal, qui sert de modèle à la culture dans son ensemble, sinon à la vie même. Thierry Lenain signale déjà dans les années 1990 l'importance prise par le jeu dans les sociétés contemporaines :

¹⁴⁰³ Chamayou Grégoire, *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2013, p. 116.

¹⁴⁰⁴ Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*, *Écrits français*, Gallimard, Paris, 1991, p. 148. cité par Chamayou Grégoire, *Théorie du drone*, *op. cit.*, p. 121-122.

¹⁴⁰⁵ Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, *op. cit.*, p. 75-76.

« La culture contemporaine a élevé la notion de jeu à des dignités inouïes. Partout où l'on s'attache à la compréhension des pratiques (artistiques, techniques, sociales, économiques et autres), il est devenu naturel d'y recourir comme à un schème programmatique ou interprétatif de premier ordre¹⁴⁰⁶ »

Le jeu occupe ainsi, d'après le philosophe, (Thierry Lenain vise en particulier la *French Theory*) une place de plus en plus importante dans la pensée. Le concept n'est plus réduit à l'idée d'une activité vaine, mais fonctionne comme modèle, comme opérateur permettant de penser un certain nombre de phénomènes. Comme le signale Colas Duflo, les philosophes ont souvent appréhendé les jeux par la théorie davantage que par les pratiques, jusqu'à dénier parfois l'intérêt des jeux *réels*, chez Schiller ou Fink notamment¹⁴⁰⁷. Nous souhaiterions résumer ici brièvement le parcours du jeu dans le champ des concepts, et la place de plus en plus importante que le concept de jeu a progressivement pris au-delà du champ de l'art.

Entre le siècle des Lumières et le siècle de la Révolution industrielle, de la seconde moitié du XVIII^e siècle à la première moitié du XIX^e siècle, changent les paradigmes de compréhension du corps, du jeu, de l'enfant, sans que ces mutations de perception n'engendrent mécaniquement un changement des pratiques¹⁴⁰⁸. Le début du XIX^e siècle est une période pendant laquelle se formalise la dimension pédagogique du jeu, favorisant ainsi progressivement le développement d'une pensée pédagogique et d'un marché du jeu éducatif. Le romantisme, comme le met en évidence Gilles Brougère¹⁴⁰⁹, a joué un rôle important dans la structuration de notre conception du jeu dans l'éducation de l'enfant, en faisant du jeu une activité contribuant à son développement.

Comme le montre Colas Duflo, le jeu a connu un premier niveau de reconnaissance au XVII^e siècle, en raison de l'essor des mathématiques et de la science formelle, qui voient dans le jeu un moyen d'exercer l'esprit, et de modéliser des problèmes mathématiques. Le jeu connaît ainsi une première phase de légitimation comme instrument de la raison, et occupe de fait une certaine place chez les philosophes du XVII^e siècle, qu'il serve de repoussoir, à la manière du pari et du divertissement pascalien, ou au contraire de modèle des comportements humains, comme chez Leibniz : « Il semble que nous sommes si accoutumés au jeu et au badinage que nous nous jouons jusque dans les occupations les plus sérieuses, et quand nous y pensons le moins¹⁴¹⁰. »

¹⁴⁰⁶ Lenain Thierry, *Pour une critique de la raison ludique. Essai sur la problématique nietzschéenne*, Paris, Vrin, « Pour demain », 1993, p. 9.

¹⁴⁰⁷ Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 8.

¹⁴⁰⁸ Manson Michel, « Jeux physique et jouets d'adresse des enfants : du jeu libre à une éducation physique informelle (1730-1830) », *Revue Sciences sociales et sport*, n°16 : *Jouets et sports : entre culture ludique, imaginaire et socialisation*, Paris, L'Harmattan, février 2020.

¹⁴⁰⁹ Brougère Gilles, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995.

¹⁴¹⁰ Leibniz Gottfried Wilhelm, *Essais de Théodicée*, I, 56, trad. J. Brunschwig, Paris, GF, 1969 (1710), p. 135.

L'art et le jeu dans l'esthétique du XIX^e siècle

« Si quelqu'un me dit que c'est avilir les muses de s'en servir seulement de jouet et de passe-temps, il ne sait pas, comme moi, combien vaut le plaisir, le jeu et le passe-temps¹⁴¹¹ »

Le jeu et ses traits particuliers (espace, tangibilité, programme) ont contaminé les pratiques de l'art depuis la fin du XIX^e siècle. Mais ce changement n'a pas uniquement affecté les pratiques artistiques, rendant l'œuvre d'art de plus en plus *ludique* ; ce changement se trouve aussi du côté de la théorie. Autrement dit, les philosophies de l'art, depuis la création de l'esthétique, ont accordé au jeu une place de plus en plus importante dans leur discours.

Les théories sur l'art sont toujours secondes, dérivées, et dressent un tableau de leur présent. Comme le rappelle Howard Becker¹⁴¹², les théories sur l'art viennent rationaliser, après coup, une pratique nouvelle que le monde de l'art a reconnue comme s'intégrant à sa tradition. Les théories cherchent ainsi à réifier dans le langage les formes mobiles des pratiques. Ce faisant, elles ont nécessairement un temps de retard : alors qu'elles statuent sur l'état de l'art, les devenirs de l'art lui-même entraînent les pratiques vers de nouvelles formes, qui sont éventuellement en train de renverser le paradigme théorique qui s'institue contemporanément, puisque celui-ci est nécessairement rétrospectif. Sans chercher à voir dans les théories et les systèmes philosophiques aucune vérité, essence, ou définition intemporelle de l'art, mais au contraire les reflets d'époques successives, nous proposons de retracer brièvement les relations entre les concepts de jeu et d'art dans certaines pensées des XIX^e et XX^e siècle.

Comme le signale Zourabichvili, l'idée de penser l'art par le jeu n'est pas tellement nouvelle ; elle remonte pour ainsi dire à Platon. On trouve en effet dans *Les Lois*, Livre VII : « Vivre en jouant, en jouant des jeux tels que les sacrifices, les chants, les danses¹⁴¹³ ». Elle prend une dimension nouvelle au XVII^e siècle avec les théories esthétiques, notamment la théorie kantienne, mais va être ensuite subsumée sous l'idée d'un art comme expression. Kant introduit le concept de jeu dans l'esthétique, suivi ensuite par Schiller qui va lui accorder une place centrale dans la définition des Beaux-arts, ainsi que d'autres auteurs, comme Heidegger ou Gadamer. L'esthétique, qui ne coïncide pas entièrement avec le concept d'art, apparaît au XVIII^e siècle, sous la plume d'Alexander Gottlieb Baumgarten. Ce dernier va affirmer que l'art est un mode de connaissance du sensible par le sensible, qui a sa logique propre, et créer une discipline à même de traduire la logique du sensible : l'esthétique. Pour utiliser les mots de Baumgarten :

¹⁴¹¹ Montaigne, Michel (de), *Les Essais*, Livre III, Chapitre III, §26, trad. Guy de Pernon, Paris, Guy de Pernon, 2014, p. 61.

¹⁴¹² Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, trad. Jeanne Bouniort, Paris, Flammarion, 2010 (1982), p. 159.

¹⁴¹³ Platon, *Les Lois* 803d-e, trad. A. Diès, Paris, Les Belles Lettres, 1956, p. 34, cité par Zourabichvili François, *L'art comme jeu, op. cit.*, p. 42.

« La science du mode de connaissance et d'exposition sensible est l'*esthétique* (logique de la faculté de connaissance inférieure, art de la beauté du penser, art de l'analogon de la raison¹⁴¹⁴ »

Comme le rappelle François Zourabichvili, il s'agit d'un tournant philosophique, bien plus qu'artistique ; c'est la philosophie qui prend conscience qu'elle doit avoir recours à l'art pour expliquer le sensible. Le mot Esthétique est le nom de la synthèse d'une forme, d'un sentiment et de la raison¹⁴¹⁵. L'esthétique forme ainsi une « science de la connaissance et de la représentation sensibles¹⁴¹⁶ ». Cette dimension « scientifique », et l'intérêt apporté progressivement à la philosophie de l'art ont contribué sans doute à sa sacralisation.

L'esthétique est l'aboutissement d'un processus historique, qui commence avec l'autonomisation de l'art et l'émergence des idées « de création autonome et de sujet créateur », auxquelles s'ajoutent les interrogations du XVII^e siècle sur les rapports entre la raison, la sensibilité et le goût¹⁴¹⁷. Le concept même de création est historique : l'idée d'une origine, d'un commencement de toute chose qui ferait l'objet d'une volonté particulière est un produit de la culture judéo-chrétienne, absent de la culture antique, et fait l'objet de débats théologiques à partir du XIII^e siècle¹⁴¹⁸.

La création de l'esthétique procède d'après Marc Jimenez de l'émancipation de l'art, de son autonomisation historique par rapport à la science, la religion, la morale ou la politique¹⁴¹⁹. La constitution de l'esthétique en tant que discipline autonome a également nécessité le passage des Beaux-arts à l'art, qui s'est fait dans le courant du XVIII^e siècle, par la confrontation de deux approches : la comparaison entre les arts, à la manière du *Laocoon* de Lessing, ou la singularisation de chaque art, caractérisé par des propriétés qui lui sont propres. L'esthétique procède ainsi d'une autonomisation progressive. Elle prend sa source avec la « libération » des arts libéraux des arts mécaniques, se délie au XVIII^e siècle des sphères religieuses, politiques et scientifiques pour acquérir ainsi son autonomie, que le mot inventé par Baumgarten vient confirmer. L'autonomisation de l'esthétique entraîne elle-même des changements dans la pensée de l'art, qui se trouve au XIX^e siècle scindée entre deux tendances : la sacralisation et la sécularisation ; continuation de la métaphysique ou fonction politique, que le romantisme explorera amplement.

Le rôle déterminant accordé au jeu dans la définition de l'art remonte à Kant, avec son texte matriciel pour la pensée esthétique, *La Critique de la faculté de juger*¹⁴²⁰. La troisième

¹⁴¹⁴ Baumgarten Alexander Gottlieb, *Esthétique*, Métaphysique §533, Paris, L'Herne, 1988, p. 89 ; cité par Zourabichvili François, *op. cit.*, p. 76.

¹⁴¹⁵ Michaud Yves, « *L'art, c'est bien fini* ». *Essai sur l'hyper-esthétique et les atmosphères*, Paris, Gallimard, 2021, p. 40.

¹⁴¹⁶ Jimenez Marc, *Qu'est-ce que l'esthétique ?*, Paris, Gallimard, 1997, p. 21.

¹⁴¹⁷ *Ibid.*, p. 90.

¹⁴¹⁸ *Ibid.*, p. 34.

¹⁴¹⁹ *Ibid.*, p. 91.

¹⁴²⁰ Kant Emmanuel, *Critique de la faculté de juger* (1790), trad. A. Renaut, Paris, Aubier, 1995.

Critique de Kant produit en effet une formule qui scelle pour les deux siècles à venir l'union du jeu et de l'art, et a nécessité de penser l'un par rapport à l'autre.

Le jugement de goût constitue, eu égard au système kantien, un objet particulier, nécessitant une critique à lui seul. Sans rentrer dans le détail des multiples critiques, disons rapidement que Kant distingue entre un jugement synthétique, *a priori*, universel et nécessaire (Raison pure) et un jugement analytique, *a posteriori*, particulier et contingent. Le premier est déterminant, au sens où il place leur objet sous des principes universels (ex : $2+2=4$) ; le second est réfléchissant, car il concerne le sujet (ex : cette thèse parle de sujets qui m'intéressent beaucoup).

Or, précisément, le beau mobilise un jugement de goût qui présente le paradoxe d'être réfléchissant et universel : le jugement subjectif de goût prétend à l'objectivité. Le beau, en tant qu'il représente un plaisir qui n'est pas en même temps un intérêt pour le corps, prétend à l'universalité, précisément car il ne semble pas concerner le corps dans sa singularité. Le lien indirect de l'art avec la connaissance consacré par Kant, ainsi que la capacité octroyée à l'art de connaître des choses hors de portée de la science, rendent possible le développement romantique d'un art comme moyen de l'absolu¹⁴²¹. Kant définit précisément le jugement de goût comme « libre jeu des facultés de connaître¹⁴²² ». L'expression de libre jeu revient à plusieurs reprises dans le paragraphe 9 de L'Analytique du Beau (première partie de la troisième critique) :

« Les facultés de connaissance qui sont mises en jeu par cette représentation jouent ici en toute liberté, parce que nul concept déterminé ne vient les limiter à une règle particulière de connaissance. Ainsi, dans cette représentation, l'état de l'esprit doit-il nécessairement consister en un sentiment du libre jeu des facultés représentatives dans le cadre d'une représentation donnée, en vue d'une connaissance en général¹⁴²³. »

La liberté de jeu des facultés procède en partie de l'absence de concept prédéfini auquel elle devrait se soumettre. Kant distingue le jeu des sensations du jeu des facultés (imagination et entendement pour le beau, imagination et raison pour le sublime). Kant ne parle de jeu qu'en relation avec le beau, qui signale « une médiation et une circulation¹⁴²⁴ » entre l'imagination et l'entendement : « la conscience du beau n'est pas autre chose que la sensation de l'effet de ce jeu des facultés, qui est aussi sentiment de leur accord réciproque¹⁴²⁵ ». Le plaisir produit par le beau est ainsi l'expérience « de la liberté du jeu des facultés et de leur accord qui témoigne d'une finalité purement formelle¹⁴²⁶ ». L'union des facultés est ainsi un plaisir de « l'accord à

¹⁴²¹ Jimenez Marc, *Qu'est-ce que l'esthétique ?*, op. cit., p. 154.

¹⁴²² Kant Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, Analytique du beau §20, op. cit., p. 218.

¹⁴²³ Analytique du beau §9, *Ibid.*, p. 196.

¹⁴²⁴ Duflo Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997, p. 85.

¹⁴²⁵ *Ibid.*, p. 86.

¹⁴²⁶ *Ibid.*

soi¹⁴²⁷ », de « l'unité de l'individu avec lui-même¹⁴²⁸ ». Pour Colas Duflo, le jeu signale aussi l'accord de la liberté et de la légalité, suivant la définition qui ouvre une liaison entre la nature et la liberté. Le jeu des facultés produit ainsi le plaisir dans l'accord de la liberté et de la légalité, de la raison et des sens. Il permet de faire coexister l'universel et le particulier, la raison et le sensible :

« La communicabilité universelle subjective du mode de représentation dans un jugement de goût, alors qu'une telle communicabilité doit intervenir sans présupposer un concept déterminé, ne peut consister en rien d'autre qu'en l'état d'esprit qui s'instaure dans le libre jeu de l'imagination et de l'entendement (en tant qu'ils s'accordent entre eux, ainsi que c'est requis pour toute *connaissance en général*) ; car nous sommes alors conscients que ce rapport subjectif, qui convient à la connaissance en général, devrait valoir pour chacun et, par conséquent, être universellement communicable, au même titre et au même degré que chaque connaissance déterminée, laquelle, au demeurant, repose toujours sur ce rapport comme condition subjective¹⁴²⁹. »

Le concept de jeu se trouve ainsi au cœur de la définition kantienne du jugement de goût, définition qui forme un cadre de définition de l'expérience esthétique et de l'œuvre d'art encore rémanent aujourd'hui. Or, non seulement le concept de jeu est central dans la définition Kantienne, mais encore Kant définit-il le jeu comme un art esthétique. Kant¹⁴³⁰ distingue l'artisanat de l'art ; l'artisanat est « mercantile » alors que l'art est libéral, c'est-à-dire que le premier est asservi à une finalité extérieure, alors que le second constitue en lui-même sa propre fin. Les arts sont soit mécaniques, soit esthétiques. Les arts esthétiques, contrairement aux arts mécaniques, ont pour fin « le sentiment de plaisir¹⁴³¹ ». Eux-mêmes se scindent en deux : les beaux-arts des arts d'agrément, « qui ont pour seule fin la jouissance », et parmi lesquels se rangent les jeux¹⁴³². Chez Kant, les jeux relèvent de l'art d'agrément, car ils sont limités à une jouissance uniquement sensible et intéressée, au contraire des beaux-arts, dont le plaisir « est un plaisir de réflexion et dont le critère est d'être universellement communicable¹⁴³³ ». Au « libre jeu des facultés » des beaux-arts s'oppose le jeu mécanique des

¹⁴²⁷ *Ibid.*

¹⁴²⁸ *Ibid.*, p. 87.

¹⁴²⁹ Kant Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, Analytique du beau §9, *op. cit.*, p. 196.

¹⁴³⁰ *Ibid.*, p. 289-290.

¹⁴³¹ Analytique du sublime, §44, *Ibid.*, p. 291.

¹⁴³² « « Les arts d'agrément sont ceux qui ont pour seule fin la jouissance ; au nombre de ceux-ci sont tous les attraits qui ont le pouvoir, à une table, de contenter la société : par exemple, raconter de façon distrayante, amener la société à une conversation franche et vivante, la disposer par la plaisanterie et le rire à un certain ton de gaieté, en lequel, comme on dit, on peut bavarder à tort et à travers, de telle façon que personne n'assume la responsabilité de ce qu'il dit, parce qu'il ne s'agit que d'une conversation passagère et non de quelque chose qui serait destiné à fournir matière, durablement, à méditation ou à répétition. (Ce dont relève aussi la manière dont la table est dressée pour le plaisir, ou encore, dans les grands banquets, la musique de table – chose singulière qui, constituant simplement comme un bruit agréable, doit entretenir la disposition des esprits à la joie et qui, sans que personne accorde jamais la moindre attention à sa composition, favorise la conversation libre entre voisins.) À quoi viennent s'ajouter tous les jeux, qui n'ont d'autre intérêt que de faire s'écouler le temps sans qu'on s'en aperçoive » *Ibid.*, p. 291.

¹⁴³³ Duflo Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, *op. cit.*, p. 83-84.

sensations¹⁴³⁴ des arts d'agrément. Autant le premier est universel, car partageable entre les humains par un discours rationnel, autant le second est particulier, car inscrit uniquement dans le corps du sujet qui en fait l'expérience. Si le beau, le désintéressement et l'universel excluent les jeux du système des beaux-arts, Kant leur reconnaît toutefois une place parmi les « arts esthétiques » au sens large du terme.

Il convient donc de distinguer deux niveaux de jeu chez Kant : le jeu comme pratique et le jeu comme concept, qui peut être réutilisé, même dans une visée post-kantienne du jeu comme art (comme l'atteste la « légaliberté » de Colas Duflo¹⁴³⁵). Le jeu, en tant qu'objet ou activité sociale, est ainsi un art esthétique, qui se distingue des beaux-arts par un plaisir sans connaissance. Le jeu, comme concept est défini par Kant comme une activité dépourvue de finalité, c'est-à-dire qui est à elle-même sa propre fin¹⁴³⁶. Le jeu chez Kant (*Spielraum*) s'oppose à la notion de *Gestalt* (structure, forme), et renvoie à un espace de liberté, à une certaine marge d'indétermination et d'improvisation¹⁴³⁷. Comme le remarque Tom Cuisinier--Rosset, la métaphore kantienne du jeu « cumule les caractéristiques de la variété des jeux concrets¹⁴³⁸ », à savoir plaisant, sociable (au sens où il implique une intersubjectivité dans le jugement de goût), et à la fois réglé et libre. Le jeu, par son caractère paradoxal de liberté conditionnelle et le lieu qu'il ouvre, permet ainsi de synthétiser les contradictions que déploie l'œuvre d'art, en réunissant dans un même objet le rationnel et le sensible, l'universel et le particulier.

Pour Colas Duflo, la philosophie de Kant relève, entre Pascal et Schopenhauer, d'une « métaphysique de l'ennui¹⁴³⁹ », au sens d'une douleur engourdissant l'action et la vie. Les jeux chez Kant sont ainsi une promotion de la vie, entendue comme « mouvement incessant des sensations ». À cet égard, les jeux imitent la vie¹⁴⁴⁰, par le rejeu de ce mouvement des sensations. Le jeu vient, chez Kant comme chez Schiller, ouvrir un espace *intermédiaire*, permettant de concilier le *déterminisme* et la *liberté*, chez Schiller pour définir précisément l'humain, ce curieux mélange de conscience (libre) et de corps (déterminé), c'est-à-dire de nature et de culture, de liberté et de nécessité. Se profile ainsi, en arrière-plan, la question, politique autant que métaphysique, du *choix*.

Schiller est celui qui a poussé le plus loin le rapport entre l'art et le jeu au sein de l'esthétique. Schiller, dans la lignée de Kant, oppose deux tendances fondamentales dans l'homme qu'il nomme des instincts : l'instinct formel et l'instinct sensible. Les deux instincts

¹⁴³⁴ *Ibid.*, p. 83-84.

¹⁴³⁵ Pour l'auteur, « Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité. » cf. Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, op. cit., p. 57.

¹⁴³⁶ Chauvier Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 15.

¹⁴³⁷ Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 93-94.

¹⁴³⁸ Cuisinier--Rosset Tom, *Tâches mécaniques et tâches humaines*, op. cit., p. 3.

¹⁴³⁹ Duflo Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, op. cit., p. 81.

¹⁴⁴⁰ *Ibid.*, p. 82.

s'opposent en tout point : le premier est « immutabilité¹⁴⁴¹ » et universel, le second est changement et contingence. L'instinct sensible vise à « insérer l'homme dans les limites du temps¹⁴⁴² », il est l'instinct des sens et des déterminations. L'instinct formel, au contraire, « tend à rendre l'homme libre » et suppose par conséquent « la durée éternelle du temps¹⁴⁴³ ». L'instinct formel recouvre ce que l'on pourrait schématiser comme la raison, là où l'instinct sensible recouvre au contraire le domaine des sens. Or, ces deux instincts se trouvent réunis dans la contemplation esthétique, qui tire le sensible vers la pensée autant qu'il ramène le spirituel vers la matière¹⁴⁴⁴. Le beau conduit ainsi à la conception d'un troisième instinct permettant de réunir les contraires, l'instinct de jeu, qui se pose précisément (comme chez Kant) en intermédiaire entre l'instinct formel et l'instinct sensible.

« La beauté est l'objet commun des deux instincts, c'est-à-dire de l'instinct de jeu. Cette expression est pleinement justifiée dans l'usage de la langue qui a coutume de désigner par le mot de jeu tout ce qui n'est ni hasard subjectif ou objectif ni contrainte externe ou interne. Comme l'âme se trouve, quand elle contemple la beauté, à une heureuse distance égale entre la loi et le besoin, elle est, précisément parce que partagée entre eux, soustraite à la contrainte de l'un autant que de l'autre¹⁴⁴⁵. »

La jouissance de la beauté amène ainsi à se rendre « maîtres au même degré de nos forces passives et de nos forces actives¹⁴⁴⁶ », à concilier la gravité et le jeu, le repos et l'activité, la pensée et les sens. La liberté esthétique et le jeu assurent ainsi le passage entre « l'état passif de la sensation » et « l'état actif de la pensée¹⁴⁴⁷ ». Le jeu esthétique est le développement de l'imagination, dans laquelle le mouvement naturel des images appartient encore à la nature et au déterminisme¹⁴⁴⁸. L'artiste, chez Schiller, doit « détruire la matière par la forme¹⁴⁴⁹ », et l'esthétique signe ainsi le triomphe de la forme sur le contenu.

En procède une imbrication étroite de la beauté et du jeu : « L'homme ne doit que jouer avec la beauté et il ne doit jouer qu'avec la beauté¹⁴⁵⁰. » Le jeu n'est plus dès lors « simple », futile, superficiel ou vain : il se trouve au cœur de l'humain, en tant qu'il lui permet de réconcilier ses deux instincts contradictoires¹⁴⁵¹. Le jeu fonctionne comme le point de croisement d'une double série d'opposition : celle de la sensibilité et de la raison, celle de la légalité et de la liberté. Pour Colas Duflo, le système de Schiller fait du jeu une légalité

¹⁴⁴¹ Schiller Friedrich Von, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, trad. Robert Leroux, Paris, Aubier, 1943 (1795-1796), p. 191.

¹⁴⁴² *Ibid.*, p. 125.

¹⁴⁴³ *Ibid.*, p. 126.

¹⁴⁴⁴ « Par la beauté l'homme sensible est conduit à la forme et à la pensée ; par la beauté l'homme spirituel est ramené à la matière et rendu au monde des sens. » *Ibid.*, p. 155.

¹⁴⁴⁵ *Ibid.*, p. 141.

¹⁴⁴⁶ *Ibid.*, p. 176.

¹⁴⁴⁷ *Ibid.*, p. 181.

¹⁴⁴⁸ *Ibid.*, p. 210-211.

¹⁴⁴⁹ *Ibid.*, p. 178.

¹⁴⁵⁰ *Ibid.*, p. 221.

¹⁴⁵¹ *Ibid.*, p. 142.

libre inscrite dans le sensible. Colas Duflo signale aussi que, chez Schiller, le jeu est synonyme de l'amour, qui fonctionne lui aussi comme « point de liaison où les oppositions s'éteignent pour se changer en coopération harmonieuse¹⁴⁵² ». Le jeu amène donc « l'idée d'une action équilibrée des forces¹⁴⁵³ », qui fait de l'homme une totalité synthétique, plutôt qu'une accumulation d'éléments hétérogènes. Le jeu est le lieu de la synthèse des instincts contradictoires de l'homme, qui rend l'homme entier. D'où la fameuse phrase de Schiller : « L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue¹⁴⁵⁴ ».

Pour comprendre le jeu, il faut donc dépasser l'opposition actif/passif, dans un terme intermédiaire et englobant qui est celui du jeu. On retrouve ainsi chez Schiller l'idée du jeu comme un espace potentiel, un espace de conflit (entre les deux instincts), un champ de forces en présence, et un espace intermédiaire, pris entre la liberté et la contrainte. Le jeu est le dépassement dialectique de l'opposition entre le déterminisme et la liberté. Le jeu permet aussi de conférer à l'austérité des principes la sensibilité du jeu¹⁴⁵⁵. Le jeu apparaît ainsi non seulement comme le dépassement dialectique de ces deux instincts, mais encore comme un critère et une méthode de définition¹⁴⁵⁶. L'usage du jeu chez Schiller n'est pas tant actif – déterminant socialement – que passif – déterminé socialement – reflet des mutations sociales.

Hegel, la mort de l'art et l'Esprit : jeu VS expression

Le XIX^e siècle a vu ensuite s'établir une opposition dans les théories esthétiques entre le jeu et l'expression, cette dernière étant incarnée par la conception hégélienne de l'art. Pour Hegel, l'art est l'expression de l'Esprit, le moyen par lequel l'Esprit prend conscience de lui-même¹⁴⁵⁷. L'Esprit prend conscience de lui-même à travers la matière qui le contredit. Cette tension est le principe même de l'histoire de l'art, histoire de la prise de conscience de l'Esprit par lui-même à travers la tension entre l'œuvre comme matière et l'œuvre comme esprit. Cette définition de l'art comme phase de l'histoire de l'Esprit amène Hegel à préférer à la définition

¹⁴⁵² *Ibid.*, p. 111.

¹⁴⁵³ Duflo Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, op. cit., p. 110-111.

¹⁴⁵⁴ Schiller Friedrich Von, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, op. cit., p. 221.

¹⁴⁵⁵ Duflo Colas, *Ibid.*, p. 110-111.

¹⁴⁵⁶ Quelque part, définir est toujours jouer, et la définition philosophique est une sous-catégorie des *puzzle games*.

¹⁴⁵⁷ « L'Esprit est libre. Réaliser son être est le but que l'Esprit universel poursuit dans l'histoire universelle. Se connaître soi-même est son œuvre, et cette œuvre ne s'accomplit pas d'un seul coup, mais graduellement, par étapes. Chaque nouvel Esprit populaire déterminé représente une nouvelle étape du combat par lequel l'Esprit du Monde conquiert sa conscience et sa liberté. La mort d'un Esprit populaire est passage à la vie ; ce n'est pas comme dans la nature, où la mort d'un être appelle à l'existence un autre être, identique. L'Esprit du Monde s'élève, des déterminations inférieures, à des principes et à des concepts supérieurs à une présentation plus développée de son idée. » Hegel, *La Raison dans l'histoire*, Paris, Felix Meiner Verlag, 1955, p. 94-95.

de l'art comme jeu, une définition de l'art comme expression (de l'esprit). Hegel rejette ainsi le jeu comme instrument théorique du dépassement dialectique :

« Pourquoi l'homme crée-t-il des œuvres d'art ? La première réponse qui peut venir à l'esprit est qu'il le fait par simple jeu, et que les œuvres d'art sont les produits accidentels de ce jeu. Or le jeu est une occupation à laquelle rien ne nous oblige de nous consacrer et que nous sommes libres d'interrompre à notre volonté, parce qu'il y a d'autres moyens, et de meilleurs, d'obtenir ce que nous obtenons par l'art, et qu'il y a des intérêts plus élevés et plus importants que l'art ne saurait satisfaire [...]

L'universalité du besoin d'art ne tient pas à autre chose qu'au fait que l'homme est un être pensant et doué de conscience. En tant que doué de conscience, l'homme doit se placer en face de ce qui est, de ce qu'il est d'une façon générale, et en faire un objet pour soi. Les choses de la nature se contentent d'être, elles sont simples, ne sont qu'une fois, mais l'homme en tant que conscience se dédouble : il est une fois, mais il est pour lui-même. Il chasse devant lui ce qu'il est ; il se contemple, se représente lui-même. Il faut donc chercher le besoin général que provoque une œuvre d'art dans la pensée de l'homme, puisque l'œuvre d'art est un moyen à l'aide duquel l'homme extériorise ce qu'il est¹⁴⁵⁸.

L'art s'oppose ainsi pour Hegel au jeu, comme le nécessaire au contingent. Le concept de jeu fonctionne ici au sens d'amusement frivole. L'art n'est par conséquent pas un jeu, mais « la libération de l'esprit s'affranchissant de la teneur et des formes de la finitude, de la présence et de la réconciliation de l'absolu dans le sensible et le phénoménal, à un déploiement progressif de la vérité¹⁴⁵⁹ ». L'art est ainsi l'expression d'une subjectivité, mais qui n'est pas singulière. Le jeu est utilisé comme un repoussoir, entendu dans son sens de futilité, d'activité anodine, pour affirmer au contraire la profondeur et l'importance de l'art. À la fiction superficielle du jeu s'oppose la vérité profonde de la connaissance que cherche l'art à travers la matière. « Si l'on veut assigner à l'art un but final, ce ne peut être que celui de révéler la vérité, de représenter de façon concrète et figurée ce qui s'agite dans l'âme humaine¹⁴⁶⁰. »

Le rejet du jeu chez Hegel s'explique aussi par sa conception de la dialectique. La dialectique hégélienne fonctionne comme renversement des oppositions. Là où le jeu permettait à Kant ou Schiller de créer une zone intermédiaire conciliant les contraires, la dialectique hégélienne les fusionne, les fait fonctionner sur le mode du retournement. La dialectique permet de révéler la plus grande extériorité au cœur de l'intime. L'Esprit se découvre au cœur de la matière. Le jeu, espace potentiel et aire intermédiaire, ne représente pas fidèlement le mouvement de la dialectique hégélienne. Le jeu, qui permettait chez Kant et Schiller l'union des contraires, laisse place chez Hegel à l'expression de l'Esprit, mouvement dialectique qui contribue à sa définition. Si l'art est toujours, comme chez Kant, le lieu de la réconciliation des contraires, leur point de rencontre, il ne fonctionne plus chez Hegel suivant le modèle du jeu. C'est le mouvement dialectique de l'Esprit qui préside chez Hegel à ce

¹⁴⁵⁸ Hegel Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique*, t. I, trad. S. Jankélévitch, Paris, Flammarion, 1979, p. 60-61.

¹⁴⁵⁹ Hegel Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique*, t. III, trad. J.-P. Lefebvre et V. von Schenk, Paris, Aubier, 1997, p. 540.

¹⁴⁶⁰ Hegel Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique*, t. I, trad. S. Jankélévitch, Paris, Aubier, 1944, p. 77.

retournement dialectique. L'influence de Hegel et la définition de l'art comme expression fera en quelque sorte refluer le concept de jeu.

L'ironie est que Hegel mobilise, pour illustrer le travail d'expression de l'Esprit dans la matière, précisément un jeu, celui d'un enfant qui jette des cailloux dans l'eau :

Cette conscience de lui-même, l'homme l'acquiert de deux manières : théoriquement, en prenant conscience de ce qu'il est intérieurement, de tous les mouvements de son âme, de toutes les nuances de ses sentiments, en cherchant à se représenter à lui-même, tel qu'il se découvre par la pensée, et à se reconnaître dans cette représentation qu'il offre à ses propres yeux. Mais l'homme est également engagé dans des rapports pratiques avec le monde extérieur, et de ces rapports naît également le besoin de transformer ce monde, comme lui-même, dans la mesure où il en fait partie, en lui imprimant son cachet personnel. Et il le fait, pour encore se reconnaître lui-même dans la forme des choses, pour jouir de lui-même comme d'une réalité extérieure. On saisit déjà cette tendance dans les premières impulsions de l'enfant : il veut voir des choses dont il soit lui-même l'auteur, et s'il lance des pierres dans l'eau, c'est pour voir ces cercles qui se forment et qui sont son œuvre dans laquelle il retrouve comme un reflet de lui-même. Ceci s'observe dans de multiples occasions et sous les formes les plus diverses, jusqu'à cette sorte de reproduction de soi-même qu'est une œuvre d'art¹⁴⁶¹. »

Le rejet du jeu, chez Hegel, se fait au nom d'un trait particulier de la définition du jeu : la futilité. Cette dimension non-nécessaire, inutile du jeu est le motif pour lequel Hegel rejette l'union du jeu et de l'art, au profit de la nécessité de l'expression de l'Esprit. Mais le jeu est lui-même un lieu d'expression. L'enfant qui jette des pierres dans l'eau s'exprime, en « jouant avec un effet¹⁴⁶² ». Le jeu se situe précisément au croisement de la matière et de l'Esprit, il est une manière par laquelle l'esprit se découvre lui-même dans la matière, à l'image du jeu de la bobine, par lequel l'enfant travaille ses affects. Si l'on quitte la définition du jeu comme activité anodine, superficielle et futile, pour le définir comme travail de la matière par l'imaginaire, l'opposition entre expression de l'esprit et jeu perd de son sens, et l'« expression » peut s'effectuer dans le cadre du jeu. Cette voie sera empruntée par un nombre important de philosophes des XIX^e et XX^e siècles.

Nietzsche, le monde comme jeu et art

Nietzsche reprend le principe d'une évolution de l'Esprit, d'une prise de conscience progressive, mais sa conclusion est tout autre. L'expression a cédé la place au jeu, et la forme ultime de l'Esprit est celle de l'innocence du jeu enfantin.

« Mais dites-moi, mes frères, que peut encore l'enfant, dont le lion lui-même eût été incapable ? Pourquoi le lion ravisseur doit-il encore devenir l'enfant ?

¹⁴⁶¹ Hegel Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique*, t. I, trad. S. Jankélévitch, Paris, Flammarion, 1979, p. 60-61.

¹⁴⁶² Zourabichvili François, *L'art comme jeu*, op. cit., p. 108.

C'est que l'enfant est innocence et oubli, commencement nouveau, jeu, roue qui se meut d'elle-même, premier mobile, affirmation sainte.

En vérité, mes frères, pour jouer le jeu des créateurs il faut être une affirmation sainte ; c'est *son* propre vouloir que veut à présent l'esprit ; qui a perdu le monde, il conquiert *son* propre monde.

Je vous ai dit les trois métamorphoses de l'esprit : comment l'esprit s'est changé en chameau, le chameau en lion, et le lion en enfant, pour finir¹⁴⁶³. »

Comme le relève Thierry Lenain, le jeu opère chez Nietzsche comme le double de la décadence¹⁴⁶⁴, son ombre lumineuse, « le terme positif qui répond de façon décisive au destin de la décadence¹⁴⁶⁵ ». Le jeu intervient ainsi chez Nietzsche en lien avec Héraclite et l'idée de création, d'une création qui soit en elle-même sa propre fin, et qui est présentée comme la forme achevée de l'esprit.

Le jeu trouve ainsi une autre incarnation valorisante chez l'un des penseurs les plus importants de la fin du XIX^e siècle. Sa philosophie du devenir et du simulacre semble répondre sur le plan théorique à la reproductibilité technique qui se déploie dans le champ de l'art, autant qu'à l'économie des attractions. Quoique le jeu ne soit pas un concept omniprésent dans les textes de Nietzsche, il opère, d'après Thierry Lenain, à des endroits clefs de sa pensée, qui amène l'exégète à qualifier de « raison ludique¹⁴⁶⁶ » la tradition initiée par Nietzsche, et reprise au XX^e siècle par la *French Theory*, (Deleuze, Derrida, Foucault), qui voit le monde comme un fond sans fond, champ de force en surface, continuellement en mouvement. En effet, le jeu joue un rôle important dans la philosophie de Nietzsche, où il fonctionne comme « schème fondamental », « projet radical¹⁴⁶⁷ », « clef interprétative du monde¹⁴⁶⁸ ». Le jeu fonctionne comme modèle de ce que Thierry Lenain appelle « le principe d'immanence opératoire¹⁴⁶⁹ », c'est-à-dire le postulat qu'il n'y a pas de transcendance, de monde supérieur qui déterminerait notre monde (que Nietzsche nomme arrière-monde), mais seulement un champ de forces qui ne trouve sa raison d'être que d'être, à la manière du jeu de l'enfant. Aucun monde des idées, aucun principe divin ne régit le monde dans lequel nous vivons. Contre ces doctrines métaphysiques, contre l'idée d'un au-delà, la philosophie nietzschéenne interroge le fonctionnement concret de la morale, sa construction historique et son mode opératoire, en particulier corporel.

¹⁴⁶³ Nietzsche Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, trad. G. Bianquis, Paris, GF, 2006, p. 65.

¹⁴⁶⁴ « Il est peu de douleurs plus sensibles que celle d'avoir une fois ou deviné ou senti un homme extraordinaire sortir de sa voie et dégénérer: mais celui dont l'œil rare sait discerner le danger général de la dégénérescence de «l'homme lui-même» — celui qui, pareil à nous, a reconnu l'énorme hasard qui jusqu'ici fit de l'avenir de l'homme un jeu — un jeu où n'intervint pas la main, pas même le «doigt de Dieu»! » Nietzsche Friedrich, *Par delà bien et mal*, trad. L. Weiscopef et G. Art, Paris, Société du mercure de France, 1898, p. 124.

¹⁴⁶⁵ Lenain Thierry, *Pour une critique de la raison ludique Essai sur la problématique nietzschéenne*, op. cit., p. 20.

¹⁴⁶⁶ *Ibid.*

¹⁴⁶⁷ *Ibid.*, p. 9.

¹⁴⁶⁸ *Ibid.* p. 17.

¹⁴⁶⁹ *Ibid.*

Le jeu est mobilisé notamment chez Nietzsche par son détournement de la philosophie héraclitéenne¹⁴⁷⁰. Pour Nietzsche, Héraclite est le premier à penser le monde sans cause originelle, à l'envisager comme un jeu innocent, sans d'autre raison que son propre plaisir. C'est le fragment 52, « Le Temps est un enfant qui joue en déplaçant les pions : la royauté d'un enfant¹⁴⁷¹. » Nietzsche l'interprète comme un enfant créant et détruisant des tas de sable, et associe l'éternel retour à la pensée d'Héraclite¹⁴⁷².

Cette détermination de la pensée d'Héraclite sur celle de Nietzsche est notamment sensible dans les fameuses trois métamorphoses de l'esprit de *Zarathoustra* : l'esprit, d'abord chameau (le christianisme), docile, aimant porter le joug, devient lion, force de révolte, puis finalement enfant, la création comme jeu innocent, libéré des injonctions morales.

« Oui, s'écrit Héraclite, mais seulement pour l'homme borné qui voit les choses séparées et non dans leur ensemble ; ce n'est pas vrai pour le dieu *contuitif*. Pour ce dieu, tous les disparates confluent dans une harmonie, invisible, *il est vrai*, au regard humain ordinaire, mais intelligible à celui qui, comme Héraclite, est semblable au dieu contemplatif. Son regard de feu ne laisse subsister aucune goutte d'injustice dans le monde épandu autour de lui, et même la difficulté cardinale d'expliquer comme le feu pur peut prendre des formes aussi impures, il en triomphe par une comparaison sublime. Seuls, le jeu de l'artiste et le jeu de l'enfant peuvent ici-bas croître et périr, construire et détruire avec innocence. Et c'est ainsi, comme l'artiste et l'enfant, que se joue le feu éternellement actif qui construit et détruit avec innocence, et ce jeu, c'est l'Eon qui le joue avec lui-même. Se transformant en terre et en eau, il amoncelle, comme un enfant, des tas de sable au bord de la mer, il les élève et les détruit, de temps à autre il recommence son jeu. Un instant de satiété, puis le besoin le saisit de nouveau, comme le besoin force l'artiste à créer. Ce n'est pas un orgueil coupable, c'est l'instinct du jeu sans cesse réveillé qui appelle au jour des mondes nouveaux. L'enfant jette parfois son jouet, puis bientôt il le reprend, par un innocent caprice. Mais dès qu'il bâtit, il relie, il assemble et il modèle les formes selon une loi et d'après une stricte ordonnance intérieure¹⁴⁷³. »

La création de l'artiste opère donc comme celle de l'enfant, suivant les instincts, les pulsions, avec innocence, avec comme but le geste lui-même, c'est-à-dire, en un mot, que le geste créatif opère comme un jeu, à l'image du jeu du monde. Le jeu est entendu ici comme activité sans fin, au double sens d'activité qui est à elle-même sa propre fin, et d'activité de

¹⁴⁷⁰ « Le rapport de symétrie historique entre la parole d'Héraclite et la révélation nietzschéenne du ludisme radical est, pour l'essentiel, un effet créé par Nietzsche lui-même » *Ibid.*, p. 110.

¹⁴⁷¹ Héraclite, *Fragments*, Fragment 130 (52), trad. Marcel Conche, Paris, PUF, 1986, p. 447. Notons que le fragment est également souvent traduit par « Le temps est un enfant qui joue aux dés. »

¹⁴⁷² « Avant moi, cette transposition du dionysiaque en un sentiment philosophique n'existe pas : la *sagesse tragique* fait défaut, – j'en ai en vain cherché des traces y compris chez les *grands* Grecs de la philosophie, ceux des deux siècles *avant* Socrate. Un doute m'a retenu pour *Héraclite*, dans le voisinage duquel je sens plus de chaleur et plus de courage que nulle part ailleurs. L'affirmation de l'écoulement et de la *destruction*, élément décisif dans une philosophie dionysiaque, le dire-oui à la contradiction et à la guerre, le *devenir*, avec une radicale récusation du concept même d'« être » – c'est là qu'il me faut en tout cas reconnaître ce qui m'est le plus proche dans ce qui a été pensé jusqu'à présent. La doctrine du « retour éternel », c'est-à-dire du cercle absolument et indéfiniment répété de toutes choses – cette doctrine de Zarathoustra pourrait en fin de compte déjà avoir été enseignée par Héraclite. » Nietzsche Friedrich, *Ecce homo. Nietzsche contre Wagner*, trad. Eric Blondel, Paris, GF, 1992, p. 103.

¹⁴⁷³ Nietzsche Friedrich, *La Naissance de la philosophie à l'époque de la tragédie grecque*, trad. G. Bianquis, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1978, §7, p. 54-55. cité in Nietzsche Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, trad. G. Bianquis, Paris, GF, 2006, note 23 p. 397.

recommencement perpétuel. L'artiste et l'enfant, en intégrant la grande roue de la destruction et du recommencement, s'intègrent ainsi dans le devenir, autant qu'ils l'illustrent. Nietzsche associe ainsi le jeu à l'art, et donne déjà à l'art le modèle du jeu. La notion de jeu se trouve ainsi implicitement au cœur de la thèse nietzschéenne du monde comme phénomène esthétique.

Le jeu comme modèle au XX^e siècle

Le XX^e siècle voit les recherches théoriques sur le jeu se développer de manière non négligeable, à travers les champs les plus diversifiés. Le jeu se trouve étudié dans des champs aussi diversifiés que la sociologie (Johan Huizinga publie *Homo Ludens*¹⁴⁷⁴ en 1938), la psychologie (Sigmund Freud¹⁴⁷⁵, dans *Au-delà du principe de plaisir* (1920), Jean Chateau¹⁴⁷⁶ publie *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant* en 1946), ou encore la théorie de l'information (Von Neumann et O. Morgenstern publient *Theory of Games and Economic Behaviour*¹⁴⁷⁷ en 1944), l'économie, l'éthologie... Les sociologues (Johan Huizinga en particulier, mais aussi Pierre Bourdieu¹⁴⁷⁸, Erving Goffmann¹⁴⁷⁹, Michel Crozier¹⁴⁸⁰...) ont fait du jeu un modèle des mécanismes sociaux. Si le statut matriciel que conférait Huizinga au jeu n'est plus de mise, l'importance des jeux n'est plus à démontrer. Comme l'expriment Ter Minassian, Rufat et Borzakian : « il y a du jeu, ou plutôt des jeux dans toutes les sociétés et comprendre celles-ci passe avantagement par l'étude de ceux-là ».

Jeu et psychanalyse

La psychanalyse, et la psychologie à sa suite, se sont beaucoup intéressées au jeu. Contemporain de Nietzsche, Freud occupe une place importante dans le champ de la pensée du jeu, et a durablement influencé les humanités et les arts. Or, comme Nietzsche, Freud associe très précisément l'art au jeu, les artistes aux enfants qui jouent.

¹⁴⁷⁴ Huizinga Johan, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951 (1938).

¹⁴⁷⁵ Freud Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir*, trad. J. Altounian, A. Bourguignon, P. Cotet, A. Rauzy, Paris, PUF, 2010 (1920)

¹⁴⁷⁶ Chateau Jean, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant, Essai sur la genèse de l'imagination*, Paris, Vrin, 1946.

¹⁴⁷⁷ Von neumann John, Morgenstern Oskar, *Theory of Games and Economic Behaviour*, Princeton, Princeton University Press, 1944.

¹⁴⁷⁸ Bourdieu Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, 1992.

¹⁴⁷⁹ Goffman Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne : t. 2 Les relations en public*, Paris, Minuit, 1973.

¹⁴⁸⁰ Crozier Michel, Friedberg Erhard, *L'acteur et le système*, Paris, Seuil, 1977.

L'exemple est très célèbre. Dans son texte sur le principe de plaisir¹⁴⁸¹, afin d'étudier « le mode de travail de l'appareil animique sur l'une de ses activités normales les plus précoces¹⁴⁸² », Freud donne un exemple de jeu enfantin qu'il a observé, qu'il nomme le jeu du *Fort-Da*. Sa description permet donc d'illustrer les enjeux affectifs du jeu chez l'enfant. Le jeu est une invention d'un enfant *grosso modo* normal et assez calme, qui a tendance à jeter ses jouets en émettant « avec une expression d'intérêt et de satisfaction un *o-o-o-o*, sonore et prolongé¹⁴⁸³ » que le psychanalyste et la mère interprètent comme une mauvaise formulation du mot « *fort* », signifiant « loin » en allemand. Ces jeux prennent tout leur sens pour le psychanalyste lorsqu'il observe l'enfant jouer avec une bobine de ficelle :

Puis, un jour, je fis l'observation qui confirma ma conception. L'enfant avait une bobine en bois autour de laquelle était enroulée une ficelle. Il ne lui venait jamais à l'idée, par exemple, de la traîner derrière lui pour jouer avec elle à la voiture ; mais il jetait avec une grande adresse la bobine tenue par la ficelle par-dessus le bord de son petit lit à rideaux, si bien qu'elle y disparaissait, il disait alors son *o-o-o-o* plein de signification, ensuite, par la ficelle, il re-tirait la bobine hors du lit, tout en saluant maintenant son apparition d'un joyeux « *da* ». Tel était donc le jeu complet : disparaître et revenir, ce dont, la plupart du temps, il ne nous était donné à voir que le premier acte, et celui-ci était inlassablement répété comme jeu à lui tout seul, bien que le plus grand plaisir fût indubitablement attaché au second acte¹⁴⁸⁴.

Une note apporte une seconde preuve de ce jeu de retour et disparition, ancrée cette fois dans le corps même de l'enfant, jouant avec un miroir¹⁴⁸⁵. Freud interprète alors ce jeu d'aller-retour et de répétition manuelle et vocale comme une manière pour l'enfant de jouer et mettre en scène l'absence de sa mère. Le jeu de la bobine est ainsi une remise en jeu du pire, constituante du sujet¹⁴⁸⁶. Freud pose immédiatement la question : pourquoi faire un jeu d'un événement douloureux, et quel est l'intérêt de faire revenir la douleur ? Freud envisage trois hypothèses. La première, que le jet de la bobine, l'éloignement, est la condition permettant son retour. Il abandonne cette hypothèse, au prétexte que les jeux d'abord observés ne contenaient pas de retour. La seconde, l'enfant rejoue le départ de sa mère, et le retour, convertissant un événement subi en un événement provoqué, afin de s'approprier l'absence

¹⁴⁸¹ Freud Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir*, trad. J. Altounian, A. Bourguignon, P. Cotet, A. Rauzy, Paris, PUF, 2010 (1920).

¹⁴⁸² *Ibid.*, p. 12.

¹⁴⁸³ *Ibid.*, p. 13.

¹⁴⁸⁴ *Ibid.*

¹⁴⁸⁵ « Cette interprétation fut ensuite pleinement confirmée par une nouvelle observation. Un jour où sa mère avait été absente durant de nombreuses heures, elle fut saluée lorsqu'elle revint par *Bebi o-o-o-o !*, communication qui resta d'abord incompréhensible. Mais il se révéla bientôt que l'enfant, pendant ce long temps où il était seul, avait trouvé un moyen de se faire disparaître lui-même. Il avait découvert son image dans le miroir sur pieds atteignant presque le sol et s'était alors accroupi de sorte que son image dans le miroir était « *fort* ». » *Ibid.*

¹⁴⁸⁶ Didi-Huberman Georges, *Ce que nous voyons. Ce qui nous regarde*, Paris, Minuit, 1992, p. 54.

subie, en la convertissant en un jeu dans lequel il est actif¹⁴⁸⁷. La troisième hypothèse de Freud, enfin : une vengeance réprimée dans le réel (l'enfant ne réagit pas au départ) qui s'exprime dans le cadre du jeu. Freud ne tranche pas :

Même un examen plus poussé du jeu des enfants ne remédie pas à notre oscillation entre deux conceptions. On voit que les enfants répètent dans le jeu tout ce qui leur a fait dans la vie une grande impression, que par là ils abrègent la force de l'impression et se rendent pour ainsi dire maîtres de la situation¹⁴⁸⁸.

La répétition du jeu enfantin ne doit ainsi pas être pensée sur le mode de l'imitation, mais de l'appropriation. Le jeu de la bobine ouvre enfin sur le théâtre¹⁴⁸⁹, comme autre exemple du retour du déplaisir dans la jouissance, et l'utilité animique du déplaisir dans la construction du sujet. Ce rapprochement, qui clôt le paragraphe sur le jeu de la bobine, rappelle que l'art adulte fonctionne sur les mêmes rouages que les jeux des enfants, anticipant déjà le rapprochement du jeu et de l'art.

Il invite ainsi à chercher « chez l'enfant les premières traces d'une activité poétique¹⁴⁹⁰ », et plus particulièrement dans son jeu, « occupation la plus chère et la plus intense de l'enfant¹⁴⁹¹ ». Contre l'idée que le contraire du jeu est le sérieux, Freud affirme au contraire une tension entre le jeu et la réalité. L'enfant n'est jamais aussi sérieux que lorsqu'il joue, car il mobilise dans le jeu « de grands montants d'affect¹⁴⁹² ». Le jeu n'est donc pas futile : il est imaginaire. Le jeu consiste ainsi en la projection de l'imaginaire sur des objets matériels. C'est précisément sur cet investissement du réel et de l'imaginaire que se fait l'association du jeu et de la poésie : « le poète fait la même chose que l'enfant qui joue ; il crée un monde de fantaisie qu'il prend très au sérieux¹⁴⁹³ ». Le poète crée ainsi un monde imaginaire rempli d'affect, construit à partir du monde réel. Cette transfiguration de la réalité, qui se retrouve, note Freud, dans le vocabulaire dévolu à l'art poétique¹⁴⁹⁴, prolonge le jeu des désirs de l'enfant. Comme l'enfant, qui cherche à apprivoiser ses affects à travers le jeu, le poète sublime le réel en jouissance. La transfiguration du réel par l'imaginaire permet de

¹⁴⁸⁷ « l'enfant passe de la passivité de l'expérience de vie à l'activité du jeu » Freud Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir*, op. cit., p. 15.

¹⁴⁸⁸ *Ibid.*

¹⁴⁸⁹ « Gardons-nous encore d'oublier que chez les adultes l'activité artistique de jeu et d'imitation qui, à la différence du comportement de l'enfant, vise la personne du spectateur, n'épargne pas à celui-ci, par exemple dans la tragédie, les impressions les plus douloureuses et peut pourtant être ressentie par lui comme une jouissance supérieure. » *Ibid.*, p. 15.

¹⁴⁹⁰ Freud Sigmund, « Le poète et l'activité de fantaisie » [*Der dichter und das phantasieren*], 1907, in Freud Sigmund, *Freud et la création littéraire*, choix de texte et trad. P. Cotet et F. Robert, Paris, PUF, 2010, p. 11.

¹⁴⁹¹ *Ibid.*, p. 11.

¹⁴⁹² *Ibid.*, p. 12.

¹⁴⁹³ *Ibid.*

¹⁴⁹⁴ « Et la langue [allemande] a conservé cette parenté entre le jeu de l'enfant et la création poétique en qualifiant de jeux [*Spiele*] les compositions du poète qui requièrent l'étayage sur des objets palpables et sont susceptibles d'être présentées : le *Lustspiel* et le *Trauerspiel*, et en qualifiant la personne qui les présente sur la scène de *Schauspieler* » Freud Sigmund, « Le poète et l'activité de fantaisie » [*Der dichter und das phantasieren*], 1907, in Freud Sigmund, *Freud et la création littéraire*, choix de texte et trad. P. Cotet et F. Robert, Paris, PUF, 2010, p. 12.

convertir des « choses qui, en tant que réelles, ne pourraient pas procurer de jouissance » en « source de plaisir pour l'auditeur et le spectateur du poète¹⁴⁹⁵. » Les phénomènes sont pensés par Freud sur un mode diachronique : la poésie est la forme devenue adulte du jeu de l'enfant, en passant par sa conversion en rêverie au cours de l'adolescence. Le plaisir du jeu (plaisir consistant à éteindre une tension) évolue ainsi de l'enfance à l'âge adulte, sans se perdre mais en se métamorphosant, suivant un principe de conservation qui fonctionne comme une loi psychique :

« À vrai dire, nous ne pouvons renoncer à rien, nous ne faisons qu'échanger une chose contre l'autre ; ce qui paraît être un renoncement n'est en réalité qu'une formation substitutive ou succédanée¹⁴⁹⁶ »

Dans la manière dont le jeu met à distance le réel pour le reconvertir en plaisir, dans ce jeu de la matière et du sujet se jouent des enjeux qui relèvent déjà de l'art. L'art est la formation adulte du plaisir métamorphosé (car refoulé) de l'enfant. La disparition apparente du jeu chez l'adolescent est ainsi une *intériorisation* et une *dématérialisation* ; « au lieu de jouer, maintenant il fantaisie¹⁴⁹⁷ ». Le jeu comme projection appliquée à la matière se transforme en « rêves diurnes¹⁴⁹⁸ », qui deviendront dans leur forme « adulte », poésie. Freud inscrit ainsi dans les métamorphoses d'un même mouvement, contenant au fond les mêmes désirs, le jeu de l'enfant, le rêve de l'adolescent et la poésie de l'adulte.

Le jeu du Fort-Da (et la pensée freudienne en général) résonne longtemps dans les textes sur l'art du XX^e siècle. À la fin du siècle, dans les années 1990, Georges Didi-Huberman¹⁴⁹⁹ recourt encore à Freud pour penser l'art par le jeu. Parlant du cube de Tony Smith, Georges Didi-Huberman s'interroge sur l'inquiétude du regard que produit ce cube sur l'acte de voir : « La réponse tient peut-être, une fois encore, à la notion de *jeu*, lorsque le jeu suppose ou engendre un pouvoir propre du *lieu*¹⁵⁰⁰. » Le jeu du Fort-Da sert alors de modèle à ce jeu de production de lieu. Le jeu du Fort-Da produit, nous dit Didi-Huberman, une « spatialité originaire déjà dialectique¹⁵⁰¹ », dans laquelle l'enfant contemple le vide ouvert par l'absence de la mère, lieu dont la bobine trace les contours :

« Le jeu inventait un lieu pour l'absence, précisément pour "permettre à l'absence d'avoir lieu". Mais, là où c'est l'*agir* lui-même qui engendre spontanément le lieu dans l'aller et retour de la bobine – nous devons reconnaître aux figures de l'art une capacité autrement

¹⁴⁹⁵ *Ibid.*

¹⁴⁹⁶ *Ibid.*, p. 13.

¹⁴⁹⁷ *Ibid.*

¹⁴⁹⁸ *Ibid.*

¹⁴⁹⁹ Didi-Huberman Georges, *Ce que nous voyons. Ce qui nous regarde*, op. cit.

¹⁵⁰⁰ *Ibid.*, p. 68.

¹⁵⁰¹ *Ibid.*

complexe de *détour* (cette motion si difficile à penser génétiquement, et que Freud appréhendait, tâtonnant, à travers le mot de *sublimation*) et de retour¹⁵⁰². »

L'œuvre d'art, en tant qu'objet, fige le lieu que le jeu construit par la répétition des gestes. Cette fixation du lieu, de l'espace, crée une possibilité de *détour* et de retour, qui n'est pas présent dans la géométrie du jeu. Si l'argumentation du jeu de la bobine sert de modèle à l'analyse esthétique de Didi-Huberman, c'est pour *in fine* servir de courte échelle à l'art.

Winnicott, le jeu comme créativité

Dans son livre *Jeu et réalité*¹⁵⁰³, texte important de la pensée du jeu autant que de l'histoire de la psychanalyse, Donald Winnicott définit le jeu comme un espace potentiel, aire intermédiaire assurant la transition entre le sujet et le monde. Le jeu se joue dans cette même aire intermédiaire, entre le moi et le non-moi :

« dans la vie de tout être humain, il existe une troisième partie que nous ne pouvons ignorer, c'est l'aire intermédiaire d'*expérience* à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la vie extérieure¹⁵⁰⁴. »

Donald Winnicott s'intéresse ainsi à ce qu'il nomme les objets transitionnels, matérialisation de cet intermédiaire entre l'enfant et sa mère, entre le sujet et le monde, entre la présence et l'absence de sa mère. Comme l'objet transitionnel, le doudou, qui permet à l'enfant d'accepter l'absence de sa mère, le jeu est un phénomène transitionnel qui se joue à la frontière du subjectif et de l'objectif¹⁵⁰⁵, mélange donc aussi de réel et d'imaginaire : « l'enfant extériorise un échantillon de rêve potentiel et il vit, avec cet échantillon, dans un assemblage de fragments empruntés à la réalité extérieure¹⁵⁰⁶. » Le jeu est ainsi un espace potentiel, impliquant le corps, « *essentiellement satisfaisant* » et précaire¹⁵⁰⁷, qui, comme chez Freud, se situe au carrefour du rêve et de la réalité. Cette définition du jeu comme espace potentiel et phénomène transitionnel amène ainsi Winnicott à la création sous l'angle du jeu : « c'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif¹⁵⁰⁸. » On serait tenté d'apercevoir en arrière-plan le spectre persistant de Schiller. Mais la créativité chez Winnicott, est entendue au sens large. Elle inclut l'art et l'excède. Elle est définie par le psychologue comme « la coloration de toute une attitude face

¹⁵⁰² *Ibid.*, p. 78.

¹⁵⁰³ Winnicott Donald W., *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, trad. C. Monod, J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975 (1971).

¹⁵⁰⁴ *Ibid.*, p. 9.

¹⁵⁰⁵ « Cette où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. » *Ibid.*, p. 73.

¹⁵⁰⁶ *Ibid.*

¹⁵⁰⁷ *Ibid.*, p. 74.

¹⁵⁰⁸ *Ibid.*, p. 75.

à la réalité extérieure¹⁵⁰⁹ », consistant en « un mode créatif de perception qui donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue¹⁵¹⁰ », dont le contraire est la soumission, la perception du monde comme « ce à quoi il faut s'ajuster », une machinerie qui domine le sujet et lui impose ses actions. Se profile donc, en arrière plan chez Winnicott, une définition de la créativité comme l'expression d'une liberté du sujet, vitale puisque l'opposition créativité / soumission se double chez Winnicott de celle de « la santé et l'état schizoïde¹⁵¹¹ », du sain et du malsain, du normal et du pathologique. La créativité se situe ainsi au cœur de la construction du sujet. Le jeu, sur lequel elle repose, se retrouve par conséquent modèle de l'art, aussi bien que d'autres activités culturelles.

Le jeu, entre travail et art

On trouve, éparées, au long du XX^e siècle, des collusions du jeu et de l'art. Les philosophes confrontent ces deux notions, pour les distinguer ou les fusionner. Le jeu est saisi par la philosophie du XX^e siècle en rapport avec la notion d'art autant que celle de travail.

Chez Alain, par exemple, dans la section qu'il consacre au jeu dans *Les Idées et les âges*¹⁵¹², les jeux se distinguent de l'art, car ils ne produisent aucun objet. Pour Alain (comme pour Jacques Henriot), le jeu se distingue de l'art par l'absence de ses résultats : là où le travail crée des objets, produit des résultats, l'énergie du jeu vise toute entière le sujet du jeu. Pour Henriot, les traces du jeu ne sont ainsi jamais des œuvres, ce qui « peut aider à le distinguer de l'art, le propre de l'art étant de donner naissance à l'œuvre, qui demeure¹⁵¹³ ». Comme chez Alain, le propre du jeu est ainsi justement d'être une « activité sans suite », dans laquelle les joueurs reviennent à zéro à chaque partie, annihilant les résultats de la partie précédente. Or, cette distinction du jeu et de l'art est difficilement soutenable, attendu que cette définition se limite aux jeux de hasard, et que l'art a par ailleurs au cours du XX^e siècle, précisément renoncé à son statut d'objet. On retrouve la même distinction chez Eugen Fink, dans *Le jeu comme symbole du monde*¹⁵¹⁴ (1966). Cette idée que l'art se distingue du jeu par ses traces s'inscrit ainsi dans une conception de l'art d'avant Duchamp, une définition de l'art

¹⁵⁰⁹ *Ibid.*, p. 91.

¹⁵¹⁰ *Ibid.*

¹⁵¹¹ *Ibid.*, p. 93.

¹⁵¹² Alain (Émile Chartier), *Les idées et les âges*, op. cit., 1927.

¹⁵¹³ Henriot Jacques, *Le jeu*, Paris, PUF, 1976 (1969), version électronique : III. Signification du jeu, 2. Description du jouer, 15/31.

¹⁵¹⁴ « La production du jeu n'est pas un résultat. En d'autres termes, et pour marquer plus fortement cette antithèse : le jeu est production de l'apparence du monde ludique. La production du jeu vise essentiellement l'homme lui-même, elle est conduite d'exécution visant une sphère irréaliste de rôles humains, que l'on forme par une conduite continue. Ce n'est que médiatement qu'elle concerne des choses en les employant comme instruments du jeu. L'image est essentiellement produite ; le jeu est essentiellement production. » FINK Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, trad. H. Hildenbrand et A. Lindenberg, Paris, Minuit, 1966 (1960), p. 111.

comme production d'œuvres matérielles, qui ne s'applique pas à une œuvre comme *Fountain* de Marcel Duchamp, à l'art conceptuel ou aux performances, qui se déploient dans l'art au moment de la parution de l'ouvrage de Fink.

John Dewey dans *Démocratie et éducation*¹⁵¹⁵, considère le travail et le jeu en tant que deux activités libres et qui contiennent en elles-mêmes leur propre fin. Le jeu sert surtout ici à qualifier le travail, qui oscille entre le labeur, travail contraint qui n'est qu'un moyen, et le jeu. La confrontation du travail et du jeu amène John Dewey à conclure que : « Le travail est art quand il demeure imprégné de l'attitude ludique¹⁵¹⁶. » L'art se trouve ainsi défini, dans un paragraphe consacré au travail, comme travail mêlé de jeu. Le jeu est également le premier exemple qui vient sous la plume de l'auteur pour illustrer les sources de l'art¹⁵¹⁷ dans son ouvrage *L'art comme expérience*, qui n'en fait cependant pas mention par ailleurs.

Chez Georges Bataille, l'art et le jeu se rencontrent, avec l'érotisme, dans le plaisir et la dépense improductive¹⁵¹⁸, dans leur position de dépense somptuaire, opposée à la productivité économique. Les arts, les jeux et l'érotisme, chez Bataille, appartiennent à un même régime d'expérience esthétique, qui oscille, suivant l'héritage kantien, entre le beau et le plaisir¹⁵¹⁹. Mais si la hiérarchie existe, l'amusement ou l'expérience de la beauté sont, chez Bataille, deux formes d'une même expérience, ce qui amène l'auteur à déclarer :

« Je considère la poésie, l'art ou la provocation du rire ou l'érotisme et aussi bien, d'accord en un sens avec Platon, le sacré comme autant de sortes de jeux et bien entendu je n'excepte pas de cette perspective assez générale les jeux en apparence les plus insignifiants, les plus simples, que sont en particulier les jeux des enfants, même ceux des animaux¹⁵²⁰. »

La définition du jeu, chez Bataille, se fonde sur la notion de plaisir et de dépense, plaisir entendu comme une valeur positive, procédant de la tension du désir. Contrairement à la

¹⁵¹⁵ Dewey John, *Democracy and Education* [1916], New York, Macmillan, 1969, p. 241-242 ; *Démocratie et éducation*, trad. G. Deledalle, Paris, A. Colin, 1990.

¹⁵¹⁶ *Ibid.*

¹⁵¹⁷ « Les sources de l'art dans l'expérience humaine seront connues de celui qui perçoit comment la grâce alerte du joueur de ballon gagne la foule des spectateurs, qui remarque le plaisir que ressent la ménagère en s'occupant de ses plantes, la concentration dont fait preuve son mari en entretenant le carré de gazon devant la maison, l'enthousiasme avec lequel l'homme assis près du feu tisonne le bois qui brûle dans l'âtre et regarde les flammes qui s'élancent et les morceaux de charbon qui se désagrègent. » Dewey John, *L'art comme expérience*, trad. J.-P. Cometti, C. Domino, F. Gaspari, C. Mari, N. Murzilli, C. Pichevin, J. Piwnica, G. Tiberghien, Paris, Gallimard, 2005 (1934), p. 32.

¹⁵¹⁸ « Le plaisir, qu'il s'agisse d'art, de débauche admise ou de jeu, est réduit en définitive, dans les représentations intellectuelles *qui ont cours*, à une concession, c'est-à-dire à un délassement dont le rôle serait subsidiaire. La part la plus appréciable de la vie est donnée comme la condition – parfois même comme la condition regrettable – de l'activité sociale productive. » Bataille Georges, « *La Notion de dépense* », *œuvres complètes de Georges Bataille*, Paris, Gallimard, p. 303.

¹⁵¹⁹ « les diverses formes du jeu, quelles qu'elles soient, ont une valeur esthétique plus ou moins grande, soit que cette valeur mette en cause essentiellement la beauté, soit, plus modestement, l'amusement » Bataille Georges, « L'ambiguïté du plaisir et du jeu », *Les Temps Modernes*, 2005/1 (n° 629), p. 10. DOI : 10.3917/ltn.629.0007. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-temps-modernes-2005-1-page-7.htm>

¹⁵²⁰ *Ibid.*, p. 9-10.

définition freudienne du plaisir comme relâchement d'une tension, le plaisir pour Bataille est précisément l'expérience de cette tension¹⁵²¹.

L'ouverture de l'œuvre

L'Œuvre ouverte d'Umberto Eco¹⁵²², reflétait déjà dans le champ de la théorie ce changement de paradigme, proposant d'étudier la mise en place de nouveaux rapports entre l'œuvre et le public, en actant l'influence de la cybernétique sur la pensée autant que sur les œuvres. Le célèbre texte d'Umberto Eco nous intéresse à cet égard pour deux raisons. Premièrement, il constate une mutation de la pratique de création des œuvres, qui affecte la relation entre l'auteur et le public. La théorie d'Eco vise ainsi à rendre compte de ce nouveau fonctionnement de l'œuvre, et de la place que l'exécution joue dans la réalisation de l'œuvre. Deuxièmement, il assume l'héritage de la cybernétique dans sa propre production théorique. Eco théorise ainsi une transition historique, en utilisant les ressources conceptuelles fournies par la cybernétique. Ce basculement théorique est ensuite élargi jusqu'à renseigner, par induction, la pratique de réception de l'œuvre *en soi*.

L'Œuvre ouverte s'ouvre en effet sur le constat que les compositions musicales de son époque « se caractérisent par l'extraordinaire liberté qu'elles accordent à l'exécutant », qui ne se contente plus seulement « d'interpréter selon sa propre sensibilité les indications du compositeur : il doit agir sur la structure même de l'œuvre, déterminer la durée des notes ou la succession des sons, dans un acte d'improvisation créatrice¹⁵²³. » C'est le sens de l'œuvre ouverte : une œuvre dans laquelle l'interprétation n'est plus médiation, mais création de l'œuvre¹⁵²⁴. Les œuvres contemporaines proposent ainsi, « des structures *qui se meuvent* aux structures *à l'intérieur desquelles nous nous mouvons*¹⁵²⁵ », une poétique d'une œuvre en mouvement qui établit « un rapport inédit entre la *contemplation* et l'*utilisation* de l'œuvre d'art¹⁵²⁶. »

Eco signale ainsi déjà les proximités qu'entretient ce nouveau régime de l'œuvre d'art avec l'esthétique baroque, qui, contre les formes centralisées, symétriques et closes du classicisme, nie toute définition, toute clôture, au profit d'une forme dynamique, mobile, indéterminée¹⁵²⁷. Le baroque permet ainsi à Eco d'abstraire sa lecture de l'œuvre ouverte de sa

¹⁵²¹ *Ibid.*, p. 16.

¹⁵²² Eco Umberto, *L'œuvre ouverte* (1962), Paris, Seuil, 1965.

¹⁵²³ *Ibid.*, p. 15.

¹⁵²⁴ « Nous ne sommes plus devant des œuvres qui demandent à être repensées et revécues dans une direction structurale donnée, mais bien devant des œuvres « ouvertes », que l'interprète accomplit au moment même où il en assume la médiation. » *Ibid.*, p. 17.

¹⁵²⁵ *Ibid.*, p. 43.

¹⁵²⁶ *Ibid.*, p. 37.

¹⁵²⁷ *Ibid.*, p. 20.

seule contemporanéité historique, pour en faire un principe essentialisé, contenu en puissance dans toute œuvre d'art¹⁵²⁸. Ces œuvres en « reconstruction continue » reflètent pour Eco l'influence de l'indétermination sur la culture de son époque, la fascination pour les « processus », les « probabilités », les « choix opératoires¹⁵²⁹ ». Si Eco emprunte son vocabulaire au champ de l'ingénierie et de la cybernétique, c'est que l'œuvre ouverte constitue le versant artistique d'une culture dont la cybernétique forme la construction scientifique¹⁵³⁰ :

« voici une culture qui admet, devant l'univers des formes perçues et les opérations d'interprétation, le jeu complémentaire de recherches et de solutions différentes ; voici que la discontinuité de l'expérience se substitue comme valeur à une continuité devenue conventionnelle¹⁵³¹ »

L'œuvre ouverte crée en vérité un espace de jeu, jeu d'énigme, problème à résoudre, bref, un lieu invitant aux processus, et dans lequel les « opérations » de l'interprétation fonctionnent déjà comme une configuration.

Gadamer : le jeu comme spectacle

Gadamer fait partie des philosophes qui ont poussé le plus loin l'association du jeu et de l'art. Pour Gadamer, le jeu prend sa pleine ampleur dans sa conversion en spectacle, et fonde l'expérience de l'œuvre d'art.

« Quand nous parlons de jeu à propos de l'expérience de l'art, nous n'entendons pas l'attitude ni l'état d'esprit du créateur ou de l'amateur, et absolument pas la liberté d'une subjectivité qui s'exerce dans le jeu, mais la manière d'être de l'œuvre d'art elle-même¹⁵³². »

Autrement dit, le jeu ne qualifie pas le geste de création, mais la manière dont fonctionne l'œuvre d'art. Cette assertion paradoxale, dans laquelle l'activité ludique est attribuée à un objet, prend ses sources dans une suite de retournements qui font la spécificité de la définition

¹⁵²⁸ « Du baroque au symbolisme, il s'agit toujours d'une « ouverture » basée sur une collaboration *théorique, mentale*, du lecteur qui doit interpréter librement un fait esthétique *déjà organisé* et doué d'une structure donnée (même si cette structure doit permettre une infinité d'interprétations). Dans une œuvre comme les *Scambi* de Pousseur, en revanche, le lecteur-exécutant organise et structure le discours musical, dans une collaboration *quasi matérielle* avec l'auteur. Il contribue à *faire* l'œuvre. » *Ibid.*, p. 25.

¹⁵²⁹ *Ibid.*, p. 69.

¹⁵³⁰ d'une part, nous pensons que certaines poétiques reflètent à leur manière la situation culturelle dont sont sorties les recherches sur l'information ; d'autre part, nous croyons que certains instruments révélés par les recherches sur l'information peuvent être utilisés, avec des transpositions nécessaires, dans le domaine esthétique » *Ibid.*

¹⁵³¹ *Ibid.*, p. 107.

¹⁵³² Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, 1996 (1960), p. 173.

du jeu chez Gadamer. Le philosophe renverse un certain nombre des oppositions conceptuelles qui servent normalement à définir le concept de jeu : l'opposition entre le jeu et le sérieux, celle entre le jeu et l'art, c'est-à-dire entre l'activité du joueur et la passivité du spectateur, ainsi que celle entre le sujet et l'objet. Pour Gadamer (comme pour Bourdieu), le jeu se caractérise précisément par son sérieux : le jeu n'existe que si le joueur, précisément, est absorbé dedans, c'est-à-dire que le jeu n'existe que lorsque le joueur joue sérieusement¹⁵³³. Le jeu n'est pleinement jeu, pour Gadamer, que lorsque le sujet s'y *oublie*. La tension qui sous-tend la théorie de Gadamer est celle de la représentation et de l'action. Dans cette dialectique, le jeu est une action qui tend vers la représentation. Les joueurs, en jouant leur rôle, font du jeu une représentation, une représentation dans laquelle il faut se perdre, s'oublier, pour donner au jeu son sens réel. Cela conduit Gadamer à un renversement du rapport entre le sujet (le joueur ou la joueuse) et l'activité (le jeu). On a généralement tendance à penser que l'activité est le fait du sujet, mais pour Gadamer au contraire, c'est le jeu qui fait le joueur ou la joueuse, puisqu'il faut que le joueur et la joueuse se dissolve en tant que sujet dans le jeu pour le faire advenir. De la même manière, l'œuvre d'art, pour Gadamer, n'est pas un objet, qui existerait du fait de la subjectivité de l'artiste, ni pour un spectateur qui serait sujet :

« Ce qui fait l'être véritable de l'œuvre d'art, c'est qu'elle devient l'expérience qui métamorphose celui qui la fait. Le *subjectum* de l'expérience de l'art, qui subsiste et perdure, n'est pas la subjectivité de celui qui la = fait mais l'œuvre d'art elle-même. Tel est exactement le point où le mode d'être du jeu prend une grande importance. Car le jeu a une essence propre, indépendante de la conscience de ceux qui jouent. Il y a jeu aussi – et au sens propre du terme – quand aucune indépendance de la subjectivité ne vient limiter l'horizon explicite et qu'il n'y a pas de sujets dont le comportement serait le jeu¹⁵³⁴. »

Gadamer renverse ainsi le rapport entre le sujet et son activité, en changeant de focalisation : ce ne l'est pas le sujet qui donne son sens à l'objet, c'est l'objet qui existe grâce au sujet, qu'il transforme. Le jeu s'empare de ses joueurs, et le joueur, dans son activité est en réalité lui-même joué par le jeu. Les processus que l'on envisage comme des activités, qui prendraient donc leur source dans le sujet et s'exprimeraient à l'extérieur, fonctionnent, pour Gadamer, en sens inverse : « à travers les joueurs, c'est le jeu lui-même qui accède à la représentation (*Darstellung* [exhibition de ce qui est¹⁵³⁵]). » En s'appuyant sur Schlegel¹⁵³⁶, Gadamer fait du jeu un processus global, qui forme le mouvement du monde, et donne son modèle à l'art. Le jeu est ainsi un processus de métamorphose¹⁵³⁷, qui prend son modèle sur le (ou donne son

¹⁵³³ *Ibid.*, p. 174.

¹⁵³⁴ *Ibid.*, p. 175.

¹⁵³⁵ *Ibid.*

¹⁵³⁶ « Tous les jeux sacrés de l'art ne sont que de lointaines imitations du jeu sans fin du monde, cette œuvre d'art qui éternellement se donne forme. », Schlegel Friedrich, cité in Gadamer Hans-Georg, *Ibid.*, p. 180.

¹⁵³⁷ Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, *Ibid.*, p. 189.

modèle au) mouvement du monde. Le sujet qui joue se trouve ainsi changé dans le jeu et par le jeu, au point de dissoudre toute identité propre, au profit d'une identité du jeu, à la manière des joueurs d'un match de foot qui se trouvent subsumés dans le mouvement du match, simples positions, mécanismes, points de passages du ballon, dans un agencement général dont les mouvements constituent dès lors le véritable sujet de cette expérience de jeu. Le jeu forme ainsi un processus de métamorphose, qui, pour Gadamer (sans doute n'était-il pas joueur) tend toujours à former un spectacle, une représentation. Le cas du jeu théâtral forme ainsi une représentation au carré, qui, à « l'autoreprésentation d'un mouvement ordonné¹⁵³⁸ » constitutive du jeu, ajoute la volonté de représenter pour un public. Or, pour Gadamer, ce spectacle de jeu ne « parvient à la plénitude de son sens » que chez le spectateur, « qui fait du jeu l'expérience la plus authentique », celle, justement, d'une représentation dans laquelle se perdre. Car l'acteur, en jouant pour un public, ne succombe pas entièrement au jeu : il vise un objectif autre, contrairement au public auquel est destinée la pièce qui, n'ayant pour objectif que son propre plaisir, peut s'oublier dans le spectacle qu'il contemple. Ce qui amène Gadamer à conclure paradoxalement qu'au théâtre, c'est le spectateur qui joue réellement, car « c'est lui, et non le joueur, pour qui et en qui le jeu se joue¹⁵³⁹. » Ce que Gadamer nomme « la *transmutation en œuvre* » constitue ainsi la forme finale du jeu, sa forme la plus accomplie :

« Ce n'est que par cette transformation que le jeu répond à son idée de sorte qu'il peut être conçu et compris en tant que tel. À ce moment seulement il se montre en quelque sorte détaché de l'action représentative des joueurs pour ne plus consister que dans la seule manifestation de ce à quoi ils jouent¹⁵⁴⁰. »

Le jeu, d'être objectivé dans une œuvre, trouve ainsi sa forme aboutie, car la représentation des joueurs elle-même est subsumée dans la représentation. L'œuvre forme ainsi un objet qui est une pure représentation du jeu, représentation arrachée à sa matérialité d'action, et qui pour cela, présente la forme *idéale* du jeu.

La philosophie de Gadamer témoigne ainsi, à sa manière, de l'entremêlement étroit du jeu et de l'art au cours du XX^e siècle. L'association du jeu et de l'art, ainsi que le renversement par lequel le jeu tend chez le philosophe à sa représentation, exprime l'importance du devenir spectacle du jeu, autant que du devenir jeu des représentations.

¹⁵³⁸ *Ibid.*, p. 184.

¹⁵³⁹ *Ibid.*, p. 186.

¹⁵⁴⁰ *Ibid.*, p. 187.

L'art et le jeu dans la recherche contemporaine – fin du régime de l'objet et airs de familles

La thématique du jeu revient fréquemment sous la plume des philosophes de l'art contemporains. Cette récurrence du jeu dans les théories n'anticipe pas les jeux vidéo comme art : elle est plutôt un symptôme apparent de la même reconfiguration culturelle. Il s'agit d'étudier la dissémination du jeu, et de ses caractéristiques, dans les définitions de l'art. Michel Picard notait déjà, dans *La Lecture comme jeu*, que les spécialistes du jeu et de l'esthétique recourraient à un vocabulaire commun, ce qui l'amenait à conclure que « la fonction assignée à l'art recouvre très exactement celle que semblerait posséder le jeu¹⁵⁴¹ ».

L'art et le jeu, des airs de famille

La recherche contemporaine sur l'art est notamment marquée par l'influence de Wittgenstein sur sa manière de définir un objet, notamment avec le concept des « airs de famille ». Wittgenstein prend en effet l'exemple du mot « jeu » pour montrer que les objets qu'il regroupe ne possèdent pas tous en commun un même ensemble de propriétés, mais qu'ils sont regroupés par ressemblance de proche en proche, de telle sorte que le dernier de la liste n'a aucune propriété commune avec le premier. Dans le champ du langage ordinaire, $A = B$ et $B = C$ mais $A \neq C$, car les raisons pour lesquelles A est égal à B ne sont pas les mêmes que celles pour lesquelles B est égal à C ¹⁵⁴².

Les airs de famille de Wittgenstein permettent ainsi, à défaut de définir un terme, d'« en spécifier certaines conditions d'applications suffisantes¹⁵⁴³ », à la manière des médecins qui apprennent à repérer une maladie par ses symptômes, bien que ceux-ci diffèrent d'un corps à l'autre, et ne soient pas tous présents à chaque fois. Nombreuses, à partir de là, sont les approches qui élaborent des définitions ouvertes, dont les différentes caractéristiques sont contingentes. Waismann par exemple, propose le concept de « concept à texture ouverte », « défini par la conjonction d'un certain nombre de conditions nécessaires non exclusives¹⁵⁴⁴ ». Dans le champ de l'art, par exemple, la plupart des définitions contemporaines suivent la méthode de Wittgenstein.

¹⁵⁴¹ Picard Michel, *La Lecture comme jeu*, op. cit., p. 26.

¹⁵⁴² « Comment le concept de jeu est-il délimité ? Qu'est-ce qui est encore jeu, qu'est-ce qui ne l'est plus ? Pouvez-vous en indiquer les limites ? Non. Vous pouvez en tracer quelques-unes : car aucune n'a encore été tracée. (Mais ceci ne vous a jamais gêné dans l'application du mot « jeu ».) « Mais alors l'application de ce mot n'a pas de règle. » – Il n'est pas toujours délimité par des règles ; mais il n'y a pas non plus de règle au tennis qui prescrive jusqu'à quelle hauteur il est permis de lancer la balle, ni avec combien de force ; et pourtant le tennis est un jeu qui a, lui aussi, ses règles. » Wittgenstein Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus* suivi de *Investigations philosophiques*, trad. Pierre Klossowski, Paris, Gallimard. 1961, p. 148-149.

¹⁵⁴³ Leconte Gauvain, « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique », Sciences du jeu [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 15 avril 2019, consulté le 03 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1662> ; DOI : 10.4000/sdj.1662

¹⁵⁴⁴ *Ibid.*

Comme le remarque Tom Cuisinier--Rosset, il manque en réalité à Wittgenstein, qui permette de rassembler ces jeux aux caractéristiques si disparates, le concept de *game design*¹⁵⁴⁵. Les conditions de victoire, la dimension sociale, la présence ou non de règles pré-établies, en bref, toutes les différences qui distinguent les jeux dans le texte de Wittgenstein ne sont en fait, de notre point de vue rétrospectif, que des variantes de *game design*. Énoncer cela, ce serait impliquer que les jeux sont définis, au-delà de leur diversité formelle, par un critère commun, qui engloberait la multiplicité des *game design*.

Tom Cuisinier--Rosset signale que cela n'invalide en réalité pas la thèse de Wittgenstein, valable pour tous les mots autant que pour le mot jeu, qui vise à déplacer l'approche de la définition de l'objet au sujet. La réunion des objets sous un même nom ne renseigne pas tant l'objet que la manière cognitive de fonctionner du sujet. Le concept des airs de famille incite en outre à remarquer que l'usage du même mot ne se fait pas toujours dans le même sens, imposant la vigilance quant aux différentes définitions implicitement convoquées dans l'usage d'un même terme.

Or, justement, ce décentrement de la définition de l'objet vers le sujet que Wittgenstein accomplit à partir du concept de jeu va se retrouver appliquée par un nombre important de philosophes au concept d'art. Isabelle Rieusset-Lemarie, dans son article « Le Libre Jeu de l'effet d'art¹⁵⁴⁶ », signale de la même manière que définir « l'Art » comme surplombant « les arts », c'est « ramener la diversité des arts à une essence supposée de l'Art¹⁵⁴⁷ ». La référence au jeu autant qu'à l'idée des objets contigus réunis sous une même définition sont deux marqueurs de l'influence de Wittgenstein. Côté anglophone, pour Morris Weitz déjà, l'art forme un concept ouvert¹⁵⁴⁸, qu'il ne convient plus de définir à la manière de l'esthétique comme un ensemble de propriétés circonscrit. L'article repris par Grant Tavinor¹⁵⁴⁹ et qui a essaimé, depuis, dans les textes de *Game Studies* consacrés à l'art, dans la lignée de celui de Morris Weitz, est aussi d'une claire inspiration wittgensteinienne.

¹⁵⁴⁵ « Or, s'il faut remarquer que les différences entre *La jetée* et *Le grand sommeil*, par exemple, relèvent d'un choix de mise en scène, il faut remarquer également que les différences entre les jeux cités par Wittgenstein sont des choix de *game design* : la présence de "conditions de victoire" dans un jeu résulte d'un choix et même, est un enjeu de *game design*, au point qu'il en existe un courant, simplement appelé "*New Game Design*", connu pour ses jeux sans conditions de victoire, dans le contexte hippie de la Californie des années 1970. La diversité des jeux n'a pas le même statut que la diversité de la production artistique ; notamment, elle n'est pas considérée comme autant problématique pour définir le mot "jeu" que ne l'est la production artistique pour le mot "art", même chez Wittgenstein, elle sert avant tout d'exemple pour une philosophie du langage, un exemple moins polémique que le serait "liberté" ou "conscience". » Cuisinier--Rosset Tom, *Tâches mécaniques et tâches humaines*, op. cit., p. 11.

¹⁵⁴⁶ Rieusset-Lemarie Isabelle, « Le Libre jeu de l'effet d'art. De la *charis* de l'art élargi au plaisir libre kantien », *Nouvelle revue d'esthétique* n°16, Paris, PUF, février 2015.

¹⁵⁴⁷ (Comme cette démarche essentialiste, elle propose précisément de définir, suivant une approche esthétique, un « effet d'art », existant dans l'expérience du sujet, qui semble ressusciter aussitôt les propriétés traditionnelles qui font l'essence de l'œuvre d'art.) *Ibid.*, p. 47.

¹⁵⁴⁸ Weitz Morris, « *The Role of Theory in Aesthetics* », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Volume 15, Issue 1, Septembre 1956, Pages 27-35.

¹⁵⁴⁹ Tavinor Grant, *The Art of Videogames*, op. cit.

Un philosophe comme Jean-Pierre Cometti envisage qu'une œuvre et son sens ne se définissent non pas par ses qualités propre, mais uniquement « en relation avec le contexte des actions auxquelles elle est liée¹⁵⁵⁰ ». La définition de l'œuvre par les propriétés de l'objet est remplacée par une « ontologie des *usages*¹⁵⁵¹ » : l'art n'est plus manifestation de qualités esthétiques, mais simplement le lieu d'une reconnaissance¹⁵⁵². Pour Jean-Pierre Cometti, les objets culturels ont réinvesti cette dimension esthétique délaissée par l'art dans une pratique fantasmagorique visant à masquer leur dimension marchande, « dans un système où les valeurs marchandes finissent par figurer elles-mêmes celles de l'art et du jeu¹⁵⁵³. » Sur un même ton, Dominique Chateau décrit la situation de l'artiste contemporain comme en proie à une injonction contradictoire : « manifester vis-à-vis du contenu propre à l'œuvre les distances ludique et critique : à la fois, *ce n'est qu'un jeu et l'enjeu crucial*¹⁵⁵⁴ ».

Les cailloux de Goodman¹⁵⁵⁵

Outre la définition des arts allographiques, par laquelle Nelson Goodman¹⁵⁵⁶ offre un cadre conceptuel pour penser sur le modèle de l'Art des œuvres reproductibles, le philosophe a également marqué les théories de l'art par son approche fonctionnaliste et pragmatique, selon laquelle une œuvre d'art se définit par son fonctionnement, c'est-à-dire sa mise en relation avec un contexte. Pour Goodman, les œuvres dénotent, expriment ou exemplifient¹⁵⁵⁷ les idées et les sujets qu'elles abordent. L'exemplification fonctionne sur le modèle de l'échantillon de tissu : un échantillon de tissu exemplifie le tissu dont il est l'échantillon. Il n'en signale pas toutes les caractéristiques, mais seulement certaines, dont il donne un aperçu. Le caillou mis dans le musée se trouve ainsi paré de cette fonction d'exemplification. :

« Un objet peut être une œuvre d'art en certains moments et non en d'autres. À vrai dire, un objet devient précisément une œuvre d'art parce que et pendant qu'il fonctionne d'une certaine façon comme symbole. Tant qu'elle est sur une route, la pierre n'est d'habitude pas une œuvre d'art, mais elle peut en devenir une quand elle est donnée à voir dans un musée d'art. Sur la route, elle n'accomplit en général aucune fonction symbolique. Au musée, elle exemplifie certaines de ses propriétés – par exemple, les propriétés de formes, couleur, texture. Le creusement et remplissage d'un trou fonctionne comme œuvre dans la mesure où notre attention est dirigée vers lui en tant que symbole exemplifiant. D'un autre côté, un tableau de Rembrandt cesserait de fonctionner comme œuvre d'art si l'on s'en servait pour boucher une vitre cassée ou pour s'abriter¹⁵⁵⁸. »

¹⁵⁵⁰ Cometti Jean-Pierre, *La Force d'un malentendu*, op. cit., p. 166.

¹⁵⁵¹ « aux questions centrées sur une ontologie de l'objet, nous ferions mieux de substituer une ontologie des *usages* » *Ibid.*, p. 178.

¹⁵⁵² *Ibid.*, p. 183.

¹⁵⁵³ *Ibid.*, p. 30.

¹⁵⁵⁴ Chateau Dominique, *L'art autrement qu'art*, Paris, PUF, 2022, p. 99.

¹⁵⁵⁵ Cette partie doit son titre aux échanges menés avec Sharleen Fort, Jonasz Levene, Ambre, Kayssa et les autres étudiant.e.s.

¹⁵⁵⁶ Goodman Nelson, *Langages de l'art*, trad. Jacques Morizot, Paris, ed. Jacqueline Chambon, Hachette Littérature, 1990.

¹⁵⁵⁷ *Ibid.*, p. 123.

¹⁵⁵⁸ Goodman Nelson, *Manières de faire des mondes*, trad. M-D Popelard, Paris, Flammarion, 1992, p. 100-101.

Or, cette définition relationnelle trouve un pendant dans la philosophie du jeu, chez Henriot :

« Des enfants surgissent : “Attention, Monsieur, vous marchez dans notre jeu !” Des cailloux alignés par terre, qu’est-ce que c’est ? Le passant l’ignore. Le jeu n’est rien d’autre que ce que fait le joueur quand il joue. Une fois qu’il a cessé de jouer, que reste-t-il de son jeu ? Les joueurs envolés, les cailloux retournent à l’état de cailloux¹⁵⁵⁹. »

Même exemple rocailleux, même logique : le jeu et l’art ne sont que des manières d’investir sémantiquement de la matière. Dans les deux cas, la pratique se définit comme une relation à l’objet, qui implique un sens qui n’existe que dans cette relation et l’espace imaginaire qu’elle ouvre.

La théorie fonctionnelle de Nelson Goodman est inscrite dans son époque, et dans une conception « orientée système » de l’art. L’art « fonctionne », l’œuvre « s’active ». La description faite par Yves Michaud de la définition goodmanienne recourt au lexique de la machine, qui transforme l’art en machine ou système social¹⁵⁶⁰. La définition fonctionnaliste de l’œuvre implique en arrière-plan un imaginaire social de la machine, un monde dans lequel l’œuvre d’art est une opération, une fonction, un symbole à activer à l’intérieur d’un système plus vaste.

Agamben : *ergon* et *energeia*

Dans *Création et anarchie*, Giorgio Agamben repart de l’opposition canonique entre la poiesis et la praxis. Ces deux pratiques diffèrent par la finalité de leur opération créatrice (*energeia*). La première désigne les activités qui produisent un objet, et la seconde celles qui trouvent leur fin dans le sujet lui-même. La praxis était pour les grecs supérieure à la poiesis, car l’œuvre produite (*l’ergon*) « dessaisit l’agent de son *energeia*, laquelle réside non en lui, mais dans l’œuvre¹⁵⁶¹ ». On a donc d’un côté des activités dans lesquelles *l’energeia* est transmutée en œuvre, et de l’autre, des activités où elle revient au sujet. Giorgio Agamben rapproche cette opposition de l’opposition latine entre les *artes in effectu* et les *artes actuosae* : les premiers se définissant par la production d’un objet, alors que dans les seconds, c’est l’exécution, la performance elle-même qui est le lieu de l’art¹⁵⁶².

¹⁵⁵⁹ Henriot Jacques, *Le jeu*, Paris, PUF, 1969, p. 83-84.

¹⁵⁶⁰ « Pour lui les œuvres sont des artefacts à fonctionnement symbolique : ce sont des ensembles de marques au sein de systèmes symboliques. Elles existent quand des interprètes les font fonctionner au sein de ces systèmes. Elles doivent donc, pour être reconnues et exister, être activées en tant que symboles au sein de ces systèmes. L’activation d’une œuvre d’art consiste dans toutes les procédures grâce auxquelles elle existe : exécution, diffusion, exposition, édition, restauration, enregistrement, traduction. : “Ce que les œuvres sont dépend en dernier ressort de ce qu’elles font.” » Michaud Yves, *L’art à l’état gazeux*, op. cit., p. 161.

¹⁵⁶¹ Agamben Giorgio, *Création et anarchie. L’œuvre à l’ère de la religion capitaliste*, trad. Joël Gayraud, Paris, Payot & Rivages, 2019, p. 15.

¹⁵⁶² *Ibid.*, p. 15-16.

Or, pour Giorgio Agamben, ce qui distingue la conception moderne de l'œuvre d'art de celle des anciens, c'est précisément que les arts libéraux se sont abstraits des activités ayant leur objet en dehors d'elle, pour s'apparenter à la praxis et aux théoriciens en revendiquant « la maîtrise et la possession légitime de son activité créatrice¹⁵⁶³. » Cette transformation est le fruit d'un processus historique multifactoriel, dans lequel *l'Idea* a joué un rôle non-négligeable, en déplaçant l'art de l'objet à l'idée (et donc l'esprit) de l'artiste, associant la création artistique à la création divine¹⁵⁶⁴. Mais il a fallu d'abord que soit construite l'idée même de création dans la théologie médiévale, pour ouvrir la possibilité à l'artiste de la revendiquer. Ce passage de l'art de la *poiesis* à la *praxis* fait de l'œuvre un « résidu embarrassant de l'activité créatrice et du génie de l'artiste¹⁵⁶⁵ », puisqu'elle n'est qu'une extériorisation d'un génie qui se trouve à l'intérieur de l'artiste.

Agamben considère que la « machine artistique » fonctionne en plaçant l'artiste entre les notions complémentaires *d'ergon* et *d'energeia*¹⁵⁶⁶, machine artistique démontée par Duchamp et ses ready made qui déplace le lieu de l'art de la création, de l'œuvre ou de l'artiste, à son lieu d'exposition : ce qui fait l'art, c'est le musée¹⁵⁶⁷.

L'art comme jeu dans la recherche contemporaine

Vincent Romagny, dans son article « L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles » dresse lui aussi le constat d'un art devenu jeu. Il écrit ainsi à propos des critiques d'art Lars Bang Larsen et Ann Ring Petersen que leurs approches « semblent emblématiques d'une compréhension contemporaine spécifique de l'idée d'aire de jeux dans l'art, qui postule que l'aire de jeux est le modèle de l'œuvre d'art¹⁵⁶⁸. »

Jean-Marie Schaeffer, dans *Pourquoi la fiction ?* place le jeu et le virtuel au cœur de la fiction. Mais ses écrits, à la fin des années 1990, sont déjà un reflet des mutations qui ont affecté la culture, des enjeux technologiques et imaginaires de la réalité virtuelle et des mondes simulés. Voir, rétrospectivement, dans la fiction un lien avec le virtuel¹⁵⁶⁹, définir la

¹⁵⁶³ *Ibid.*, p. 17.

¹⁵⁶⁴ *Ibid.*, p. 17-18.

¹⁵⁶⁵ *Ibid.*, p. 19.

¹⁵⁶⁶ *Ibid.*

¹⁵⁶⁷ « Le ready-made n'a pas plus lieu ni dans l'œuvre ni dans l'artiste, ni dans l'*ergon* ni dans l'*energeia*, mais seulement dans le musée, qui acquiert alors un rang et une valeur décisifs. Ce qui s'est produit ensuite, c'est qu'une bande, malheureusement encore active, d'habiles spéculateurs et de dupes a transformé le *ready-made* en œuvre d'art. » *Ibid.*, p.25.

¹⁵⁶⁸ Romagny Vincent, « L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles », Marges [En ligne], 24 | 2017, p. 71, mis en ligne le 20 avril 2019, consulté le 03 janvier 2020. URL : <http://journals.openEdition.org/marges/1264> ; DOI : 10.4000/marges.1264

¹⁵⁶⁹ « Les « réalités virtuelles » naissent avec les systèmes biologiques de représentation : toute représentation mentale est une réalité virtuelle. Il y a donc bien un lien entre le virtuel et la fiction : étant une modalité particulière de la représentation, celle-ci est du même coup une forme spécifique du virtuel. Mais en tant que forme spécifique, elle est précisément irréductible à la définition générale du virtuel. La thèse selon laquelle la révolution numérique signerait la naissance d'une nouvelle modalité de l'imaginaire humain, statutairement différente de celle des fictions traditionnelles, repose sur la même confusion. » Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 10.

fiction à partir du virtuel, c'est déjà émettre une définition située historiquement et plonger le présent dans les racines. Jean-Marie Schaeffer est ainsi amené par la conjoncture à définir non plus le jeu par son caractère fictionnel, mais la fiction par la « feintise ludique¹⁵⁷⁰ », par la mimicry (le « faire-comme-si ») et la « simulation imaginative¹⁵⁷¹ » issues des jeux de l'enfance et du rêve. Ce qui l'amène à conclure :

« Une fiction est donc un jeu avec des représentations, ou encore un usage ludique de l'activité représentationnelle. Or, l'activation ludique des facultés représentationnelles correspond à la définition même de la relation esthétique¹⁵⁷². »

Cette reformulation de la définition kantienne, derrière laquelle pointe discrètement un imaginaire de la machine et de l'opération (activation sur un mode ludique), consacre le jeu comme à la fois le cœur des processus de fiction et d'art. Les recherches sur l'art contemporain recourent par ailleurs fréquemment au vocabulaire ludique. Dans leur titre parfois : *Playing at house. The House in Contemporary Art* de Gill Perry¹⁵⁷³ ; *New Games : Postmodernism After Contemporary Art* de Pamela M. Lee¹⁵⁷⁴ ; *Le triple jeu de l'art contemporain* de Nathalie Heinich¹⁵⁷⁵, *L'architecte joueur* de David Malaud¹⁵⁷⁶...

La mort de l'art, de Hegel à Danto

Les discours contemporains sur l'art, à la manière de ceux de Arthur Danto, s'inscrivent dans la tradition du schéma hégélien de la mort de l'art. Edmond Couchot, reprenant les thèses de Danto, conclut que coexistent désormais « des œuvres, des courants, des conceptions de l'art ou des doctrines qui n'ont plus rien de commun », rendant « impossible d'en déduire une vérité autre que partielle et provisoire quant à ce que serait l'art¹⁵⁷⁷ ». La définition de l'art comme œuvre a laissé progressivement place à la définition d'un art comme monde. Arthur Danto, dans son texte *L'art après la fin de l'art*¹⁵⁷⁸ énonce la fin de l'« art » en tant que concept et recherches à partir des années 60, avec *La boîte de Brillo* de Warhol¹⁵⁷⁹. L'art n'a pas disparu comme pratique, mais il est arrivé au bout de ses possibilités conceptuelles. Il énonce ainsi un « happy end » de l'art : c'est-à-dire que, schématiquement, l'art n'a pas disparu comme pratique, mais les artistes en ont épuisé le

¹⁵⁷⁰ *Ibid.*, p. 11.

¹⁵⁷¹ *Ibid.*

¹⁵⁷² *Ibid.*, p. 329.

¹⁵⁷³ Perry Gill, *Playing at House : The House in Contemporary Art*, Londres, Reaktion Books, 2013.

¹⁵⁷⁴ Lee Pamela M., *New Games : Postmodernism After Contemporary Art*, Londres, Taylor & Francis, 2012.

¹⁵⁷⁵ Heinich Nathalie, *Le Triple jeu de l'art contemporain*, Paris, Minuit, 1998.

¹⁵⁷⁶ Malaud David, *L'architecte joueur ou le saisissement du monde*, Golion, Infolio éditions, 2023.

¹⁵⁷⁷ Couchot Edmond, Hilaire Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003, p. 198.

¹⁵⁷⁸ Danto Arthur C., *L'art après la fin de l'art*, Paris, Seuil, 1996.

¹⁵⁷⁹ Les termes par lesquels Danto parle de la pratique de Warhol empruntent d'ailleurs à la définition du jeu de Bateson : « La Boîte de Warhol dénote la boîte Brillo. Elle incarne cette dernière, en ce que les deux ont l'air identiques. L'art se tient toujours à distance de la réalité. Ainsi, deux boîtes Brillo ne se dénotent pas l'une l'autre. » Danto Arthur C., *L'art après la fin de l'art*, op. cit., p. 63.

concept, sont arrivés jusqu'aux limites de ce que pouvait désigner le concept d'art, rendant dès lors toutes les pratiques possibles et égales en droit¹⁵⁸⁰, pour peu qu'elles *incarnent de la signification*, injectent du sens dans la matière, et *s'inscrivent dans le monde de l'art* (i.e soient reconnues par celles et ceux qui ont le pouvoir social de les décréter art).

Du monde de l'art aux mondes de l'art

La définition de l'art comme un objet auquel ses qualités intrinsèques confèreraient une valeur et un statut particulier est difficilement tenable après Marcel Duchamp. L'urinoir a renversé toutes les propriétés traditionnelles de l'œuvre d'art : il n'est pas créé par la main de l'artiste, il n'est pas unique, il n'est pas beau. Ce faisant, Marcel Duchamp a contraint à un déplacement des critères de définition de l'œuvre d'art, entraînant une définition de l'art non pas comme une qualité propre à l'objet, mais comme une relation. L'œuvre d'art n'a pas de qualité propre : elle est élevée à son rang par son entrée au musée. L'œuvre d'art se trouve ainsi définie par sa place dans un réseau, qui forment ce que les théoriciens de la seconde moitié du XX^e siècle (Arthur Danto, George Dickie, Howard Becker) nomment le monde de l'art. Or, le concept de monde implique précisément un espace qui produit sa propre règle.

La définition traditionnelle de l'œuvre d'art est résumée par Howard Becker¹⁵⁸¹, suivant quatre critères : 1-une œuvre qui possède une valeur esthétique ; 2- une œuvre dont l'esthétique est « cohérente et philosophiquement défendable » ; 3-une œuvre reconnue comme telle par les personnes jugées compétentes pour cela ; 4-une œuvre exposée dans les institutions dédiées à l'art.

L'intérêt de cette définition est qu'elle met déjà l'accent sur le rôle du discours et de la théorie dans la construction de l'œuvre d'art. À la différence de cette définition, produite depuis le monde de l'art, Howard Becker propose d'envisager l'art de manière sociologique, ce qui le conduit à développer une définition des mondes pluriels de l'art, qui sont chacun des mondes d'un art. Cette définition sociologique de l'art amène Howard Becker à une conclusion que partage Bourdieu : l'art, au sens traditionnel du terme, est un « titre honorifique¹⁵⁸² ».

George Dickie définit ainsi l'œuvre d'art comme « 1) un objet fabriqué, 2) un ensemble de ses aspects qui lui a conféré un titre à l'appréciation d'une ou plusieurs personnes qui agissent au nom d'une certaine institution sociale (le monde de l'art¹⁵⁸³). » Chez Arthur

¹⁵⁸⁰ « L'art actuel peut être fait de n'importe quoi, et assemblé avec n'importe quoi – et ce, pour montrer absolument n'importe quelle idée. Une telle évolution place un lourd fardeau sur les épaules des spectateurs, sommés d'interpréter chaque œuvre pour comprendre comment l'âme de l'artiste, homme ou femme, a cherché à manifester les idées qui l'intéressaient. » *Ibid.*, p. 152.

¹⁵⁸¹ Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, trad. Jeanne Bouniort, Paris, Flammarion, 2010 (1982), p. 153 ; Becker Howard, *Propos sur l'art*, trad. Jean Kempf (dir.), Paris, L'harmattan, 1999, p. 104.

¹⁵⁸² *Ibid.*, p. 102.

¹⁵⁸³ Dickie George, *Art and the Aesthetic : An Institutional Analysis*, Ithaca, Cornell University Press, 1975, p. 34, cité in Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, op. cit., p. 163.

Danto, le monde de l'art (« *artworld* ») est ce qui établit la différence entre la boîte de Brillo et la boîte de Brillo de Warhol. Ce monde de l'art est composé par les membres des différentes institutions artistiques – écoles d'art, critiques, musée, etc. – ainsi que par les artistes et les œuvres de la tradition artistique¹⁵⁸⁴. La réception d'une œuvre d'art est ainsi conditionnée par son contexte. « Voir quelque chose comme de l'art nécessite quelque chose que l'œil ne peut pas trouver – une atmosphère de théorie artistique, une connaissance de l'histoire de l'art : un monde de l'art¹⁵⁸⁵. » L'argument constitue aussi une manière indirecte pour le critique d'art de s'autopromouvoir. Pour Dickie, comme pour Danto, il n'y a qu'un seul monde de l'art (le leur), dans lequel se joue la définition de l'art.

La définition de Howard Becker est plus ouverte. Pour Howard Becker, un monde de l'art est d'abord un monde qui se définit comme tel¹⁵⁸⁶. Cette définition rend possible en réalité d'approcher comme monde de l'art n'importe quel microcosme social établi autour d'un ensemble de pratiques communes. La définition de Howard Becker offre l'avantage de renoncer au mythe de l'artiste génial, pour envisager chaque production comme collective. Pour Howard Becker, ce que Arthur Danto et George Dickie nomment « le monde de l'art », et qui se résume en réalité au cercle de l'art contemporain, n'est qu'un monde de l'art parmi d'autres. D'après la définition de Howard Becker, un « monde de l'art » consiste en un réseau d'activités dans lequel coopèrent tous ceux qui contribuent à faire que l'œuvre peut être produite dans sa version finale, et cela grâce à toutes les connaissances mutuelles qu'ils partagent¹⁵⁸⁷. » Dans ce monde de l'art tissé de coopération, ne sont en réalité artistes qu'un petit nombre de participants : « ceux dont les choix comptent vraiment, dont les actions révèlent un talent particulier et dont la réputation dépend directement de l'accueil réservé aux œuvres¹⁵⁸⁸. » Ainsi définis, l'art professionnel ou savant, autant que l'art populaire, ont tous deux une dimension fondamentalement communautaire¹⁵⁸⁹.

Le concept de « monde » que mobilise Howard Becker est lui-même redevable à une certaine manière de découper le réel, à une certaine manière d'envisager les processus et la création, qui amène ainsi le sociologue à penser une œuvre par toute une chaîne de coopération, c'est-à-dire à envisager l'art comme un *système*, qui mobilise un nombre important d'agents en amont et en aval de la création¹⁵⁹⁰, qui participent à la production de

¹⁵⁸⁴ Danto Arthur C., *Art After the End of Art. Contemporary Art and the Pale of History*, Princeton, Princeton University Press, 1995.

¹⁵⁸⁵ Danto Arthur C., « *The Artworld* », *Journal of Philosophy*, 1964, cité par Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Éditions Stock, Hachette, 2003, p. 152.

¹⁵⁸⁶ « Un monde de l'art se compose de toutes les personnes dont les activités sont nécessaires à la production des œuvres bien particulières que ce monde-là (et d'autres éventuellement) définit comme de l'art. » Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, op. cit., p. 58.

¹⁵⁸⁷ Becker Howard, *Propos sur l'art*, op. cit., p. 81.

¹⁵⁸⁸ Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, op. cit., p. 212.

¹⁵⁸⁹ « L'artiste populaire et l'artiste professionnel ont un point commun : l'un et l'autre produisent leurs œuvres au sein de la communauté très structurée à laquelle ils appartiennent. » *Ibid.*, p. 256.

¹⁵⁹⁰ « Toute œuvre artistique suppose la coopération de tous ceux dont l'activité à quelque chose à voir avec le résultat final, aussi bien les personnes qui produisent les matériaux, les instruments et les outils, que ceux qui

l'œuvre et à sa perpétuation. En amont, parce que toute la chaîne de production des matériaux et des formes se trouve impliquée dans la création : les magasins qui ont vendu le matériel, les entreprises qui ont fabriqué le matériel, la femme de l'artiste à qui il a volé les idées, l'entourage qui a participé de près ou de loin à la création, les artistes qui l'ont inspiré, etc. En aval, parce que l'œuvre ne se résume pas à un objet, mais que sa réception et ses réinterprétations font partie d'elle, de sa définition, de sa renommée¹⁵⁹¹.

Les mondes de l'art et le champ de l'art

Béatrice Joyeux-Prunel distingue pour sa part, dans la lignée de Bourdieu le champ de l'art des mondes de l'art de Becker, en tant qu'espace social spécifique. Toute forme artistique relève d'un monde de l'art, le champ de l'art circonscrit plus précisément le champ social de l'art légitime. C'est-à-dire que les mondes de l'art de Howard Becker sont ouverts, le champ de l'art est fermé : le champ de l'art est *le* monde de l'art par excellence, celui qui domine tous les autres mondes, et auquel on se réfère implicitement lorsque l'on parle d'art au sens commun. Les mondes de l'art ne forment pas exactement ce que Bourdieu appelle des « champs », en cela qu'ils intègrent dans leurs marges des éléments extra-artistiques (commentaires, vendeurs et constructeurs de matériaux, entourage, etc.), alors que les champs bourdieusiens désignent des espaces de répartition des positions de pouvoir liées par un intérêt fondamental commun. Si chaque art peut en soi être analysé comme un champ, le monde de cet art forme un concept plus diffus, plus plastique, à même d'intégrer dans son périmètre des agents extérieurs au champ.

L'art et ses discours

Les systèmes esthétiques font partie intégrante d'un monde de l'art, au même titre que les institutions de formations, de financement, de distribution. Les systèmes esthétiques, produits en général par des philosophes, contribuent à l'institution du monde de l'art en tant que tel, par la production d'un ensemble de discours visant à rationaliser la valeur des œuvres perçues comme importantes et les intégrer dans une histoire, qui trace une continuité entre la tradition et la nouveauté. Or, les théories esthétiques sont elles-mêmes soumises au devenir historique. Chaque théorie est inscrite dans une époque, dont elle cristallise les cadres de pensées, les présupposées, les limites. En réifiant de la sorte un appareil conceptuel ancré dans le contexte social d'une époque donnée, une esthétique est susceptible de ne plus rendre compte adéquatement de l'état et du fonctionnement du monde de l'art qu'elle prétend formaliser :

créent les conditions matérielles qui rendent cette œuvre possible ; ceux qui s'occupent de la diffuser, ceux qui ont produit la tradition formelle, générique et stylistique à l'intérieur de laquelle, ou contre laquelle, l'artiste s'inscrit, et le public qui la découvre. » Becker Howard, *Propos sur l'art*, op. cit., p. 79.

¹⁵⁹¹ *Ibid.*, p. 82.

« de nouvelles théories destinées à remplacer, prolonger ou modifier celles qui existaient déjà, voient le jour quand les théories anciennes ne parviennent pas à rendre bien compte des qualités d'une œuvre favorablement accueillie par les membres qualifiés du monde de l'art. Lorsqu'une esthétique ne peut établir la légitimité de ce qui est déjà légitimé de quelque autre façon, quelqu'un échafaude une autre théorie plus adéquate¹⁵⁹². »

Ce décalage entre le devenir du monde de l'art et la fixation d'un état par la théorie génère un nécessaire amoncellement des théories dans le passé. Les théories tentant de rendre, *après coup*, état du monde l'art, se trouvent nécessairement emportées par le devenir de ce monde, en particulier dans un monde qui fait du mouvement et du devenir ses valeurs cardinales, entraînant une course effrénée à l'innovation, qui se traduit, dans le champ de l'art, de la seconde moitié du XIX^e siècle à la première moitié du XX^e siècle, par la subversion des codes institués. D'où l'affolement théorique du monde de l'art face à *Fountain*. L'urinoir de Duchamp prend le contre-pied de toutes les caractéristiques traditionnelles de l'œuvre d'art, mais il le fait à l'intérieur même du lieu de sacralisation de l'art (le musée). Ce renversement a conduit les esthéticiens à renouveler les théories de l'art, et envisager le caractère artistique de l'œuvre comme extérieur à l'œuvre elle-même, et à le situer dans les structures institutionnelles de consécration de l'œuvre d'art¹⁵⁹³. Mais l'œuvre de Duchamp ne surgit pas *ex nihilo*. Elle s'inscrit dans des mutations globales du monde de l'art, dans les transformations qui affectent les règles du jeu de l'art depuis la fin du XIX^e siècle. En effet, la démarche de Duchamp s'inscrit en quelque sorte dans une tradition de la subversion et une remise en question du geste de l'artiste, qui intègre les scandales de Manet et Monet, ou encore la *Nature morte à la chaise cannée* de Picasso (1912). Dans cette œuvre, le peintre intègre un morceau de toile cirée, qui scelle tout ensemble un refus de reproduire le réel, une rupture plastique, et la remise en question du geste créateur de l'artiste. La corde qui tient lieu de cadre étrangle déjà la peinture, et la définition classique de l'art avec¹⁵⁹⁴. Les jugements des esthéticiens fonctionnent, car ils sont en général en harmonie avec les règles structurant le champ : « ils reposent sur l'application systématique des mêmes critères par des membres expérimentés du monde de l'art¹⁵⁹⁵ ».

Les esthéticiens remplissent ainsi une fonction précise dans l'économie d'un monde de l'art : fournir « l'argumentation qui permet de justifier l'existence et la spécificité des œuvres d'art¹⁵⁹⁶ », et donc justifier les soutiens financiers et la reconnaissance sociale qu'elle revendique. Si les artistes peuvent exister en dehors d'une esthétique formalisée, ils sont alors « plus vulnérables à une contestation de leurs droits [...] ce qui détermine les mondes de l'art

¹⁵⁹² Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, op. cit., p. 160.

¹⁵⁹³ *Ibid.*, p. 161.

¹⁵⁹⁴ Nous reprenons ici l'analyse de Béatrice Joyeux-Prunel : Joyeux-Prunel Béatrice, *Les avant-gardes artistiques 1848-1918. Une histoire transnationale*, Paris, Gallimard, 2015, p. 529.

¹⁵⁹⁵ Becker Howard, *Les Mondes de l'art*, op. cit., p. 169.

¹⁵⁹⁶ *Ibid.*, p. 177.

parvenus à un certain stade de croissance à bâtir habituellement cette argumentation¹⁵⁹⁷ ». L'analyse de Becker nous invite ainsi à penser que la revendication du statut artistique pour les jeux vidéo est un mécanisme attestant d'une formalisation à l'œuvre du monde de l'art.

Qu'en est-il pour un art cherchant à exister, à se faire reconnaître au sein d'un monde de l'art préexistant ? Si le monde de l'art tel qu'il est ne peut reconnaître un monde de l'art exogène, car ne fonctionnant pas sur les mêmes critères, ce monde aspirant à l'art trouve une « échappatoire » dans sa construction en tant que monde de l'art autonome, « qui consiste à organiser sur des bases nouvelles un monde de l'art qui confirmera la nature artistique de ce que l'on produit¹⁵⁹⁸. » Cette situation permet d'expliquer la position du jeu vidéo vis-à-vis de l'art, et les réticences qu'ont pu soulever les revendications artistiques du jeu vidéo.

Le jeu vidéo s'est progressivement constitué comme un champ, construit comme un monde de l'art autonome, avec ses grands maîtres, ses canons, ses classiques. À cet égard, il a développé une esthétique propre, qui l'a amené à revendiquer une dimension artistique. Cette esthétique ne correspond que partiellement aux propriétés traditionnelles de l'art, ce qui amène le rejet du jeu vidéo au nom des propriétés qui ne relèvent pas de l'art au sens traditionnel du terme, en même temps que d'une valorisation des aspects du jeu vidéo qui s'apparente à l'œuvre d'art traditionnelle, et en particulier à l'art de masse qui s'en approche le plus, le cinéma.

La sociologie : l'art est un jeu

Après la psychanalyse et la philosophie de l'art, la troisième tradition discursive importante du XX^e siècle qui a fusionné l'art et le jeu, que nous avons déjà commencé à aborder avec Howard Becker, se trouve dans le champ de la sociologie. Le développement de la sociologie au fil du XX^e a eu un impact non négligeable sur la manière d'envisager l'art. L'apport de la sociologie qui m'intéresse ici est double : d'une part, la sociologie a contribué à la remise en question d'une définition essentialiste de l'art, et d'autre part, elle a fait du jeu le modèle fondamental des pratiques culturelles, et donc de l'art. On trouve cette idée dans deux traditions sociologique différentes, à la fois chez Huizinga et Bourdieu.

Johan Huizinga et la culture comme jeu

Ainsi, l'ouverture d'*Homo ludens* fait de la culture une hypertrophie du jeu : « *De longue date, la conviction s'est affirmée en moi, de façon croissante, que la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu*¹⁵⁹⁹. » Cette conviction

¹⁵⁹⁷ *Ibid.*

¹⁵⁹⁸ *Ibid.*, p. 170.

¹⁵⁹⁹ Huizinga Johan, *Homo ludens*, op. cit., p. 11.

oriente ainsi les analyses de l'historien, l'amenant à considérer tous les phénomènes culturels comme des développements spécifiques du jeu. Huizinga renverse ainsi l'idée selon laquelle les jeux relèveraient de la culture, pour considérer au contraire la culture comme une forme de jeu. *Homo ludens* vise ainsi à « examiner dans quelles proportions la culture offre un caractère ludique¹⁶⁰⁰ ». Et, à l'inverse, Huizinga reproche aux psychologues de n'avoir pas « prêté tout d'abord l'attention nécessaire à la particularité du jeu profondément ancré dans l'esthétique¹⁶⁰¹. » Si tous les aspects de la culture procèdent du jeu ou opèrent sur un mode ludique, alors les arts appartiennent nécessairement au jeu. Huizinga consacre deux chapitres plus précisément à la poésie¹⁶⁰² et aux « formes ludiques de l'art¹⁶⁰³ ». D'où l'idée que la poésie est par essence ludique¹⁶⁰⁴, et que pour la comprendre, « il faut pouvoir s'assimiler l'âme de l'enfant¹⁶⁰⁵ ». L'origine sacrée¹⁶⁰⁶, les structures rythmiques et métriques de la poésie¹⁶⁰⁷, le caractère ludique des métaphores¹⁶⁰⁸, la teneur compétitive des épopées et des mythes¹⁶⁰⁹, la proximité de la poésie avec l'énigme¹⁶¹⁰, sont autant d'arguments plaçant d'après Huizinga pour le caractère ludique de la poésie. La définition de l'art d'Huizinga est ancrée dans son époque, et sa comparaison de l'art et du jeu intègre dans l'ordre : musique, danse (pour lesquels les liens avec le jeu sont évidents¹⁶¹¹) et arts plastiques, dont « les liens avec le jeu sont beaucoup moins évidents¹⁶¹² ». Cette conception de l'art plastique mobilise ainsi une définition ancrée dans la tradition philosophique opposant le jeu au travail comme la praxis à la poesis, l'activité qui est sa propre fin à l'activité qui produit une œuvre. La conception des arts plastiques mobilisée par Huizinga se rapproche de leur définition antique. Pour Huizinga, en effet, les arts plastiques se distinguent des arts lyriques par leur absence de jeu. Huizinga rappelle que cette différence « avait été bien comprise de l'esprit hellénique, lorsque celui-ci avait fait régner les Muses sur une série de connaissances et d'aptitudes, tandis qu'il refusait cette dignité à une autre série¹⁶¹³ ». La première série est celle des arts lyriques, pour lesquels « l'activité esthétique réelle réside dans l'exécution¹⁶¹⁴ », qui forme

¹⁶⁰⁰ *Ibid.*, p. 12.

¹⁶⁰¹ *Ibid.*, p. 17.

¹⁶⁰² *Ibid.*, p. 170-191.

¹⁶⁰³ *Ibid.*, p. 221-240.

¹⁶⁰⁴ « La *poesis* est une fonction ludique. Elle se situe dans un espace ludique de l'esprit, dans un univers propre que l'esprit se crée, où les choses revêtent un autre aspect que dans la "vie courante", et sont reliées entre elles par des liens différents de ceux de la logique » *Ibid.*, p. 197.

¹⁶⁰⁵ *Ibid.*, p. 197.

¹⁶⁰⁶ *Ibid.*, p. 171.

¹⁶⁰⁷ *Ibid.*, p. 187.

¹⁶⁰⁸ *Ibid.*, p. 190.

¹⁶⁰⁹ *Ibid.*, p. 188.

¹⁶¹⁰ *Ibid.*, p. 191.

¹⁶¹¹ « Le rapport de la danse et du jeu ne pose pas de problème. Il est si évident si intime et si complet que l'on peut négliger l'intégration du concept de la danse dans celui du jeu. Le rapport de la danse avec le jeu ne consiste pas en une participation, mais en une fusion, une identité d'essence. La danse est une forme particulière et très parfaite du jeu en soi. » *Ibid.*, p. 230.

¹⁶¹² *Ibid.*, p. 231.

¹⁶¹³ *Ibid.*

¹⁶¹⁴ *Ibid.*

donc un art de l'action¹⁶¹⁵. La seconde série, en revanche, est celle des arts plastiques, qui ne sont présidés par « aucune muse¹⁶¹⁶ » et relèvent pour Huizinga plutôt d'un travail manuel¹⁶¹⁷. Cela amène Huizinga à conclure que :

« La production de l'art plastique se réalise donc entièrement en dehors de la sphère du jeu, et son exhibition n'est entreprise qu'accessoirement sous les formes de rite, de solennité, de divertissement, d'événement social¹⁶¹⁸. »

Ce constat étonnant est cependant nuancé par Johan Huizinga, qui rappelle les travaux de Schiller et « le jeu nonchalant, à peine conscient, de tracer des lignes » dans « quelque réunion ennuyeuse¹⁶¹⁹ ». L'auteur conclut donc que le jeu est moins clairement présent dans la création plastique¹⁶²⁰. Mais cette absence du jeu dans la création se déplace alors dans la réception sociale de l'œuvre, domaine placé sous le sceau de la compétition¹⁶²¹.

Pierre Bourdieu, le jeu modèle de l'art

Pierre Bourdieu est peu mobilisé par les *Game Studies* en tant que théoricien du jeu. S'il est extrêmement cité, comme partout, en tant que référence sociologique, il n'a pas été considéré comme un théoricien du jeu. Or, il nous semble que les textes de Bourdieu présentent une réelle pensée du jeu qui en dessinent définition du jeu. Le concept de jeu revient très régulièrement sous la plume de Bourdieu. Il permet d'expliquer par analogie le fonctionnement du champ, et les comportements des agents à l'intérieur du champ. Ainsi, dans les *Méditations pascaliennes* par exemple :

« C'est dans la relation entre l'habitus et le champ, entre le sens du jeu et le jeu, que s'engendrent les enjeux et que se constituent des fins qui ne sont pas posées comme telles, des potentialités objectives qui, bien qu'elles n'existent pas en dehors de cette relation, s'imposent, à l'intérieur de celle-ci, avec une nécessité et une évidence absolues. Le jeu se présente à celui qui est « pris » au jeu, absorbé par le jeu, comme un univers transcendant, imposant sans conditions ses fins et ses normes propres : s'il n'y a du sacré que pour le sens du sacré, celui-ci rencontre néanmoins le sacré comme pleine

¹⁶¹⁵ « L'art musical est action et, à ce titre, est goûté dans l'exécution, chaque fois que celle-ci se répète. » *Ibid.*, p. 231.

¹⁶¹⁶ « Aucune Muse ne présidait à cette expression d'art, assimilée au travail manuel » *Ibid.*

¹⁶¹⁷ « L'artiste, si possédé soit-il par son élan créateur, travaille comme un ouvrier manuel, sérieux et tendu, s'essayant et se corrigeant sans relâche. » *Ibid.*, p. 232.

¹⁶¹⁸ *Ibid.*, p. 233.

¹⁶¹⁹ « Quiconque a assisté, le crayon à la main, à quelque réunion ennuyeuse, le connaît bien. Dans le jeu nonchalant, à peine conscient, de tracer des lignes et de noircir le blanc d'une page, surgissent des motifs décoratifs fantastiques, parfois associés à des formes animales ou humaines tout aussi capricieuses. » *Ibid.*, p. 234.

¹⁶²⁰ « De façon générale toutefois, si, dans le domaine des arts plastiques, le facteur ludique prend moins de relief quant au mécanisme de la création artistique qu'il n'en accuse dans les arts musicaux, dès qu'on se détourne de la façon de produire en soi pour n'examiner que la manière dont les arts plastiques s'incorporent dans le milieu social, le rapport se modifie. » *Ibid.*, p. 235-236.

¹⁶²¹ *Ibid.*, p. 236.

transcendance et l'*illusio* n'est illusion ou « divertissement », on le sait, que pour qui appréhende le jeu du dehors, du point de vue du « spectateur impartial¹⁶²² ».

Le sens du jeu, qui redouble ici le concept d'*habitus*, est fréquemment évoqué par Bourdieu pour expliquer chez les agents des comportements en adéquation avec la logique et les attentes du champ dans lequel ils s'inscrivent. Le jeu fonctionne aussi comme image du champ, laissant ouvert des possibles, nécessitant des actions *attendues*, où rendues possibles par le fonctionnement propre au jeu. Sa définition du jeu rejoint en ce sens celle de Gadamer : le jeu fonctionne sur ce que Pierre Bourdieu nomme l'*illusio*, définie comme la croyance dans le jeu et ses enjeux, et n'existe que par l'absorption des joueurs. Le caractère vain et futile du jeu apparaît, sous la plume de Pierre Bourdieu, un critère émis depuis une attitude extérieure au jeu, depuis une posture spectatorielle. Pour Pierre Bourdieu, l'opposition du jeu au sérieux procède alors d'une question de point de vue : une position extérieure, qui n'est pas concernée par le jeu, conduit à définir le jeu comme vanité – pour l'observateur.

Le jeu définit ainsi un état (celui du joueur et de l'agent), mais aussi une structure mobile (celle du champ ou du jeu). Les champs ne constituent pas des espaces figés, mais des structures mobiles, dont le mouvement procède de la lutte continue des agents pour maintenir ou améliorer leur position dans le champ, participant chacun, implicitement, par le jeu de la concurrence, à la perpétuation du champ et à l'établissement des contraintes qui y sont liées.

« Le principe du mouvement perpétuel qui agite le champ ne réside pas dans quelque premier moteur immobile – ici le Roi Soleil – mais dans la lutte même qui, produite par les structures constitutives du champ, tend à en reproduire les structures, les hiérarchies. Il est dans les actions et les réactions des agents : ceux-ci n'ont pas d'autre choix que de lutter pour maintenir ou améliorer leur position, c'est-à-dire pour conserver ou augmenter le capital spécifique qui ne s'engendre que dans le champ ; et ils contribuent ainsi à faire peser sur tous les autres les contraintes, souvent vécues comme insupportables, qui naissent de la concurrence (à moins évidemment de s'exclure du jeu, par un renoncement héroïque qui, du point de vue de l'*illusio*, est une mort sociale, donc un parti impensable). Bref, nul ne peut tirer profit du jeu, pas même ceux qui le dominent, sans s'engager dans le jeu, sans se prendre au jeu : c'est dire qu'il n'y aurait pas de jeu sans l'adhésion (viscérale, corporelle) au jeu, sans l'intérêt pris au jeu en tant que tel qui est au principe des intérêts divers, voire opposés, des différents joueurs, des volontés et des aspirations qui les animent et qui, produites par le jeu, dépendent de la position qu'ils y occupent¹⁶²³. »

D'où le rejet radical de la théorie sartrienne du garçon de café, interprétée par Bourdieu comme la projection théorique d'un *habitus* bourgeois pour qui le rôle de garçon de café ne pourrait justement qu'être un rôle joué. Pour Bourdieu, le garçon de café *ne joue pas* à être garçon de café : « son corps, où est inscrite une histoire, épouse sa fonction, c'est-à-dire une histoire, une tradition, qu'il n'a jamais vue qu'incarnée dans des corps ou, mieux, dans ces

¹⁶²² Bourdieu Pierre, *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil, 1997, p. 218.

¹⁶²³ *Ibid.*, p. 221.

habits habités d'un certain habitus que l'on appelle garçon de café¹⁶²⁴. » Deux niveaux, deux définitions du jeu donc : celui, futile de Sartre, celui, viscéral, de Bourdieu ; le premier est libre, superficiel, le second est mécanique et écrit dans les corps, structure structurant la reproduction de la structure.

Le jeu a plusieurs sens, qui s'énoncent depuis plusieurs points de vue, et il n'est vain que pour le spectateur extérieur au jeu¹⁶²⁵. Sous cette forme, l'image du jeu permet de signaler l'arbitraire du champ, son caractère non-absolu. L'image du jeu est aussi celle du mécanisme, des règles et des attentes qui appellent automatiquement certaines actions. L'analogie du jeu opère également pour les comportements des agents, qui agissent vis-à-vis du champ comme des joueurs : « l'incertitude limitée et en quelque sorte réglée » justifie l'analogie avec le jeu¹⁶²⁶.

« En effet, pour que s'instaure cette relation particulière entre les espérances subjectives et les chances objectives qui définit l'investissement, l'intérêt, l'*illusio*, il faut que les chances objectives se situent entre la nécessité absolue et l'impossibilité absolue, que l'agent dispose de chances de gagner qui ne soient ni nulles (à tous les coups l'on perd), ni totales (à tous les coups l'on gagne), ou, autrement dit, que rien ne soit absolument sûr sans que tout soit possible pour autant. Il faut qu'il y ait dans le jeu une part d'indétermination, de contingence, de « jeu », mais aussi une certaine nécessité dans la contingence, donc la possibilité d'une connaissance, d'une forme d'anticipation raisonnable, celle qu'assure la coutume ou, à défaut, la « règle des partis », que Pascal tentera d'élaborer, et qui permet, comme il dit, de « travailler pour l'incertain¹⁶²⁷ ». »

Le jeu, bien qu'il n'appartienne pas à la trinité champ – habitus – capital, joue un rôle non-négligeable dans la pensée de Pierre Bourdieu, attendu qu'il constitue la métaphore à laquelle Bourdieu revient constamment pour expliquer les mécanismes du champ et de l'*habitus*, qui fonctionnent, à bien des égards, sur le mode du jeu. Bourdieu s'est ainsi attaché à étudier le champ de l'art lui-même, à critiquer la domination symbolique qu'elle produit, sous le prisme du jeu. Sa description du champ social de l'art en fait très explicitement un jeu :

« Les luttes pour le monopole de la définition du mode de production culturelle légitime contribuent à reproduire continûment la croyance dans le jeu, l'intérêt pour le jeu et les enjeux, l'*illusio*, dont elles sont aussi le produit¹⁶²⁸ [...] »

Cette relation de causalité circulaire, celle de la croyance et du sacré, caractérise toute institution qui ne peut fonctionner que si elle est instituée à la fois dans l'objectivité d'un jeu social et dans des dispositions inclinant à entrer dans le jeu, à s'y intéresser. Les musées pourraient écrire à leur fronton – mais ils n'ont pas à le faire tant cela va de soi : que nul n'entre ici s'il n'est pas amateur d'art. Le jeu fait l'*illusio*, l'investissement dans le jeu du joueur averti

¹⁶²⁴ *Ibid.*

¹⁶²⁵ « Chaque champ, comme l'ordre pascalien, enferme ainsi les agents dans ses enjeux propres, qui, à partir d'un autre point de vue, c'est-à-dire du point de vue d'un autre jeu, deviennent invisibles ou du moins insignifiants ou même illusoires » Bourdieu Pierre, *Méditations pascaliennes*, op. cit., p. 140.

¹⁶²⁶ *Ibid.*, p. 308.

¹⁶²⁷ *Ibid.*, p. 308-309.

¹⁶²⁸ Bourdieu Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et Structure du champ littéraire*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Essais », 1992, p. 373.

qui, doté du sens du jeu parce que fait par le jeu, joue le jeu et, par là, le fait exister¹⁶²⁹. [...]

Ainsi, dans la régression à l'infini vers la cause première, et le fondement ultime de la valeur de l'œuvre d'art, il faut bien s'arrêter. Et, pour expliquer cette sorte de miracle de la transsubstantiation qui est au principe de l'existence de l'œuvre d'art et qui, communément oublié, se rappelle brutalement à travers les coups de force à la Duchamp, il faut substituer à la question ontologique la question historique de la genèse de l'univers au sein duquel se produit et se reproduit sans cesse, par une véritable création continuée, la valeur de l'œuvre d'art, c'est-à-dire le champ artistique.

L'analyse d'essence ne fait qu'enregistrer le produit de l'analyse que l'histoire elle-même a opérée dans l'objectivité au travers du processus d'autonomisation du champ et à travers l'invention progressive des agents (artistes, critiques, historiographes, conservateurs, connaisseurs, etc.), des techniques et des concepts (genres, manières, époques, styles, etc.) caractéristiques de cet univers¹⁶³⁰ »

Chaque champ social est donc un espace de jeu, qui voit gagner les joueurs les mieux disposés au jeu, et dont l'investissement dans le jeu maintient l'existence du jeu, dans un processus circulaire : l'artiste fait l'art, qui en retour le fait artiste. Dès lors, il semble qu'il suffise de croire le jeu art pour qu'en retour, l'art devienne du jeu, dans un processus d'une semblable circularité. La pensée Bourdieusienne travaille, dans sa rhétorique comme dans ses concepts, le motif du miroir. Les tournures bourdieusienne font fréquemment se succéder le producteur et le produit, les participes présents et les participes passés des mêmes verbes. Les allitérations et les assonances ainsi produites créent un jeu de rime et de reflets, qui expriment la circularité de la reproduction¹⁶³¹.

L'adversaire théorique qu'affronte en réalité Bourdieu à travers ses textes sur l'art, et qui donne son *motto* à l'esthétique sur laquelle fonctionne l'habitus bourgeois est Kant et sa *Critique de la faculté de juger*. Le texte matriciel de Bourdieu, *La distinction*, porte le sous-titre très explicite de *Critique sociale du jugement*, et vise à contrecarrer le système abstrait du jugement de goût kantien par l'étude concrète du champ social. Le libre jeu des facultés qui définit le beau comme un concept *a priori* et sans finalité se trouve ainsi réintégré dans le jeu très contraint des mécanismes sociaux, et renvoyé aux bénéfices matériels que cache le désintéressement kantien. La définition de l'esthétique produite par Kant, reprise ensuite par Schiller, exprime de manière implicite la règle de l'habitus bourgeois. Celui-ci repose sur la mise à distance, la médiation, la désaffectation des émotions et des sensations, le désintéressement : « l'immanquable effet de la beauté est d'affranchir des passions¹⁶³² », dira Schiller.

Contre l'idée d'un art ne remplissant aucune fonction, Bourdieu affirme ainsi que l'art remplit des fonctions sociales de distinction, « il sert à établir la différence de ceux qui sont

¹⁶²⁹ *Ibid.*, p. 473.

¹⁶³⁰ *Ibid.*, p. 474.

¹⁶³¹ « lorsque c'est la même histoire qui hante l'habitus et l'habitat, les dispositions et la position, le roi et sa cour, le patron et son entreprise, l'évêque et son diocèse, l'histoire communique en quelque sorte avec elle-même, se réfléchit en elle-même. » Bourdieu Pierre, *Méditations pascaliennes*, *op. cit.*, p. 219.

¹⁶³² Schiller Friedrich Von, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, *op. cit.*, p. 178.

différents¹⁶³³ » par laquelle les classes dominantes réaffirment constamment leur domination par tout un jeu de répétitions. L'attitude esthétique définie par Kant comme universelle est resituée socialement comme une technologie de pouvoir social, socialement construite, et assurant en retour une position dominante dans le champ social.

Le champ social, dans le système bourdieusien, fonctionne comme un espace de jeu. Le jeu est une analogie que Pierre Bourdieu applique aux champs sociaux afin de mieux en saisir le fonctionnement. La lecture bourdieusienne des possibles existant dans une situation rappelle donc le concept d'« espace de phase » mobilisé par Brian Upton pour décrire le champ des possibles à chaque état du jeu :

« La qualité d'un espace de jeu est déterminée par la manière dont ses contraintes actives structurent nos actions immédiates. Ainsi, si nous voulons comprendre comment fonctionne un espace de jeu, nous devons développer un ensemble d'outils que nous pouvons utiliser pour analyser ces contraintes actives. Une abstraction particulièrement utile pour cela est le concept mathématique d'*espace de phase*. Un espace de phase est un espace hypothétique représentant tous les états possibles d'un système, de telle sorte que chaque état particulier corresponde à un emplacement unique dans l'espace¹⁶³⁴. »

De la même manière, chez Pierre Bourdieu, le jeu définit un certain rapport au temps, fait d'anticipations et de lectures des possibles, il est un temps *finalisé*¹⁶³⁵. La structure du jeu détermine son devenir, en circonscrivant le champ des possibles que les acteurs du champ vont pouvoir accomplir, en fonction de leur position, elle-même déterminée par les dispositions de l'*habitus*. Pour Pierre Bourdieu, « les auteurs de grandes *révolutions symboliques* » bénéficient de la spécificité de leur position dans le champ qu'ils vont « révolutionner ». Ce champ est précisément dans son état actuel en raison de l'accomplissement d'un certain nombre de possibilités, qui détermine pour les auteurs des

¹⁶³³ Meyer Michel, « De Kant à Bourdieu : un renouvellement de l'esthétique ? », *Revue Internationale de Philosophie*, n°220, De Boeck Supérieur, février 2002, p. 264 ; URL : <https://www.cairn.info/revue-internationale-de-philosophie-2002-2-page-259.htm>

¹⁶³⁴ « *The quality of a play space is determined by how its active constraints structure our immediate actions. Thus, if we want to understand how a play space works, we need to develop a set of tools that we can use to analyze these active constraints. A particularly useful abstraction for this purpose is the mathematical concept of a phase space. A phase space is a hypothetical space representing all possible states of a system, such that any particular state corresponds to a unique location within the space (figure 3.1). For example, an important element of the state of a game of ping-pong is the position of the ball. At any moment the position of the ball can be specified by three numbers: its location from side to side, its distance from the net, and its height off the table.* », traduction personnelle, Upton Brian, *The Aesthetic of Play*, op. cit., p. 39.

¹⁶³⁵ « Le sens du jeu est ce sens de l'à venir du jeu, de ce qui est à faire (« c'était la seule chose à faire » ou « il a fait ce qu'il fallait ») pour qu'advienne l'à venir qui s'y annonce pour un habitus prédisposé à l'anticiper, ce sens de l'histoire du jeu, qui ne s'acquiert qu'à travers l'expérience du jeu – ce qui fait que l'imminence et la prééminence de l'à venir ont pour condition une disposition qui est le produit du passé. Les stratégies orientées par le sens du jeu sont des anticipations pratiques des tendances immanentes du champ, jamais énoncées sous forme de prévisions explicites, moins encore de normes ou de règles de conduite – surtout dans des champs où les stratégies les plus efficaces sont celles qui apparaissent comme les plus désintéressées. Le jeu, qui suscite et suppose à la fois l'investissement dans le jeu, l'intérêt pour le jeu, produit l'à venir pour celui qui a quelque chose à attendre du jeu. Inversement, l'investissement ou l'intérêt, qui suppose la possession d'un habitus et d'un capital propre à lui assurer un minimum de profits, est ce qui fait entrer dans le jeu, et dans le temps qui lui est propre, c'est-à-dire l'à venir et les urgences qu'il propose. » Bourdieu Pierre, *Méditations pascaliennes*, op. cit., p. 306.

révolutions (« et pour eux seuls ») « un *possible à faire*¹⁶³⁶ ». C'est la particularité de leur position, à laquelle les ont conduites leurs dispositions, qui leur permettent de voir, dans cet espace en mouvement perpétuel qu'est le champ, le possible à faire, susceptible de révolutionner le champ sans en modifier le cadre réel ni la loi fondamentale. Le principe de l'action, pour Pierre Bourdieu, n'est ainsi ni dans le sujet ni dans son milieu, mais dans « la complicité entre deux états du social, entre l'histoire faite corps et l'histoire faite chose¹⁶³⁷ », c'est-à-dire entre *l'habitus* d'une part, et les mécanismes et institutions qui structurent le champ dans lequel s'inscrit l'individu, d'autre part.

Pour Pierre Bourdieu, les évolutions des structures sociales dans le temps (conservation ou mutation) ne procèdent pas du libre arbitre d'individus, mais plutôt des actions d'agents « dotés d'un ensemble de dispositions impliquant à la fois la propension et l'aptitude à entrer dans le jeu et à le jouer avec plus ou moins de succès¹⁶³⁸. » La croyance dans le jeu de l'agent en fait un sujet non libre : *l'habitus* et *l'illusio*, « croyance dans le jeu et ses enjeux¹⁶³⁹ », s'infiltrer dans le sujet, jusqu'à modeler ses « intentions en apparences les plus lucides¹⁶⁴⁰. »

« [...] seuls les changements structuraux qui affectent ce champ possèdent le pouvoir de déterminer la production de générations différentes en transformant les modes de génération et en déterminant l'organisation des biographies individuelles et l'agrégation de ces biographies en classes de biographies orchestrées et rythmées selon le même tempo¹⁶⁴¹. »

Les agents bourdieusiens sont au fond les danseurs d'un ballet mécanique : leur marge de jeu, à l'intérieur du jeu déterminé socialement des *habitus* et des règles objectives du champ dans lequel il s'insère, est toujours une réponse conditionnée, si elle n'est pas entièrement déterminée. Le jeu, chez Bourdieu, est une machinerie complexe, produit des interactions sociales passées, desquelles les agents héritent, et dont ils suivent au fond le mouvement.

¹⁶³⁶ *Ibid.*, p. 131.

¹⁶³⁷ *Ibid.*, p. 217.

¹⁶³⁸ *Ibid.*, p. 224.

¹⁶³⁹ Cette formule apparaît dans la plupart des textes de Pierre Bourdieu.

¹⁶⁴⁰ *Ibid.*, p. 201. Autant dire que la situation de transfuge de Pierre Bourdieu, sa rancune vis-à-vis des philosophes dont les prédispositions leur rendent le jeu philosophique naturel, a aussi bien déterminé sa position et les possibles théoriques qu'il a pu saisir dans le champ des sciences humaines, qui forment le jeu dans *l'illusio* duquel il a choisi de croire.

¹⁶⁴¹ Bourdieu Pierre, *La Distinction*, Paris, Minuit, 1979, p. 530.

CHAPITRE 12 – LES JEUX DE L'ART

Nous proposons ici d'envisager la manière dont le jeu se déploie dans l'art depuis la fin du XIX^e siècle en empruntant un chemin de traverse. En effet, nous envisageons l'histoire de l'art depuis certaines mains apparaissant dans les images du cinéma d'animation, qui reconduisent à l'intérieur de la production cinématographique des pratiques et des tropes issus du champ de l'art. Le cinéma d'animation est en effet à la frontière entre les arts plastiques et les arts visuels, entre la peinture, la gravure ou la sculpture d'une part, et le cinéma d'autre part. À cheval entre l'art industriel du cinéma et l'art du dessin et de la peinture, l'animation double l'histoire de l'art comme une ombre. Réfléchir à la place de la main dans la création animée permet ainsi de remonter à l'institution de l'art qui s'opère au Quattrocento. Envisager l'œuvre d'Émile Cohl contraint à aborder le rapport des Arts Incohérents au jeu, tandis que le travail surréaliste tardif de Jan Švankmajer invite à interroger la place du jeu et du toucher dans l'art surréaliste et chez Dada, ainsi que dans les mouvements contemporains du réalisateur, tels Fluxus. Le développement des performances d'animation pousse à réfléchir le développement du geste dans l'art dans la seconde moitié du XX^e siècle au détriment de l'œuvre comme objet achevé. Enfin, les installations vidéo telles *Videoplace* de Myron Krueger entretiennent des liens techniques et esthétiques avec l'animation, et soulèvent des réflexions sur le développement de l'interactivité dans l'art contemporain.

L'animation, la main et la machine

Le cinéma d'animation peut apparaître comme la réappropriation manuelle de la création d'image, qui a été automatisée dans la machine cinématographique. La main occupe une place importante dans le processus de création de l'animation, qui se retrouve dans ses images, où elle fonctionne comme un trope de mise en abyme. Mais la main et son implication dans la création et dans la construction subjective, forment une problématique qui dépasse les seuls champs du cinéma d'animation et des jeux vidéo. L'intérêt qu'elle suscite au début du XXI^e siècle est l'aboutissement de phénomènes historiques plus larges. En effet, la fin du XX^e siècle et le début du XXI^e sont marqués par l'émergence de nombreux mouvements professant la création manuelle : les *Makers* et leur *Maker Movement Manifesto*, les *Repair Cafés*, le *Craftivism*... Entre tutos YouTube et désarroi des cadres dont les *bullshit jobs* vampirisent le sens de l'existence, on constate une revalorisation de l'artisanat, un désir de

matière et de travail manuel. Les outils numériques ont ainsi contribué à un changement important dans le rapport à la main¹⁶⁴². Alors que l'informatique semblait avoir fait disparaître la main des processus de production – et sans doute en réaction à la place toujours plus prégnante des machines dans les processus de création, la main se trouve remise en valeur par le retour des pratiques artisanales amenées par les mouvements des *Makers*. Les anthropologues déplorent la perte cognitive que représente une création reposant exclusivement sur la machine, tandis que les films d'animation français contemporains tendent à détacher la main du corps. C'est le cas dans deux films des années 2010 : *La Jeune fille sans main* (Laudenbach, 2016) et *J'ai perdu mon corps* (Clapin, 2019).

La main, sa fonction, son travail, sa disparition, apparaissent ainsi comme des sujets de préoccupation contemporains. Deux ouvrages, dans le champ des *Animations Studies*, témoignent de cette préoccupation : *The Crafty Animator*¹⁶⁴³ et *Frame by Frame*¹⁶⁴⁴. Dans le champ de la recherche francophone, Stéphanie Cadoret¹⁶⁴⁵ accorde dans sa thèse une place importante à la main. Du côté des jeux vidéo, la main a fait l'objet de publication dès la fin des années 2000, avec les travaux de Graeme Kirkpatrick notamment, et les *Game Studies* ont remis assez rapidement en cause l'oculocentrisme pour réaffirmer l'importance du toucher dans l'expérience de jeu¹⁶⁴⁶. Le sujet a également été abordé dans la recherche francophone, en particulier par les travaux de Thomas Morisset¹⁶⁴⁷ et de Mathieu Triclot¹⁶⁴⁸.

La question de la main ne se pose pas de la même manière dans le champ des jeux vidéo et dans celui de l'animation. Dans le cinéma d'animation, la main représente des enjeux de création, dans le jeu vidéo, elle incarne des questions de réception. Dans les jeux vidéo, la main devient un miroir sensible. Image de l'animateur ou l'animatrice dans le cinéma d'animation, les images de la main des jeux vidéo tendent au contraire à reconduire ou prolonger celles qui tiennent la manette. La main s'est en quelque sorte déplacée de la

¹⁶⁴² Gary Wilson, dans son article signale que les mutations entraînent un double mouvement dans le champ de l'animation : un retour aux origines artisanales, et une remédiation de ces origines dans les technologies numériques. Cf. Wilson Gary, « *The Glass Canvas: Approaching Digital Direct Under Camera Animation (runner-up)* », *Animation Studies*, 28 mai 2019, disponible en ligne, URL : <https://journal.animationstudies.org/gary-wilson-the-glass-canvas-approaching-digital-direct-under-camera-animation-runner-up/>

¹⁶⁴³ Ruddell Carolin, Ward Paul (dir.), *The Crafty Animator, Handmade, Craftbased Animation and Cultural Value*, Gewerbestrasse, Pgrave Macmillan, 2019.

¹⁶⁴⁴ Franck Hannah, *Frame by Frame*, Oakland, University of California Press, 2019.

¹⁶⁴⁵ Cadoret Stéphanie, *Présence de l'animatrice*, op. cit.

¹⁶⁴⁶ cf. Parisi David, « *A Counterrevolution in the hands: the console controller as an ergonomic branding mechanism* », *Journal of games criticism*, vol. 2, Issue 1, 2015; disponible en ligne, URL : <https://gamescriticism.org/articles/parisi-2-1> ; Behrenshausen Bryan G., « *Toward a (kin)Aesthetic of Video Gaming: The Case of Dance Dance Revolution* » in *Games and Culture*, 2 (4), 2007, p. 335–354 ; Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and The Video Game*, op. cit.

¹⁶⁴⁷ Morisset Thomas, « *Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ?* », *Entrelacs* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 11 septembre 2013, consulté le 05 mars 2017. URL : <http://entrelacs.revues.org/495>

¹⁶⁴⁸ Triclot Mathieu, « *Sentir l'image par la main : une lecture des jeux vidéo au moyen des Langages de l'art de Goodman* », Anne-Braun Alexis, Declos Alexandre, Granata Vincent (dir.) *Revue Klesis*, n°52, *Objets œuvres, et mondes virtuels : problèmes esthétiques*, 2022 ; disponible en ligne, URL : <https://www.revue-klesis.org/#d52>

création à la réception. Les œuvres animées ne sont plus seulement des spectacles, elles forment aussi des images à manipuler. Pour Lev Manovich, les mondes numériques sont « haptiques et agrégatifs », contrairement aux médias traditionnels, « optiques et systématiques¹⁶⁴⁹ ». La continuité lumineuse de l'image de cinéma a laissé place à l'agrégation composite d'éléments hétérogènes dans l'image digitale. Le réalisme, dans le jeu vidéo, n'est pas celui de la vraisemblance visuelle, mais de l'expérience tactile¹⁶⁵⁰ et physique du corps en jeu. Il s'agit ainsi de retracer le passage des « images d'un monde passé et intouchable » à « celles d'un univers présent et tangible¹⁶⁵¹ », en un mot, de retracer l'évolution qui a conduit à la réconciliation de la représentation et de la simulation, de l'art et du jeu.

De la main artiste à la main joueuse : apprivoiser la machine

Avec le cinéma et son automatisme, le rôle de la main a reflué dans la création artistique. Le rapport entre l'œil et la main est avant tout déterminé par la technique¹⁶⁵². Le passage de la main à l'œil et à la machine dans l'art relève d'une transition de la manufacture vers la technofacture¹⁶⁵³. Il n'a pas manqué cependant de cinéastes pour revendiquer une création artisanale et manuelle du cinéma, Godard le premier, qui déclarait que les mains étaient plus indispensables à la réalisation que les yeux¹⁶⁵⁴.

Mais, plutôt que rejetée du champ de la création, la main s'est déplacée du geste de création à celui de la réception. Caroline Chik analyse ces déplacements de la main dans son article « Art interactif et pré-cinéma. Des modes de relations parallèles et hybrides¹⁶⁵⁵ ». La chercheuse montre ainsi que la main, dans le champ des arts plastiques, a été remplacée par la machine du côté de la création, mais a en revanche été réinvestie comme moyen de consommation de l'œuvre du côté de la réception. Les jouets optiques constituent pour

¹⁶⁴⁹ Manovich Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 446.

¹⁶⁵⁰ « *Clearly the notion of "realism" is based here on the tactility of playing and the player's real bodily experience, not on the level of verisimilitude of the representation on the screen; and by implication, the kind of pleasures that this technology is expected to intensify is corporeal in nature.* »

(« Il est clair que la notion de "réalisme" est basée ici sur la tactilité du jeu et l'expérience corporelle réelle du joueur, et non sur le niveau de vraisemblance de la représentation sur l'écran ; et par implication, le type de plaisir que cette technologie est censée intensifier est de nature corporelle. », traduction personnelle) Lahti Martti, « As We Become Machine » in Wolf Mark J. P., Perron Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 163.

¹⁶⁵¹ Sztulman Paul, « Les explorateurs des abîmes », op. cit., p. 84.

¹⁶⁵² André Emanuelle, *L'œil détourné. Mains et imaginaires tactiles au cinéma*, Paris, De l'incidence, 2020, p. 31.

¹⁶⁵³ *Ibid.*, p. 32.

¹⁶⁵⁴ « Si pour continuer à faire des films, je devais choisir entre être aveugle ou avoir les mains coupées, je choiserais être aveugle. C'est le rapport des mains aux yeux [qui compte], mais sans les mains, il n'y a pas de rapport et les mains, c'est déjà un rapport puisqu'il y en a deux » Godard Jean-Luc, *Point de rencontre*, réalisé par Manu Bonmariage, RTBF Belgique, André Emanuelle, *L'œil détourné. Ibid.*, p. 63.

¹⁶⁵⁵ Chik Caroline, « Art interactif et pré-cinéma. Des modes de relations parallèles et hybrides », *Marges* [En ligne], 05 | 2007, mis en ligne le 15 juin 2008, consulté le 01 octobre 2016. URL : <http://marges.revues.org/704> ; DOI : 10.4000/marges.704

Caroline Chik une des racines et des manifestations précoces de ces mutations du rôle de la main. L'art interactif est ainsi « le produit du passage d'un art manuel à un art technologique né au XIX^e siècle¹⁶⁵⁶. »

Les jouets optiques sont ainsi intéressants dans une archéologie des arts interactifs à deux égards. Ils constituent, comme le montre Caroline Chik, l'une des racines de ce déplacement de la main de la création à la réception de l'œuvre. Mais ils témoignent aussi, en miroir, d'un devenir-image du jeu. Les mécaniques ludiques des jouets optiques, le principe de la boucle et d'une image activée par son public ont été supplantés par le cinéma, et se sont trouvés marginalisés, relégués au domaine de l'animation. Outre ce déplacement du geste, les jouets optiques témoignent aussi de ce devenir-image du jeu. Occultée par le cinéma, reléguée dans cette forme économiquement mineure et structurellement essentielle qu'est l'animation, la mécanique des jouets optiques refait surface avec les jeux vidéo. Les jeux vidéo prolongent la structure ludique de l'image que les jouets optiques proposaient déjà à la fin du XIX^e siècle à travers leurs images animées par la main qui joue. Paul Sztulman dans son article « Les explorateurs des abîmes », ou Steven Poole, dans *Trigger Happy*, rapprochent déjà les jeux vidéo des jouets optiques. Cet héritage permet d'inscrire les jeux vidéo, les jouets optiques et l'animation dans une même tentative de domestication de la machine, de laquelle participe aussi le cinéma d'animation, en réintégrant le geste de création au cœur de la machine automatisée du cinématographe.

La main de l'artiste comme demiurge

« Travaillez ! Les peintres ne doivent méditer que les brosses à la main¹⁶⁵⁷ »

« Pour comprendre ce qu'un peintre a dans la tête, il faut suivre sa main¹⁶⁵⁸. »

La main, dans les discours sur la peinture de même que dans de nombreuses œuvres, désigne métonymiquement le peintre. Elle est l'organe par lequel naissent les formes, l'instrument par lequel le peintre produit son art. Elle s'oppose ainsi à la machine, qui produit et reproduit mécaniquement, à la photographie, où la création s'est déplacée de l'œil à la main. Les vagues de manifestes du XX^e siècle appartiennent encore, lointainement, au paradigme de la main. En effet, « manifeste » provient de « *manifestus* » qui signifie « pris à la main » (« pris sur le fait »). Est manifeste ce qui prouve la culpabilité. Quand il cherche à

¹⁶⁵⁶ *Ibid.*

¹⁶⁵⁷ Balzac Honoré de, *Le Chef d'œuvre inconnu. Pierre Grassou et autres nouvelles*, Paris, Gallimard, 1994 (1845), p. 55.

¹⁶⁵⁸ Clouzot Henri-Georges, *Le Mystère Picasso*, cité par Grimaud Emmanuel, « Partition pour mains fantômes. Hommes, machines et usages de la main digitale en animation », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 6, n°1, janvier 2021, pages 44; URL : <https://www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2012-1-page-43.htm>

justifier la différence entre les boîtes de Brillo et les boîtes de Brillo d'Andy Warhol, Arthur Danto écrit encore : « Eh bien, les siennes sont faites à la main, naturellement¹⁶⁵⁹. »

Mais la main de l'artiste n'est pas celle de l'artisan. La hiérarchie entre l'artisan et l'artiste, entre la théorie et la pratique s'ancre très lointainement dans la culture occidentale. Comme l'écrit Richard Sennet : « L'histoire a tracé des lignes de faille entre la théorie et la pratique, la technique et l'expression, l'artisan et l'artiste, le fabricant et l'utilisateur¹⁶⁶⁰. » Héphaïstos, avec ses mains créatrices et son pied bot, « scelle le destin de la pratique artisanale¹⁶⁶¹ », lui dont la laideur le contraint à l'ombre. Le mot *dēmiourgos*, (composé de *demos* public et *ergon*, œuvre) qui dans les *Hymnes homériques* désignait les professions manuelles qualifiées et regroupait aussi des professions comme médecins ou chanteur¹⁶⁶², devient, chez Aristote, *cheirotechnon*, « travailleur manuel¹⁶⁶³ ». Cette étymologie du demiurge permet en outre de relativiser le mythe très présent dans le cinéma d'animation des cinéastes demiurges : sous l'idée d'un contrôle absolu du film, se cache en réalité le sens premier. Le Dieu des animateurs et animatrices n'a rien de mystique, c'est un Dieu manœuvre.

L'invention de l'artiste par le Quattrocento

Pour comprendre d'où viennent les mains qui incarnent les cinéastes à l'intérieur du film, on peut remonter à la construction de la figure de l'artiste et de l'art telle qu'elle s'élabore au Quattrocento en Italie.

Cette figure de l'artiste ne surgit pas *ex nihilo*. Le développement de l'art est amorcé par les poètes, simultanément Boccace et Dante¹⁶⁶⁴. Dante pose, dès le XIII^e siècle, ce qui servira de fondement à cette nouvelle culture. Il en propose aussi les premières célébrations, dans des vers restés fameux de *La Divine Comédie* :

« Si la cire était ductile à point,
et si le ciel était dans sa vertu suprême,
la lumière du sceau apparaîtrait toute ;
mais la nature la donne toujours incomplète,

¹⁶⁵⁹ « En fait, les gens de chez Brillo pourraient, au prix d'une légère augmentation de coût, faire leurs boîtes en contre-plaqué sans que celles-ci deviennent des œuvres d'art, et Warhol pourrait faire *les siennes* en carton sans qu'elles cessent d'être de l'art. Aussi pouvons-nous oublier les questions de valeur intrinsèque, et demander pourquoi les gens de Brillo ne peuvent pas fabriquer de l'art et pourquoi Warhol ne peut *que* faire des œuvres d'arts. Eh bien, les siennes sont faites à la main, naturellement. » Danto Arthur C., « Le Monde de l'art », *Philosophie analytique et esthétique*, ed. D. Lories, Méridiens Klincksieck, 1988, p. 193-195.

¹⁶⁶⁰ Sennet Richard, *Ce que sait la main. La Culture de l'artisanat*, trad. Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010 (2008), p. 23.

¹⁶⁶¹ Jacquet Hugues, *L'intelligence de la main*, Paris, L'Harmattan, coll. Logiques sociales, 2012, p. 116.

¹⁶⁶² Sennet Richard, *Ce que sait la main*, op. cit., p. 34.

¹⁶⁶³ *Ibid.*, p. 36.

¹⁶⁶⁴ Pommier Edouard, *Comment l'art devient l'art dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 2007.

œuvrant pareillement à l'artiste,
qui a l'usage de l'art et la main qui tremble¹⁶⁶⁵. »

Dans la lignée des vers de Dante, Édouard Pommier signale l'émergence d'un mouvement nouveau en Toscane au début du XIV^e siècle, initié notamment par Cimabue et Duccio, recevant « une impulsion décisive de Giotto », qui « a fait de ce mouvement une véritable culture, associant la pensée, le regard et la main¹⁶⁶⁶. » Cet entrelacs organique de la pensée, du regard et de la main est toujours au cœur de notre définition courante de l'art. Elle a permis d'extraire les Beaux-arts des arts mécaniques, pour les rapprocher des arts libéraux.

On trouve ainsi dès Dante, qui introduit le mot *artista* dans le vocabulaire italien¹⁶⁶⁷, une esquisse de définition de ce que Panofsky nomme l'*Idea*, et qui jouera un rôle primordial dans la formation de l'art : « L'art se rencontre à trois niveaux : dans l'esprit de l'artiste, dans l'instrument qu'il utilise et dans la matière qui reçoit sa forme de l'art¹⁶⁶⁸. » Ces évolutions progressives ont ainsi créer les conditions de possibilité de l'émergence de la figure de l'artiste au XV^e siècle, élaborée autour de l'*Idea*, définie par Panofsky comme « toute représentation artistique qui, d'abord projetée dans l'esprit de l'artiste, préexiste à sa représentation au-dehors et peut justement désigner ce que nous avons l'habitude d'entendre par le "sujet" ou par le "projet"¹⁶⁶⁹. » Le développement de la perspective permet d'élever l'art au rang de la science¹⁶⁷⁰. La Renaissance change ainsi, dans l'art et par l'art, la définition de l'*Idea*. Elle transforme le concept d'*Idea* hérité de l'Antiquité, en l'identifiant à un « monde de réalités supérieures¹⁶⁷¹ ». L'*Idea* joue donc un rôle paradoxal : « produit de l'esprit humain¹⁶⁷² », elle reflète néanmoins « les lois qui sont préfigurées dans les choses¹⁶⁷³ ». L'Idée n'est alors par l'expression d'une pure subjectivité, une interprétation personnelle, mais au contraire « l'achèvement du « naturel » par l'art¹⁶⁷⁴. » L'« *abito de l'arte* » dont parle Dante préfigure ainsi déjà les mutations de l'*Idea* : il désigne aussi bien la pensée, le projet de la forme, que sa réalisation technique par la main, la « *man che trema* » dans la matière¹⁶⁷⁵. Dante propose ainsi, comme le montre Edouard Pommier, une première définition de l'artiste, « telle qu'elle s'impose de la Renaissance à nos jours : l'être en qui se rencontrent la capacité

¹⁶⁶⁵ « *Se fosse a punto la cera dedutta / e fosse il cielo in sua virtù suprema, / la luce del suggel parrebbe tutta ; / ma la natura la dà sempre scema, / similmente operando a l'artista / ch'a l'abito de l'arte ha man che trema.* » Alighieri Dante, *Paradis*, XIII, v. 73-78.

¹⁶⁶⁶ Pommier Edouard, *Comment l'art devient l'art dans l'Italie de la Renaissance*, op. cit., p. 9. [Nous soulignons, parce que nous trouvons l'expression déterminante]

¹⁶⁶⁷ *Ibid.*, p. 25.

¹⁶⁶⁸ Dante, *De Monarchio*, II, 2, cité par Panofski Erwin, *Idea*, Paris, Gallimard, 1989, p. 60.

¹⁶⁶⁹ Panofski Erwin, *Idea*, op. cit., p. 86. Notons que le design, à cet égard, se définit en s'inscrivant implicitement dans cette lignée.

¹⁶⁷⁰ *Ibid.*, p. 159.

¹⁶⁷¹ *Ibid.*, p. 84.

¹⁶⁷² *Ibid.*

¹⁶⁷³ *Ibid.*

¹⁶⁷⁴ *Ibid.*, p. 85.

¹⁶⁷⁵ Pommier Edouard, *Comment l'art devient l'art dans l'Italie de la Renaissance*, op. cit., p. 24.

intellectuelle de concevoir un projet et l'habileté technique, celle de la main, pour incarner ce projet dans la matière¹⁶⁷⁶. »

La figure de l'artiste s'est ainsi rapprochée de celle du théoricien, et l'œuvre d'art est alors une expression de son *Idée*. Pour Giorgio Agamben, le modèle qui se met en place à la Renaissance déplace l'art de l'œuvre à l'esprit de l'artiste. L'Idée de l'œuvre est ce qui justifie que les Beaux-Arts s'extraient des arts mécaniques pour rejoindre la gloire des arts libéraux. Ce processus de légitimation fonctionne en outre en prenant « son modèle dans la création divine¹⁶⁷⁷ ».

Dante associe Cimabue et Giotto à la gloire dans le chant XI du *Purgatoire*. Boccace, pour sa part, dans le *Décameron*, situe ces artistes à Florence et à son époque¹⁶⁷⁸, et confère à Giotto « un rôle historique qui le place parmi les hommes illustres de la cité¹⁶⁷⁹ ». Le terme « artiste », de Dante à Vasari, apparaît ensuite de manière sporadique¹⁶⁸⁰. Pour Édouard Pommier, la fortune du terme est particulièrement redevable à Michel-Ange, qui lui a donné sa pleine acception à travers ses sonnets. Michel-Ange reprend le terme de Dante et se l'approprie. Il développe ainsi dans sa poésie¹⁶⁸¹ l'idée que la main arrache à la matière l'idée de l'artiste. Notons que la « légitimation », la mise en valeur de l'artiste passe ainsi par sa célébration dans un *art libéral*, dont le prestige ne manque de ressurgir sur les productions plastiques de son auteur. D'après Édouard Pommier, le commentaire que Benedetto Varchi fait en 1547 sur le poème de Michel-Ange, qui associe Michel-Ange à Dante constitue « un événement symbolique important dans l'élaboration du discours sur l'art¹⁶⁸² », qui témoigne de surcroît du caractère encore récent du mot « *artista* », par le temps que consacre l'historien florentin à tenter d'en percer l'origine et le sens.

Le développement de la « culture » artistique n'est ainsi pas le seul fait d'un développement interne au métier, ni le seul fait du talent exceptionnel des peintres. Le phénomène central (les artistes et leurs productions) est accompagné de tout un appareil discursif et politique « qui envahit les marges du fait artistique proprement dit et qui aide les contemporains à reconnaître sa spécificité¹⁶⁸³ ». Autrement dit, l'art en tant que formation culturelle se développe non seulement à travers une pratique spécifique, celle de l'artiste, mais

¹⁶⁷⁶ *Ibid.*, p. 24.

¹⁶⁷⁷ Agamben Giorgio, *Création et anarchie. L'œuvre à l'ère de la religion capitaliste*, op. cit., p. 18.

¹⁶⁷⁸ Pommier Édouard, *Comment l'art devient l'art dans l'Italie de la Renaissance*, op. cit., p. 36.

¹⁶⁷⁹ *Ibid.*, p. 37.

¹⁶⁸⁰ « La descendance du terme semble très rare et discontinue, pendant deux siècles au moins. Sans vouloir relever toutes les apparitions précoces du mot « artiste », on peut noter que Franco Sacchetti l'utilise vers 1360 pour désigner une personne chargée par un évêque d'Arezzo de peindre une chapelle. Beaucoup plus tard, Francesco Albertini (connu de 1493 à 1510), dans une sorte de répertoire des peintures et des sculptures de Florence, écrit qu'il ne parle pas de certains artistes ("*lascio stare diversi artisti*", dédicace non paginée) à propos de l'église de l'Annunziata, mais des ex-voto de cire, "*facte per mano di optimi artisti*". » *Ibid.*, p. 25.

¹⁶⁸¹ « Le grand artiste ne conçoit nulle idée / qu'un bloc de marbre en soi ne circonscrive / de sa gangue, et seule la concrétise / la main obéissant à l'intellect. » Michel-Ange, *Poésie/Rime*, n°248, p. 129

¹⁶⁸² Pommier Édouard, *Comment l'art devient l'art dans l'Italie de la Renaissance*, op. cit., p. 27.

¹⁶⁸³ *Ibid.*, p. 10.

également, et surtout peut-être, à travers des *discours*, sous forme de récits, d'images, d'essais, autant que des *pratiques* extérieures au geste artistique lui-même – créations de monuments, d'institutions. Les artistes sont rattachés à la Renommée, intégrés parmi les hommes illustres. Ils deviennent objets du discours historique (*Le Vite* de Vasari). L'autonomisation du champ se fait aussi par la création d'un canon, par « la désignation d'œuvres exemplaires » et de « chefs-d'œuvre¹⁶⁸⁴ », autrement dit, par la constitution d'un champ répartissant des positions de pouvoir. Objets des discours, ils en deviennent aussi les sujets, et théorisent leur pratique. Ils deviennent l'objet de célébrations de la part du pouvoir politique, sous la forme de monuments, de portrait. La pratique est elle-même auréolée par la fondation d'institutions dédiées, le musée et l'académie, qui intègrent la pratique artistique dans la lignée glorieuse de l'Antiquité. L'autonomisation du champ artistique, sa glorification se fait ainsi par tout un ensemble de pratiques et de discours qui fonctionnent, autour du fait artistique lui-même, en système. Ce modèle, élaboré en Italie, va se disséminer et rayonner ensuite à travers l'Europe, même si sa « naturalisation¹⁶⁸⁵ » est plus tardive dans les pays alentours. Édouard Pommier note que les Pays-Bas sont les premiers à reprendre le modèle, que les académies des arts ne deviennent systématiques qu'à partir des années 1700 et que les musées ne se constituent en réseau qu'au XVIII^e siècle.

L'art se constitue donc tel qu'on le perçoit par sa *mise en histoire*, et notre réception contemporaine est le fait d'une double mise en histoire : celle qui commence au Quattrocento avec les *Vite* de Vasari, et celle qui s'élabore au cours du XIX^e siècle. Comme le relève Édouard Pommier, la modernité de l'art du Quattrocento consiste aussi en un « cortège d'œuvres d'art, au premier ou au second degré, dont la fonction essentielle est de commenter, d'honorer et de perpétuer la création artistique elle-même¹⁶⁸⁶ ». Autrement dit, l'autonomisation du champ de l'art se fait aussi par un passage de l'imitation à la citation, par l'acquisition, au sein de la pratique, d'une certaine réflexivité. La mise en histoire du champ se fait donc par des discours *extérieurs* autant qu'*intérieurs*. Enfin, corrélatif à cette institution de l'art, le thème d'une mort de l'art, apparaît dès Vasari ; il sera repris ensuite dans les *Veri precetti della pittura* d'Armenini en 1586¹⁶⁸⁷. La prise en considération de la mort constitue ainsi, d'après Édouard Pommier, la « dernière étape de la reconnaissance de l'existence de l'art¹⁶⁸⁸. »

Résumons : la figure de l'artiste émerge progressivement, de manière discontinue, entre le XIII^e et XIV^e siècle. L'œuvre de Giotto, sa puissance et sa célébrité, opèrent un tournant dans la réception du métier d'artiste. Dante est le premier à sacraliser ce métier, en

¹⁶⁸⁴ *Ibid.*

¹⁶⁸⁵ *Ibid.*, p. 10-11.

¹⁶⁸⁶ *Ibid.*, p. 11.

¹⁶⁸⁷ *Ibid.*, p. 464.

¹⁶⁸⁸ *Ibid.*

proposant après Giotto sa première définition par l'association du regard, de la pensée et de la main. Michel-Ange perpétue la pensée de Dante, en tant qu'artiste et théoricien et associe les arts libéraux aux beaux-arts. Au cours du Quattrocento, l'art se construit ainsi comme culture, à travers l'élaboration d'une pratique spécifique (associant la main au regard et à la pensée), ainsi que par la mise en place d'un appareil de discours (littéraires, philosophiques, historiques, scientifiques) et de pratiques politiques (institutionnalisation, reconnaissance du pouvoir, etc.).

L'art, la main et la vie

Balzac, dans *Le Chef d'œuvre inconnu*, place dans la bouche de Frenhofer, modèle exemplaire du peintre, un discours sur la nature de l'art qui oppose l'art à la copie. La copie pure, la simple reproduction du réel apparaît ainsi comme un travail mortifère qui ne reproduit que la chair, là où l'art saisit *l'anima* des corps qu'il exprime :

« La mission de l'art n'est pas de copier la nature, mais de l'exprimer ! Tu n'es pas un vil copiste, mais un poète ! s'écria vivement le vieillard en interrompant Porbus par un geste despotique. Autrement un sculpteur serait quitte de tous ses travaux en moulant une femme ! Hé ! Bien, essaie de mouler la main de ta maîtresse et de la poser devant toi, tu trouveras un horrible cadavre sans aucune ressemblance, et tu seras forcé d'aller trouver le ciseau de l'homme qui, sans te la copier exactement, t'en figurera le mouvement et la vie. Nous avons à saisir l'esprit, l'âme, la physionomie des choses et des êtres. Les effets ! les effets ! mais ils sont les accidents de la vie et non la vie. Une main, puisque j'ai pris cet exemple, une main ne tient pas seulement au corps, elle exprime et continue une pensée qu'il faut saisir et rendre. Ni le peintre, ni le poète, ni le sculpteur ne doivent séparer l'effet de la cause qui sont invinciblement l'un dans l'autre¹⁶⁸⁹ ! »

Le discours que Balzac prête à Frenhofer repose sur un jeu de double. À la main comme modèle répond la main de l'artiste qui la recrée. Chacune de ces deux mains représente par métonymie un corps, et contient une vie propre incarnée dans un rôle (genré). La main de la maîtresse doit être belle, la main de l'artiste créer la beauté. L'art mobilise la vue et la main, qui fonctionnent ensemble, en symbiose, pour révéler, à force de travail, la Forme (l'être) dans la matière¹⁶⁹⁰. Se met en place chez Balzac un jeu d'opposition entre l'art et la copie qui se double de l'opposition entre la vie et la mort¹⁶⁹¹. La copie exacte a tout de son modèle, mais

¹⁶⁸⁹ Balzac Honoré de, *Le Chef d'œuvre inconnu*. op. cit., p. 43.

¹⁶⁹⁰ « Vous dessinez une femme, mais vous ne la voyez pas ! Ce n'est pas ainsi que l'on parvient à forcer l'arcane de la nature. Votre main reproduit, sans que vous y pensiez, le modèle que vous avez copié chez votre maître. Vous ne descendez pas assez dans l'intimité de la forme, vous ne la poursuivez pas avec assez d'amour et de persévérance dans ses détours et dans ses fuites. La beauté est une chose sévère et difficile qui ne se laisse point atteindre ainsi, il faut attendre ses heures, l'épier, la presser et l'enlacer étroitement pour la forcer à se rendre. La Forme est un Protée bien plus insaisissable et plus fertile en replis que le Protée de la fable, ce n'est qu'après de longs combats qu'on peut la contraindre à se montrer sous son véritable aspect ; vous autres ! vous vous contentez de la première apparence qu'elle vous livre, ou tout au plus de la seconde, ou de la troisième ; ce n'est pas ainsi qu'agissent les victorieux lutteurs ! » *Ibid.*, p. 43.

¹⁶⁹¹ « Vos figures sont alors de pâles fantômes colorés que vous nous promenez devant les yeux, et vous appelez cela de la peinture et de l'art. » *Ibid.*, p. 45.

elle en manque l'essence, le principe vital. La main de la maîtresse passe ainsi du désir à la vanité. Mouler la main de sa maîtresse, c'est en fabriquer une trace sans vie, « un horrible cadavre », qui, pour avoir la même forme, n'en transmet cependant rien. Frenhofer passe de la partie au tout, et reproche à ses disciples de copier, c'est-à-dire de dessiner sans voir et produire de la sorte des corps inertes.

« Assurément, une femme porte sa tête de cette manière, elle tient sa jupe ainsi, ses yeux s'alanguissent et se fondent avec cet air de douceur résignée, l'ombre palpitante des cils flotte ainsi sur les joues ! C'est cela, et ce n'est pas cela. Qu'y manque-t-il ? un rien, mais ce rien est tout. Vous avez l'apparence de la vie, mais vous n'exprimez pas son trop-plein qui déborde, ce je ne sais quoi qui est l'âme peut-être et qui flotte nuageusement sur l'enveloppe ; enfin cette fleur de vie que Titien et Raphaël ont surprise¹⁶⁹². »

La vie qui anime l'œuvre d'art n'est pas située précisément : elle « flotte nuageusement sur l'enveloppe », et disparaît dans une copie mécanique. Elle ne relève pas du mouvement, mais d'une puissance de mouvement et d'animation, de pensée, contenue dans la forme même, ou plus exactement, dans le travail de la forme par la main, dans une rencontre entre la main de l'artiste, la forme qu'il élabore et le modèle dont il s'inspire. L'art s'oppose ainsi à la copie, comme la peinture à la photographie, et la sculpture au moule. Ce couple d'opposition se prolonge jusqu'à Henri Focillon, qui oppose lui aussi la vie d'une œuvre où l'on sent la main à la mort d'une création démanuée.

« Quand on sait que la qualité d'un ton, d'une valeur dépend non seulement de la manière dont on les fait, mais de la manière dont on les pose, la présence du dieu en cinq personnes se manifeste partout. Tel est l'avenir de la main, jusqu'au jour où l'on peindra à la machine, au chalumeau : alors sera rejointe la cruelle inertie du cliché, obtenu par un œil sans main, et qui heurte notre amitié en la sollicitant, merveille de la lumière, monstre passif. Il fait penser à l'art d'une autre planète, où la musique serait le graphique des sonorités, où les échanges de pensée se feraient sans paroles, par des ondes. Même quand il représente des foules, il est l'image de la solitude, puisque la main n'y parvient jamais pour y répandre la chaleur et le fluide de la vie humaine¹⁶⁹³. »

On retrouve donc chez Henri Focillon un jeu d'opposition similaire à celui que prône le peintre balzacien entre, d'un côté, la main, la vie, la chaleur, la proximité, le mouvement, de l'autre, l'œil, la machine, la distance, la froideur et l'« inertie ». Ce débat entre la vie et la copie, qui redouble celui de la main et la machine, est intéressant pour envisager le rapport entre le cinéma d'animation et le cinéma de prises de vues directes. Le cinéma d'animation reprend ainsi à son compte les théories de la peinture du XIX^e siècle. Les discours du cinéma d'animation et le fantasme de vie qui les habite trouvent leur matrice dans les discours sur

¹⁶⁹² *Ibid.*

¹⁶⁹³ Focillon Henri, *Éloge de la main*, op. cit., p. 116.

l'art du XIX^e siècle, dont ils reconduisent les enjeux et les oppositions, dans des termes parfois très similaires. Chez Starewitch, dans les paroles qui closent le documentaire *Comment naît et s'anime une cinémarionnette* (1933) : « donner simplement le mouvement à une marionnette est à la portée de n'importe qui. Lui donner la vie est un art. ». L'idée de vie, comme l'a montré Hervé Joubert-Laurencin, fonctionne en concert avec la thématique du secret, et reconduit, à l'intérieur de l'art industriel et machinique du cinéma, le travail manuel de l'artiste, qui fabrique le film « image par image », s'appropriant le travail de la machine.

La main de la vie | la mort de la machine

Si la création artistique a profondément changé de forme au cours du XX^e siècle, abandonnant les tâches manuelles au public, les propos que tient Henri Focillon à propos de la main de l'artiste semblent encore parler des cinéastes d'animation :

« L'artiste qui coupe son bois, bat son métal, pétrit son argile, taille son bloc de pierre, maintient jusqu'à nous un passé de l'homme, un homme ancien, sans lequel nous ne serions pas. N'est-il pas admirable de voir debout parmi nous, dans l'âge mécanique, ce survivant acharné des âges de la main ? Les siècles ont passé sur lui sans altérer sa vie profonde, sans le faire renoncer à ses antiques façons de découvrir le monde et de l'inventer. La nature est toujours pour lui un réceptacle de secrets et de merveilles. Toujours c'est avec ses mains nues, faibles armes, qu'il cherche à les dérober, pour les faire entrer dans son propre jeu¹⁶⁹⁴. »

Le cinéma d'animation semble constituer une telle survivance de la main de l'artiste face à la mécanisation de l'art. Ou plutôt : le cinéma d'animation est un lieu où le travail manuel a survécu à sa mécanisation, car il consiste précisément à refaire du travail de la machine un lieu de création. Le cinéma d'animation porte son attention esthétique, construit son art sur la part que le cinéma a abandonnée à la machine. Ce qui en fait un lieu où le conflit entre l'humain et la machine se prolonge au-delà de sa résolution dans le champ des arts plastiques.

Les films d'animation des premiers temps recourent ainsi au trope de la « main de l'artiste », qui procède aussi de la tradition des *lightning sketch*. Les films des premiers temps affichent ainsi la main au travail, et surtout, le travail de la main : ses traces sur le papier¹⁶⁹⁵.

¹⁶⁹⁴ *Ibid.*, p. 112.

¹⁶⁹⁵ « The audience may catch a glimpse of the hand at work – not the hand itself, but the traces it leaves on paper. These traces become an alternative plot point, like noticing the string of a marionnette, as part of the story. In Modernist terms, that glimpse is a self-reflexive device. In terms of the Baroque and special effects, it highlights the craft of the animator » (« Le public peut apercevoir la main au travail - non pas la main elle-même, mais les traces qu'elle laisse sur le papier. Ces traces deviennent un élément alternatif de l'intrigue, comme le fait de remarquer le fil d'une marionnette, en tant que partie intégrante de l'histoire. En termes modernistes, ce coup d'œil est un dispositif autoréflexif. Du point de vue du baroque et des effets spéciaux, il met en évidence l'art de l'animateur. », traduction personnelle) Klein Norman M., *The Vatican to Vegas. A History of Special Effect*, New York, New Press, 2004, p. 251.

L'intrusion de la main de l'animateur dans l'image a été largement étudiée par Donald Crafton¹⁶⁹⁶. Pour Donald Crafton, les pinceaux qui peignent tout seuls et les mains dessinant relèvent d'un même motif, renommé « *La main de l'artiste* » d'après le film éponyme de Walter Booth¹⁶⁹⁷ (1906). Le trope de la main de l'artiste met en jeu trois éléments¹⁶⁹⁸ : un artiste, qui apparaît entièrement, ou métonymiquement par sa main ou son pinceau, une surface de dessin et les dessins qui sont tracés, effacés et manipulés sur cette surface. Comme le remarque Christopher Holliday, le trope de la « main de l'artiste » « renferme tout à la fois l'animation comme un art, un artisanat, un concept, un ensemble de processus, un médium, une forme de communication, un style de représentation et une performance¹⁶⁹⁹. »

Les premiers films d'animation s'inscrivent dans la tradition du spectacle, de la magie et du *lightning sketch*. La configuration de la scène comme *lightning sketch* affirme le caractère manuel de la production des images. Cette idée va durablement influencer le cinéma d'animation et sa réception. Les mains visibles des animateurs des premiers temps (Cohl, McCay, Blackton ; Christopher Holliday cite également Merry, Booth et Julius) se trouvaient ainsi ancrées dans « un processus de production d'images plus mécaniques ». Parce que l'animation prolonge au sein du cinéma les outils et les tropes de la création picturale (le dessin, la peinture, la main de l'artiste, l'art de donner la vie à l'image), elle se place immédiatement sur des enjeux de légitimité artistique et des questionnements sur la nature de l'art.

Le *lightning sktech* a pu être perçu comme une réaction au bouleversement visuel et sensible provoqué par la société industrielle et ses machines¹⁷⁰⁰. Le *lightning sketch* commence comme un jeu de salon de l'époque Victorienne, avant de prendre son essor comme spectacle de Music hall dans les années 1880 et 1890. Dans le *lightning sketch*, l'image est visuelle, et en même temps une trace (au sens derridéen d'un processus continu d'inscriptions exhibant la discontinuité fondamentale du temps). Comme le remarque Bukatman¹⁷⁰¹, le *lightning sketch* se trouve à la conjonction des traditions artisanales, des savoirs-faire manuels, et d'un régime de performativité lié à la machine (timing, efficience,

¹⁶⁹⁶ Crafton Donald, « *Animation iconography: The "hand of the artist"* », *Quarterly Review of Film Studies*, 4:4, 1979, p. 409-428, DOI: 10.1080/10509207909361014

¹⁶⁹⁷ Holliday Christopher, « *In Good Hands ? Indexes and Interfaces in A Computer Animated Hand* (Ed Catmull & Frederick Parke, 1972) », in Ruddell Carolin, Ward Paul (dir.), *The Crafty Animator, Handmade, Craftbased Animation and Cultural Value*, Basingstoke, Pgrave Macmillan, 2019, p. 168.

¹⁶⁹⁸ Crafton Donald, « *Animation iconography: The "hand of the artist"* », *op. cit.*

¹⁶⁹⁹ « *At the same time, the "hand of the artist" disclosed all at once animation as an art, craft, concept, set of processes, medium, form of communication, style of representation and a performance. Just as the "hand of the artist" of silent animation maintained the centrality of the artist—albeit one metonymically represented by their hands or instruments—to arbitrate the cultural status of early twentieth-century animation, A Computer Animated Hand likewise used the hand of its creator (in this case, Catmull) to alleviate any anxiety around the missing or mislaid "handiwork" of digital imagery.* » Holliday Christopher, « *In Good Hands ? Indexes and Interfaces in A Computer Animated Hand* (Ed Catmull & Frederick Parke, 1972) », *op. cit.*, p. 170.

¹⁷⁰⁰ Bukatman Scott, *The Poetics of Slumberland*, *op. cit.*, p. 112.

¹⁷⁰¹ Holliday Christopher, « *In Good Hands ? Indexes and Interfaces in A Computer Animated Hand* (Ed Catmull & Frederick Parke, 1972) », *op. cit.*, p. 172.

coordination, précision). Ce constat amène l’auteur à envisager le *lightning sketch* comme une performance dont la perfection témoigne d’un corps mécanisé plutôt que d’une persistance du geste artisanale : « La main de McCay serait ainsi à la fois individuelle et industrielle, artiste et assembleuse, maître-artisan et opératrice de machine – tout à la fois outil de *production* et de *reproduction*¹⁷⁰². »

Les mains, dans les premiers temps du cinéma d’animation (à l’époque, des films à truc), sont celles d’un magicien¹⁷⁰³. La main est un motif qui affirme dans l’animation des premiers temps les « désirs d’artistes¹⁷⁰⁴ » des animateurs. L’institutionnalisation du cartoon va cependant faire reculer cet imaginaire, au profit de la technique. Si les premiers films d’animation prennent la forme du *lightning sketch*, chez McCay déjà, le dessinateur, encore représenté comme créateur du film, ne donne plus l’illusion de donner le mouvement à ses dessins. Pour le dire dans les mots de Jean-Baptiste Massuet « il ne s’agit plus pour le spectateur de croire à un lien magique entre la main créatrice et son dessin s’animant, mais d’y déceler un lien technique, explicable rationnellement¹⁷⁰⁵. » La dimension attractionnelle du dessin animé passe ainsi au second plan, laissant place au dessin animé à proprement parler¹⁷⁰⁶.

Dans les films des premiers temps, comme le montre Jean-Baptiste Massuet, « le motif de la main de l’artiste et de la toile s’est vu progressivement éclipsé au profit de l’espace de tournage, du studio de cinéma en tant que tel¹⁷⁰⁷. » Ainsi, la main qui animait les premiers cartoons, à la manière de celle de Cohl dans *Fantasmagorie* (1908) ou de celle du dessinateur dans la série *Out of the Inkwell* (Fleischer, 1921-1926) disparaît progressivement au cours des années 1920.

Le cinéma d’animation des premiers temps réintroduit ainsi à l’intérieur de l’image cinématographique la main de l’artiste, dans une forme qui est à la fois une survivance d’un trope pictural, une performance inspirée de la pratique des *lightning sketch* et un jeu entre le créateur et sa créature. Sans provenir directement du champ de l’art, ces créateurs issus plutôt du dessin de presse, attestent cependant déjà de mutations des pratiques artistiques qui se tournent vers le jeu théâtral de la performance de dessin, vers celui, optique, du mouvement des images, ou celui, marionnettique, de la manipulation de la figurine.

¹⁷⁰² Bukatman Scott, *The Poetics of Slumberland*, op. cit., p. 109

¹⁷⁰³ Vignaux Valérie, « De quelques signes de main dans le cinéma d’animation français des premiers temps », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 59 | 2009, mis en ligne le 01 décembre 2012, consulté le 30 septembre 2016. URL : <http://1895.revues.org/3920> ; DOI : 10.4000/1895.3920

¹⁷⁰⁴ Ibid.

¹⁷⁰⁵ Massuet Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film*, op. cit., p. 64.

¹⁷⁰⁶ Ibid.

¹⁷⁰⁷ Ibid., p. 350.

Les arts incohérents : jouer de l'art au XIX^e siècle

Convoquant ce trope de la main de l'artiste, le film *Fantasmagorie* d'Émile Cohl a, dans l'historiographie française, souvent été (à tort) considéré comme le premier film d'animation, et son auteur comme l'inventeur du dessin animé¹⁷⁰⁸. Le film est souvent cité comme une référence importante par les cinéastes d'animation, et constitue, d'après André Martin, une sorte de matrice à laquelle reviennent les cinéastes-artisans qui fondent la communauté du cinéma d'animation dans les ruines de l'industrie du cartoon. Cinéaste «hors cadre¹⁷⁰⁹», comme le qualifie Valérie Vignaux, Émile Cohl, de son vrai nom Émile Eugène Jean Louis Courtet, commence comme caricaturiste¹⁷¹⁰, fut un temps photographe et détenteur d'un cinéma forain avant de passer à la réalisation de film à trucs. Le jeu occupe une place fondamentale dans l'œuvre d'Émile Cohl, qui semble provenir de son appartenance aux Arts Incohérents. Disciple d'André Gill, il participe en effet grâce à lui aux mouvements des Hydropathes et des Arts Incohérents.

Il propose ainsi, pour l'exposition de 1884 une parodie d'un tableau de Puvis de Chavanne intitulée *Le pauvre pêcheur*. Les œuvres de Cohl illustrent en outre des calembours, suivant les principes énoncés par Jules Roques¹⁷¹¹. Il réalise ainsi l'*Abus des métaphores* et *Un général hors cadre* pour l'exposition de 1886, ce dernier consistant en un dessin débordant en travers de son cadre. Comme le remarque Philippe Kaenel, «Cohl a tout particulièrement retenu des salons caricaturaux les jeux sur les cadres et sur l'image dans l'image¹⁷¹²», travaillant à partir d'*emboîtements* et d'*enchâssements* de l'image¹⁷¹³. Il propose ainsi, en 1893, un *Tableau démontable pour petits appartements ou déplacements et villégiatures*.

¹⁷⁰⁸ Voir sur ces questions Massuet Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film*. op. cit.

¹⁷⁰⁹ Valérie Vignaux, « Archives et histoire du cinéma : Émile Cohl, un cinéaste hors cadre ou de l'indépendance élevée au rang des beaux-arts », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 53 | 2007, mis en ligne le 01 décembre 2010, consulté le 16 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/1895/2263> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.2263>

¹⁷¹⁰ « Lorsqu'il pénètre dans l'atelier d'André Gill en 1878, le jeune Émile Eugène Jean Louis Courtet vient de quitter un emploi de courtier d'assurance, après divers séjours chez un philatéliste, à l'armée et chez un bijoutier lors de son apprentissage. Il connaissait l'œuvre du célèbre caricaturiste de *la Lune* de longue date, car il copiait ses dessins depuis 1867. En effet, Cohl appartient depuis son plus jeune âge à l'espèce des dessinateurs compulsifs, rétifs à une formation artistique traditionnelle, qui entrent volontiers dans le métier par la petite porte des journaux illustrés. » Kaenel Philippe, « Une esthétique du bricolage : la caricature d'Émile Cohl face aux beaux-arts », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 53 | 2007, mis en ligne le 01 décembre 2010, consulté le 17 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/1895/2293> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.2293>

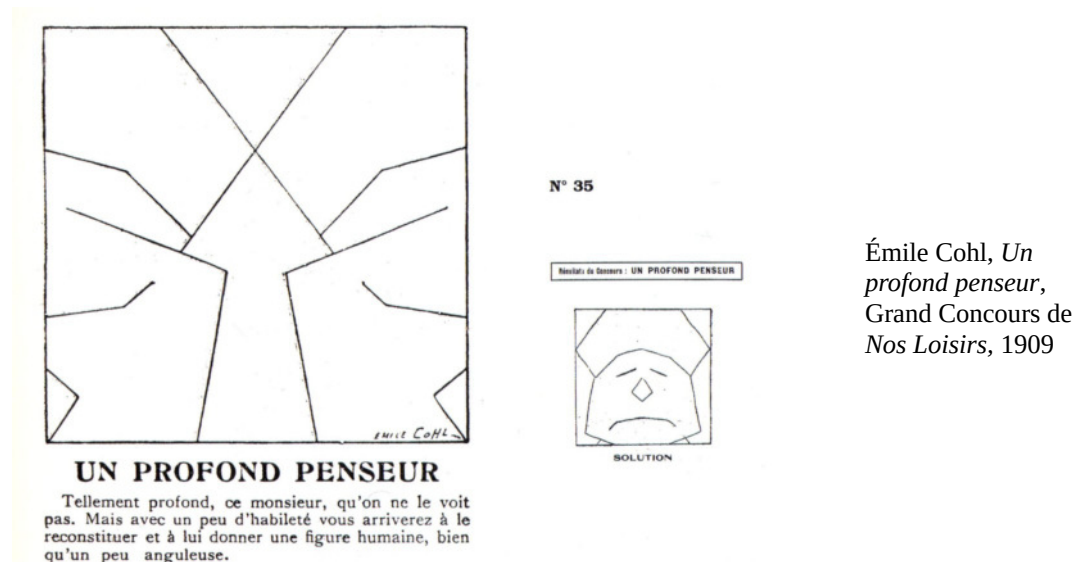
¹⁷¹¹ « ... le dessin doit pouvoir noter par des traits et interpréter fidèlement tout ce que dit le texte. Se basant sur ce qui précède, allez donc dire à un classique de faire un dessin représentant : un ministre ayant l'oreille du gouvernement, ou bien un criminel étouffant la voix de sa conscience ! Voilà ce qui explique la raison d'être de l'école incohérente, dont les disciples (...) sont une force nouvelle, un complément, un supplément aux règles de l'art... » Jean Roque, cité par Abélès Luce, Charpin Catherine, *Arts incohérents. Académie du dérisoire [exposition, Paris, Musée d'Orsay, 25 février-31 mai 1992]*, Paris, Les dossiers du Musée d'Orsay, 1992, p. 76.

¹⁷¹² Kaenel Philippe, « Une esthétique du bricolage : la caricature d'Émile Cohl face aux beaux-arts », op. cit.

¹⁷¹³ *Ibid.*

Comme l'expriment Luce Abélès et Catherine Charpin¹⁷¹⁴ : « Ce n'est plus un tableau particulier, c'est l'art tout entier jusque dans ses méthodes qui est remis en question pour le simple plaisir du jeu. » Les expositions des arts incohérents, où « mondes de l'art et spectacles interfèrent¹⁷¹⁵ », apparaissent dans un contexte de développement des bals-spectacles du music-hall¹⁷¹⁶, avec l'ouverture des Folies Bergères en 1869, du Moulin Rouge en 1889, du Casino de Paris en 1891, et de l'Olympia en 1893.

On retrouve chez Cohl la trace de ce cadre ludique. En effet, sa filmographie mentionne de nombreux jeux, et le caricaturiste-photographe-cinéaste fabriquait par ailleurs des jeux. Sans faire un inventaire complet des occurrences du jeu dans sa filmographie, notons qu'en 1910, Cohl réalise même un film intitulé *Le Champion du jeu à la mode*. Dans *Le petit soldat qui devient des dieux* (1908), les soldats sont des jouets qui s'animent devant un dessin d'enfant. Sur le tableau vert du *Peintre néo-impressionniste* (1910), on joue au billard. Les jeux apparaissent encore dans *Les Lunettes féériques* (1909), qui proposent une forme originale de vue subjective : les lunettes montrent les désirs de qui les porte, et dévoile le désir de jeu d'un des personnages en présence. On retrouve également dans son œuvre la présence de l'univers forain : *Fantasmagorie* s'ouvre sur un théâtre, le personnage glisse sur la trompe d'un éléphant, et grossit comme dans un miroir anamorphosant. Outre la récurrence du thème du jeu dans ces films, Émile Cohl crée littéralement des jeux : un jeu pour enfants, intitulé *ABCD à la ficelle*, pour lequel il obtient la médaille de vermeil du Concours Lépine de 1907, ou encore des énigmes et casse-tête qu'il propose au journal *Nos Loisirs*¹⁷¹⁷.



¹⁷¹⁴ Abélès Luce, Charpin Catherine, *Arts incohérents. Académie du dérisoire*, op. cit., p. 25.

¹⁷¹⁵ *Ibid.*

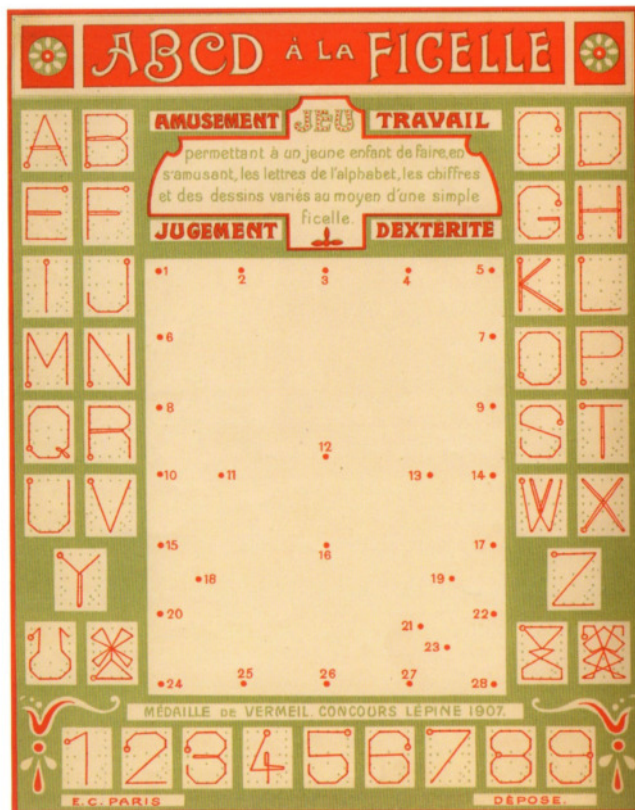
¹⁷¹⁶ *Ibid.*, p. 24

¹⁷¹⁷ Boulaire Cécile, « Émile Cohl et l'enfance », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 53 | 2007, mis en ligne le 01 décembre 2010, consulté le 30 octobre 2023. URL : <https://journals.openedition.org/1895/2403> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.2403>

En haut: Émile Cohl, *Jeu de l'oie*, Chromolithographie, sans date

Ci-dessous : Émile Cohl, *ABCD à la Ficelle*, Jeu instructif pour enfant, médaille de Vermeil au concours Lépine, 1907.

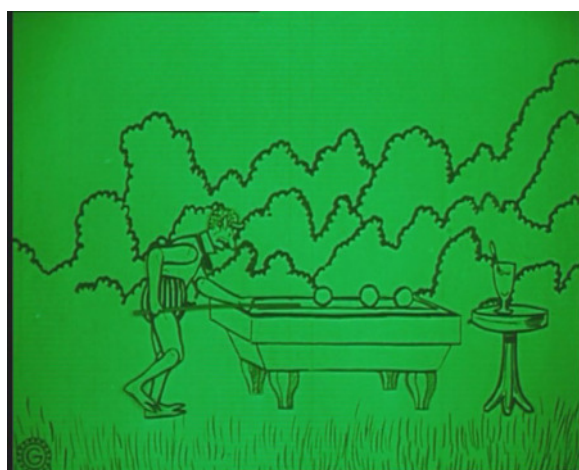
Source : Émile Cohl, Annecy, Montreuil, Musée du Château d'Annecy / Ed. De l'Oeil, 2008, p. 80-82.



Conjointement au jeu, présenté avec une distance critique et ludique, les films de Cohl font également mention fréquente de l'art. Sa formation au sein du monde de l'art mineur de la caricature et du dessin de presse conditionne chez Cohl un certain rapport ludique et distancié à l'art, dont le cinéaste se souvient dans les sujets et la réalisation de ses films. En effet, on trouve chez Cohl un certain nombre de films qui évoque le thème de l'art sur le ton ironique caractéristique des arts incohérents. Il présente ainsi *Le musée du grotesque* (1911), dans lequel se succèdent des caricatures. Dans *Le Cerceau magique* (1908), après les cocottes¹⁷¹⁸, on voit la palette d'un peintre, au-dessus de laquelle apparaît un personnage dessiné. Apparaissent ensuite des dés qui écrivent loto : l'art se trouve entre deux jeux. Une feuille de papier laisse sortir un petit bonhomme qui fait un tour en brouette, un compas trace une rosace qui s'anime avant de laisser place à un visage puis des petits bonshommes. Dans *Le peintre néo-impressionniste*, Émile Cohl reprend le principe incohérent de *L'Album Primo-Livresque* d'Alphonse Allais (1897). Le film consiste en effet en un déploiement des virtualités contenues dans les monochromes d'Allais, pour en faire « une satire du comportement des amateurs d'art moderne¹⁷¹⁹ » autant qu'un « plaidoyer pour le dessin¹⁷²⁰ ». Tout d'abord, il montre une toile rouge intitulée « un cardinal mangeant une langouste aux tomates sur les bords de la Mer Rouge », dont il anime la scène sur un fond rouge. La même scène est ensuite rejouée pour chaque couleur : bleu, jaune, noire, blanche et bleu, puis entièrement blanche.



Émile Cohl, *Le peintre néo-impressionniste*, 1910



Émile Cohl, *Le peintre néo-impressionniste*, 1910

¹⁷¹⁸ La cocotte de papier est un motif que l'on retrouve par ailleurs aussi dans *Le Cauchemar de Fantoche*.

¹⁷¹⁹ Riout Denys, « Le Peintre néo-impressionniste : une adaptation anticipatrice », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 53 | 2007, mis en ligne le 01 décembre 2010, consulté le 17 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/1895/2533> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.2533>

¹⁷²⁰ *Ibid.*

Les Incohérents : avant-garde ludique ou arrière-garde parodique ?

Ce film d'Émile Cohl s'inscrit en réalité dans un genre à part entière des Arts Incohérents, qui sera repris à de nombreuses reprises dans le dessin de presse : les monochromes, dont on trouve même une version dans un film des studios Fleischer de 1936, la *Screen Song I can't Escape From You*.



Alphonse Allais, *Récolte de la tomate par des cardinaux apoplectiques au bord de la mer rouge (effet d'aurore boréale)*, Album-Primolivresque, 1897



Fleischer Max, *Screen Song I Can't Escape From You*, 1936

Les expositions des Arts incohérents héritent les monochromes des salons comiques illustrés, qui apparaissent en France à partir des années 1840, pour moquer les Salons de peinture créés par l'Académie royale à la fin du XVII^e siècle¹⁷²¹ en plein dépérissement au milieu du XIX^e siècle. Dans les Salons, la peinture est maîtresse : plus noble que le dessin, la photographie, la sculpture. Les Salons comiques rendent compte en les parodiant par le dessin des Salons officiels. Ils sont diffusés au sein de publications satyriques : Le *Charivari*, le *Journal pour rire*, le *Journal amusant* ou encore *La Lune* ou *L'Eclipse*. Le développement de ces parodies est à rapprocher celui de la caricature de presse. Les Arts incohérents représentent donc une matérialisation et une institutionnalisation des critiques parodiques des salons publiées dans les journaux qu'étaient les Salons comiques.

Les monochromes sont ainsi une hypertrophie des caricatures des salons telles qu'on peut les trouver par exemple dans le *Journal pour rire* : « Le Salon de 1857 dépeint et dessiné par Bertall », dans le *Journal pour rire* du 18 juillet 1857, présente une lithographie presque entièrement noire, où on distingue cependant au premier plan un homme allongé, et moins nettement à l'arrière plan deux silhouettes. La légende indique : « Horrible effet de ce poison :

¹⁷²¹ Grojnowski Daniel, Riout Denys, *Les Arts incohérents et le rire dans les arts plastiques*, Paris, Corti, 2015, p. 32.

l'esclave noircit, Locuste elle-même et tout le tableau deviennent noirs¹⁷²². » Même procédé pour le Salon de 1863. En commentaire de *César et sa fortune*, on peut lire :

« Ce spécimen d'effet de nuit est assez accrédité au salon de 1863. Il a l'heureux avantage de s'appliquer à d'assez nombreuses situations. La vue du port de Hontfleur, effet de nuit par M. Jean Louis Petit, est exactement le même tableau, le numéro seul diffère. Vingt-sept autres tableaux sont tout pareil. On est donc instamment prié de bien étudier les numéros, si l'on ne veut pas commettre des erreurs, qui sont toujours chose fort regrettable¹⁷²³. »

La filmographie d'Émile Cohl témoigne de ce rapport à l'art. *L'enfance de l'art* (1910), comme son nom l'indique, propose un récit mythique de l'origine de l'art¹⁷²⁴. Le film s'ouvre sur un homme regardant longtemps sa main. Un couple préhistorique fait ensuite une promenade en campagne ; l'homme porte un chevalet et la femme une ombelle. La femme sort du cadre, et l'homme commence à peindre sur un chevalet, peut-être la femme en train de poser hors-champ. Un monstre arrive derrière lui, avec des cornes de bouc et des défenses de sanglier. Ce public monstrueux juge visiblement la performance du peintre. Sa queue s'envole, et va recouvrir la toile en noir, dans la plus pure tradition de l'art incohérent et de la critique des salons comiques.



Émile
Cohl,
*L'enfance
de l'art*,
1910.

¹⁷²² Riout Denys, *La peinture monochrome. Histoire et archéologie d'un genre*, Nîmes, ed. Jacqueline Chambon, 2003, p. 194.

¹⁷²³ « Le Salon de 1863 et son sous-sol dépeint par Bertal (IIIe suite) », (détail), le *Journal amusant*, Paris, 27 juin 1863, cité in Riout Denys, *La peinture monochrome, op. cit.*, p. 195.

¹⁷²⁴ « Tandis que par l'une de ces faces l'artiste représente peut-être le type le plus évolué, par l'autre il continue l'homme préhistorique. Le monde lui est frais et neuf, il l'examine, il en jouit avec des sens plus aiguisés que ceux du civilisé, il a gardé le sentiment magique de l'inconnu, mais surtout la poétique et la technique de la main. » Focillon Henri, *Vie des formes*, suivi de *Eloge de la main, op. cit.*, p. 109.



13919

Locuste essayant un poison.

Horrible effet de ce poison : l'esclave noircit,
Locuste elle-même et tout le tableau de-
viennent noirs.

« Le Salon de 1857 dessiné par Bertall »,
(détail), le *Journal pour rire*, 18 juillet 1857.
Source : Riout Denys, *La peinture
monochrome*, op.cit., p. 194.



Vue de tulle, le soir.

Au public : vous ne comprenez pas ? Eh bien, allez
voir au n°2 du faubourg Poissonnière.

Alfred Choubrac, *Vue de Tulle, le soir*, Catalogue de
1889, p. 65. Source : Charpin, *Arts Incohérents*,
Académie du dérisoire, op. cit., p.72.

« La critique monochromise volontiers les œuvres¹⁷²⁵ », selon l'expression de Denys Riout, en insistant sur la noirceur de certains tableaux ou sur l'uniformité des couleurs des impressionnistes. Le monochrome a un antécédent revendiqué dans le champ de l'art en la personne de James MacNeil Whistler, dont les toiles aux « titres rhématiques¹⁷²⁶ » et aux sujets anecdotiques sont réalisées par variation autour d'une seule couleur, le blanc. L'œuvre de Whistler s'inscrit déjà dans une tradition. En 1753, Jean-Baptiste Oudry expose au Salon le *Canard Blanc*, et participera par ailleurs à accorder une attention privilégiée à la couleur, là où l'époque privilégie davantage le trait du dessin¹⁷²⁷. Whistler affiche au Salon des refusés de 1863 une *Dame blanche*, qui reçoit ensuite le sous-titre de *Symphony in White* et lui inspire une série. Denys Riout signale que la *Dame Blanche* de Whistler provoque un scandale équivalent à celui du *Bain* de Manet. Si la peinture est entièrement blanche, flirtant donc avec la couleur de la toile avant sa peinture, les œuvres de Whistler sont cependant encore figuratives, et laissent reconnaître leur sujet¹⁷²⁸. La vigueur avec laquelle Ruskin attaque

¹⁷²⁵ Riout Denys, *La peinture monochrome*. op. cit., p. 178.

¹⁷²⁶ *Ibid.*

¹⁷²⁷ *Ibid.*, p. 181.

¹⁷²⁸ *Ibid.*, p. 178.

l'œuvre de Whistler contribuera à « populariser le *presque rien*, version provocante du *n'importe quoi*¹⁷²⁹. »

Comme le rappellent Daniel Grojnowski et Denys Riout, le monochrome blanc *Première communion de jeunes filles chlorotiques par un temps de neige* qu'expose Allais en 1883 forme donc en réalité plutôt une parodie des œuvres de James Abbott Whistler, dont les œuvres sont justement caractérisées par un travail de variation des nuances de blanc dans la représentation d'objets. Le principe qui consiste à dissoudre la représentation dans une image indiscernable dans laquelle « On n'y voit rien », est une « scie d'atelier¹⁷³⁰ » des écoles d'arts de la fin du XIX^e siècle, déclinée par les caricaturistes de l'époque. Les versions les plus connues qui nous en restent aujourd'hui sont celles d'Alphonse Allais, qui publie en 1897 ses distiques « holorimes », où chaque alexandrin rime intégralement, et d'autre part son *Album primo-livresque*, et ses fameux monochromes.

Mais Allais n'est pas le seul partisan de cette tradition, qui remonte aux années 1880. Les jeux de monochromes prennent sans doute aussi leur source chez Sterne. Ils se manifestent également chez Gustave Doré, notamment dans son *Histoire de la Sainte Russie*¹⁷³¹ (1854). Dès 1882, Paul Bilhaud expose *Nature demi-morte et Combat de nègres pendant la nuit* ; Coquelin Cadet propose dans la même veine en 1889 des *Nuages sans ciel* ou un *Ciel sans nuages*, et Paul Amillet, une *Éclipse totale de soleil en Afrique centrale* ; En 1893 Guillon et Git-B. Lévy réalisent respectivement un *Wagon de fumeurs sous un tunnel* et un *Carnaval*, caché sous un rideau de confettis¹⁷³². Le comique de ces œuvres réside dans le jeu entre le titre, souvent très descriptif, et l'absence de figuration de l'image, qui ne prend son sens que du titre.

La liberté de ton des œuvres incohérentes, dont l'objectif est le rire, les absout de toute prétention esthétique et leur interdit toute relation au champ de l'art qui ne s'effectue sur le mode de la parodie. Cela conduit à produire un miroir inversé des pratiques artistiques, qui amène, dès les années 1880, à produire des œuvres qui « se donnent comme des "présentations"¹⁷³³ », c'est-à-dire qui dévoilent les codes, en détournant ceux de la tradition et du fonctionnement du musée autant qu'en parodiant les ruptures des avant-gardes. Les Arts Incohérents parodient ainsi les expositions en distribuant des médailles en chocolat.

¹⁷²⁹ *Ibid.*, p. 175.

¹⁷³⁰ Grojnowski Daniel, Riout Denys, *Les Arts incohérents et le rire dans les arts plastiques*, op. cit., p. 159.

¹⁷³¹ Riout Denys, *La peinture monochrome*, *Ibid.*, p. 212-213.

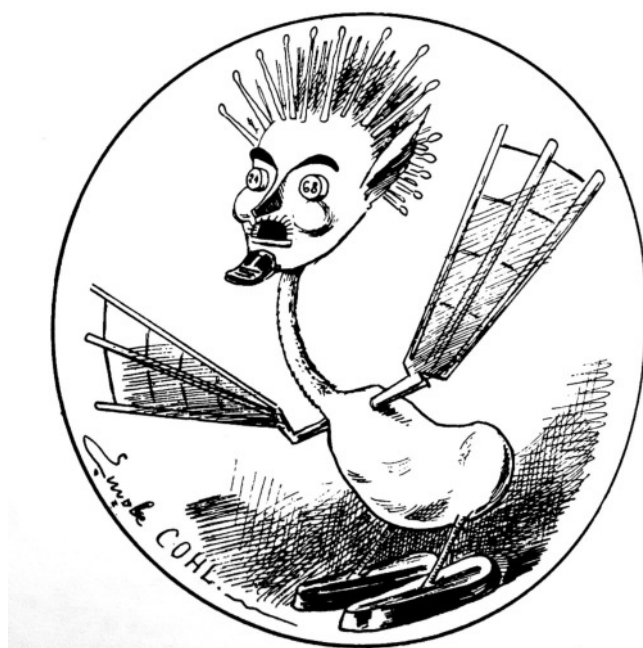
¹⁷³² Grojnowski Daniel, Riout Denys, *Ibid.*, p. 160.

¹⁷³³ *Ibid.*, p. 27.



Émile Cohl, *Un général hors cadre*, Catalogue de 1886, Source : Charpin, *Arts Incohérents*, Académie du dérisoire, op. cit., p.76.

Émile Cohl, *Abus des métaphores*, Catalogue de 1886, Source : Charpin, *Arts Incohérents*, Académie du dérisoire, op. cit., p.70.



LA SCÈNE A FAIRE

LUI.
 Quoi, ; non mais.
 , cependant ; hélas!
 ELLE.
 Jamais !!
 : « ! » âme
 Ardente... , flamme
! , pourtant,
 LUI.
 Ah! ?!...
 ELLE.
 Ernest !
 LUI (terrible).
 !!!!!
 ELLE (suppliante).
 !!!!!
 LUI (dignement).
 Oh! ; partez vie,
 J'aimais ; ! et,
 Monstre !... S'appeler ; !
 ELLE.
 Je !! Adieu!!!
 (Au rideau.)
 (Bravos et rappels.) L'auteur? L'auteur?
 LUI (revenant).
 Mes , sieurs, la
 en , devant ,
 de ,
 FRANCISQUE SARCELLE.

La Scène à faire, attribuée à Francisque Sarcelle, *Le Courrier Français*, 1886.

Source : Grojnowski Daniel, Riout Denys, *Les Arts incohérents et le rire dans les arts plastiques*, op. cit., p. 148.

La création se présente ici comme un espace de jeu : reprenant les codes du théâtre tout en les vidant de leur contenu, le texte devient un espace vierge, dont le ou la destinataire doit activement construire les pièces manquantes.

Les arts incohérents¹⁷³⁴ jouent et détournent ainsi les codes du monde de l'art, incitent aux « procédures dévoyées¹⁷³⁵ ». Ils subvertissent les codes de l'exposition, en recourant à des supports inadéquats (manche à balais, saucisson, dos du commissaire d'exposition¹⁷³⁶...), en présentant des sujets inhabituels, ou anodins (écumoire, pain, fromage, bretelles...), en jouant avec les *parerga* du tableau (absence de cadre ou cadre sans œuvre, présentations de l'œuvre parodiques, titres alambiqués...).

Les Incohérents jouent aussi avec les codes et l'espace de l'exposition, en recourant éventuellement à des objets tridimensionnels, à l'image du portrait du *Facteur Rural*, à l'exposition de 1882, quittant l'espace de la toile pour celui du public, par un soulier prolongeant le portrait en pied dans l'espace¹⁷³⁷. Entre autres subversions, on trouve aussi les sculptures en fromage (*Ce que l'on suit et ce que l'on sent*, 1882), ou les « croûtes » en pain¹⁷³⁸.

Le fonctionnement des monochromes d'Allais est en effet très différent de ceux du XX^e siècle. Les monochromes d'Allais sont de « véritables entités icono-langagières », le titre fait intégralement partie de l'œuvre, à laquelle il donne son sens¹⁷³⁹. Le comique procède du caractère dénotatif (définition du jeu au sens de Bateson) que le titre confère à l'œuvre : les monochromes « représentent et pourtant ne représentent pas ce qu'ils prétendent nous montrer¹⁷⁴⁰. »

Le développement de la caricature de presse a entraîné le passage d'une parodie verbale des Salons à une parodie visuelle, exprimée dans une forme similaire : le dessin, « isomorphisme » brouillant les frontières entre l'art et sa parodie. Maurice Du Seigneur exprime cette confusion dans une formulation synthétique qui exprime d'après Denys Riout le sentiment de l'époque : « Après Courbet, Manet ; après Manet, la caricature, quoi de plus logique¹⁷⁴¹ ! » Dès la fin du XIX^e siècle, l'art décline en même temps que la caricature s'élève, entraînant déjà entre art légitime et art populaire des points de rencontres, des zones d'hybridations, des lieux d'échanges qui rendent les deux champs perméables.

Les chercheurs en histoire de l'art s'accordent cependant à dire que les œuvres parodiques de la fin du XIX^e siècle, à la manière des monochromes et des expositions des

¹⁷³⁴ Pour des études détaillées de ces mouvements, voir : Grojnowski Daniel, Riout Denys, *Ibid.*

¹⁷³⁵ *Ibid.*, p. 158.

¹⁷³⁶ *Ibid.*

¹⁷³⁷ Riout Denys, *La peinture monochrome. op. cit.*, p. 174.

¹⁷³⁸ *Ibid.*

¹⁷³⁹ *Ibid.*, p. 183.

¹⁷⁴⁰ *Ibid.*

¹⁷⁴¹ Cité par Riout Denys, *La peinture monochrome. op. cit.*, p. 211.

Incohérents, ne « prophétisent rien¹⁷⁴² », et qu'il n'y a aucune anticipation de Duchamp à lire dans les gestes (pourtant identiques) des Incohérents.

« Ils transcrivent sur le mode ludique les éléments saillants de la crise picturale contemporaine, qui affecte à la fois les moyens et les fins de la représentation. Lorsque l'art lui-même devient caricature aux yeux du public, les monochromes peuvent accéder à la cimaise. Mais pour y figurer en tant qu'art, il faudra qu'ils perdent leur statut de symptôme et soient en mesure de prétendre à celui de solution¹⁷⁴³. »

Solution, ou coup de grâce ? L'expression concerne la démarche de Klein, dont les explorations du bleu répondent en effet à des exigences très éloignées de celles d'Alphonse Allais. La question ne semble en revanche pas pouvoir se poser dans les mêmes termes pour Duchamp, dont *l'habitus* prend précisément ses sources dans la culture incohérente¹⁷⁴⁴. Comment expliquer que les *ready-made* de Duchamp aient fait date dans l'histoire de l'art, alors que les œuvres des Incohérents ont été reléguées dans les ombres de l'oubli¹⁷⁴⁵ ? Alphonse Allais exhibe en 1883 une sculpture intitulée *Terre cuite (pomme de)*, consistant, comme son nom l'indique, en une pomme de terre. Pour Grojnowski et Riout, comme les monochromes ne préparent pas Klein, cette œuvre n'est, de la même manière, pas à voir comme un *ready-made*, « mais un mot-valise, calembour suggéré, qui s'incarne en sculpture ». L'argument n'est pas exactement convaincant, dans la mesure où les *ready-made* ont eux aussi pu être définis comme des formes de calembour plastique¹⁷⁴⁶. Il faudrait peut-être plutôt envisager l'événement en termes de contexte : les Incohérents émanent de la caricature (art mineur) ou de la littérature, bref, ils ne jouent pas dans le champ de l'art, et leurs œuvres sont parodiques. Pour Daniel Grojnowski et Denys Riout, les œuvres de James Abbott McNeill

¹⁷⁴² Riout Denys, *Ibid.*

¹⁷⁴³ *Ibid.*

¹⁷⁴⁴ « Pour le familier de Brisset et de Roussel, le calembour, sorte de *ready-made* verbal, révèle des relations inattendues entre des mots ordinaires, comme le *ready-made* révèle des aspects cachés des objets en les isolant du contexte familier dont ils tiennent leur signification et leur fonction coutumières.

Il est significatif que, au moment même où Duchamp en fait un parti artistique, le calembour, qui est un des traits les typiques de la culture bohème (le philosophe Colline, dans les *Scènes de la vie de bohème*, le pratique à jet continu), devient un des fondements de l'art de *cabaret* qui se développe sur la butte Montmartre, au Lapin agile (calembour sur le nom d'André Gil, qui avait peint l'enseigne) et au Chat noir, et qui, avec des personnages comme Willy, Maurice Donnay ou Alphonse Allais, exploite le prestige un peu sulfureux du milieu artiste en vulgarisant à l'intention du grand public les blagues d'atelier et les traditions de parodie et de caricatures propres à l'esprit artiste (un peu comme, à une autre époque, le théâtre de Jules Romain offrira au public bourgeois les traditions, alors très prestigieuses, de l'« esprit normalien »). (Dans la période récente, le journal *Libération*, né des séquelles du mouvement étudiant de 1968, a vulgarisé à l'usage d'un large public à prétention ou aspirations intellectuelles le jeu de mot intellectuel, qui avait trouvé sa forme légitime chez les auteurs les plus nobles du moment – comme Jacques Lacan –, en même temps qu'il offrait une forme dégriffée du style de vie intellectuel.) » Bourdieu Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et Structure du champ littéraire*, op. cit., 1992, p. 407.

¹⁷⁴⁵ « que deux événements se répètent, que même ils se répètent exactement, c'est une chose ; qu'ils n'en fassent pas moins deux en est une autre, qui seule compte pour l'historien » Veyne Paul, *Comment on écrit l'histoire*, Paris, Seuil, 1971/1978, p. 19.

¹⁷⁴⁶ Voir l'analyse de Bourdieu *infra*.

Whistler, celles d'Alphonse Allais et de Marcel Duchamp s'inscrivent ainsi dans des contextes et des fonctions différentes : « Allais cherche à provoquer le rire, là où Whistler module une harmonie de type musical, tandis que Duchamp exhibe abruptement l'énigme de l'art¹⁷⁴⁷ ». Des œuvres ou des gestes quasiment identiques peuvent ainsi revêtir des enjeux différents en fonction du contexte dans lequel ils se produisent. Les enjeux de Whistler sont en effet très différents de ceux d'Allais, et les monochromes de Klein ne remplissent en effet pas la même fonction, mais les gestes de Duchamp ne sont, en termes d'intention, pas véritablement éloignés de ceux des Incohérents. L'exhibition abrupte de « l'énigme de l'art¹⁷⁴⁸ », c'est-à-dire dans le cas de l'urinoir, de la puissance des grandeurs d'institution, se fait pour Duchamp sous la forme du jeu, jeu qui hérite aussi de la configuration artistique dans laquelle il s'est formé, et qui est celle du XIX^e siècle¹⁷⁴⁹. Les titres ludiques des œuvres de Duchamp, qui fonctionnent justement vis-à-vis de l'œuvre sur le monde du jeu (*Prière de toucher*, 1947), rappellent ceux d'Allais, et « L'énigme de l'art », chez Duchamp, est aussi bien un jeu, dont les Incohérents semblent avoir déjà, dans leurs expositions parodiques, déconstruit les mécanismes. Le geste de Duchamp est en lui-même un *ready-made*, et sa force a été de le réaliser non plus dans le champ de la parodie et de la caricature, mais à l'intérieur même du musée. Les Incohérents parodient depuis l'extérieur du champ, ce dernier provoque depuis l'intérieur. Encore a-t-il fallu que les cadres définitionnels de l'œuvre d'art soient assez effrités pour que l'œuvre, qui fonctionne, sur le modèle du jeu, davantage comme une plaisanterie que comme une affirmation sérieuse, puisse être prise au premier degré. Le même événement revient toujours, mais jamais le même, toujours autre le contexte dans lequel il s'inscrit. La force de la performance de Duchamp tient encore à la géopolitique dans laquelle elle a été inscrite, dans le jeu de commentaires et de promotion du geste.

¹⁷⁴⁷ Grojnowski Daniel, Riout Denys, *Les Arts incohérents et le rire dans les arts plastiques*, op. cit., p. 26.

¹⁷⁴⁸ « Pour se prêter de manière manifeste à d'infinies combinatoires, les analogies formelles n'en jouent pas moins en trompe-l'œil. C'est ainsi que la feuille de papier bristol blanc qu'expose Alphonse Allais aux Incohérents en 1883, sous le titre *Première communion de jeunes filles chlorotiques par un temps de neige*, n'est pas déjà un monochrome mais une figuration parodique des symphonies en blanc qui ont rendu célèbre James Abbott Whistler ; que l'objet légendé *Terre cuite (pomme de)*, qu'il y expose la même année, n'est pas un ready-made avant la lettre mais un mot-valise, calembour suggéré, qui s'incarne en sculpture (pomme de terre / terre cuite). Ces confrontations font ressortir des divergences fondamentales, puisque Allais cherche à provoquer le rire, là où Whistler module une harmonie de type musical, tandis que Duchamp exhibe abruptement l'énigme de l'art. » Grojnowski Daniel, Riout Denys, *Les Arts incohérents et le rire dans les arts plastiques*, op. cit., p. 26.

¹⁷⁴⁹ Bourdieu Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et Structure du champ littéraire*, op. cit., p. 406-409.

Jan Švankmajer – Jeux et cauchemars surréalistes

Émile Cohl, souvent considéré comme le créateur du dessin animé, et figure importante du mouvement des Arts Incohérents, permet donc de penser dès la fin du XIX^e siècle la conjonction du jeu et de l'art dans les pratiques artistiques. Jan Švankmajer, artiste et animateur surréaliste tchèque, invite pour sa part à s'interroger sur la place dévolue au jeu dans le mouvement surréaliste.

Jan Švankmajer commence le cinéma en 1964 après des études de marionnettes. Il est également formé en tant que peintre, graveur et sculpteur. Il mène en parallèle de la réalisation de film un travail de plasticien. Ses œuvres sont créées en collaboration avec son épouse Eva Dvorakova. En 1969, il se rapproche du groupe surréaliste de Prague, et se trouve interdit de réalisation de film en Tchécoslovaquie, en 1974. Švankmajer connaît ainsi les six régimes politiques qui se succèdent sur le territoire tchèque : la démocratie d'avant les années quarante, la domination nazi, le stalinisme jusqu'en 1968, la répression Brejnienne puis le capitalisme à partir de la révolution de velours).

Jan Švankmajer a pu être qualifié d'alchimiste maniériste. Son œuvre, entre foisonnement et structure rationnelle, témoigne de deux influences majeures : le surréalisme et le maniérisme du XVI^e siècle. Le modèle alchimique s'exprime notamment chez Švankmajer par l'idée que les objets ont une vie propre, par le modèle de l'hermétisme. L'influence de l'art maniériste se retrouve chez Švankmajer à travers les principes d'emboîtement qu'il met en œuvre dans ses films, dans les images d'histoire naturelle qu'il utilise, ou encore, dans le modèle du cabinet de curiosités (de la *Kunstammer*) qui structure la plupart de ses œuvres. Le surréalisme s'exprime à travers l'association libre d'objets et de formes hétéroclites, ainsi qu'à travers la mise en scène d'un onirisme automatisé. La thématique du jeu, liée à l'enfance¹⁷⁵⁰ opposée au conformisme du monde adulte, est également importante dans l'œuvre de Švankmajer. Elle s'incarne sous différentes formes : le duel, le dérèglement, le football, les jouets, les cartes à jouer... Mais le jeu s'incarne aussi dans la manipulation de la matière.

L'œuvre de Švankmajer se déploie dans l'informe entre le baroque et le surréalisme. Son œuvre, dans son travail de l'informe, révèle l'élément au cœur de son imagination poétique : la terre. Le travail du corps est un travail de la matière terrestre. Ce rapport au corps fait du cinéma de Jan Švankmajer un cinéma du toucher.

¹⁷⁵⁰ L'enfance fonctionne comme une matrice et une origine vers laquelle retourner. Švankmajer écrit ainsi dans son *Décalogue* : II. « Sois entièrement soumis à tes obsessions. Tes obsessions sont du reste la meilleure des choses que tu possèdes. Elles sont des reliquats de l'enfance. » *Décalogue* ! (trad. Schmitt et A. Pravdova) in *ŠVANKMAJER E&J Bouche à Bouche*, Montreuil, Éditions de l'Œil, 2002, p. 133.

Gaston Bachelard, dans *L'eau et les rêves*, fait de la main au travail un apprentissage du mouvement du monde : « la main travailleuse et impérieuse apprend la dynamogénie essentielle du réel en travaillant une matière qui, à la fois, résiste et cède comme une chair aimante et rebelle¹⁷⁵¹ ». Pour Gaston Bachelard, le travail de la main et sa rencontre avec la matière est à la source de nos rêveries, de notre imagination autant que de nos intellections du réel. Ainsi, la notion même de matière est solidaire de celle de pâte¹⁷⁵², et le travail de la terre est structurant pour notre manière de connaître.

Aux rêveries et aux angoisses émises par la terre répond la main comme force de modelage, comme symbole de l'art et comme organe de connaissance. La main, comme manière de rencontrer le monde ou de le former, est un symbole qui revient fréquemment chez Švankmajer. Le cinéma de Švankmajer est ainsi un cinéma tellurique et un cinéma tactile. *Le journal de Léonard* (1972) s'ouvre sur un montage alterné, entre l'animation d'un crayon qui dessine une main, et des archives de prises de vues réelles qui montrent des sauts en parachute et une chute de ski. Le crayon (un pastel gras) trace les contours d'une main avec un stylo, qui elle-même commence à dresser le portrait de Léonard. Cette main dessinée par le crayon est une image du cinéma de Švankmajer, dans lequel la main est réceptrice, et façonnée par la machine. Švankmajer revendique à plusieurs reprises la dimension tactile de son art¹⁷⁵³. Ainsi, dans le décologue, il célèbre la main comme organe privilégié de perception :

« Je suis une main. Et la main est un instrument. Je suis donc un instrument. Un instrument pour extérioriser et capter des émotions (je ne suis donc pas un instrument de travail). »

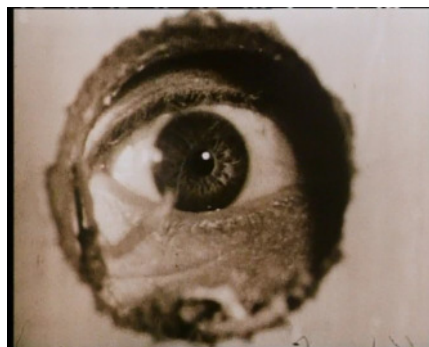
« Je suis une main avec six doigts palmés. À la place des ongles, j'ai de petites langues pointues et gourmandes avec lesquelles je lèche le monde¹⁷⁵⁴. »

¹⁷⁵¹ Bachelard Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 32.

¹⁷⁵² Ibid.

¹⁷⁵³ « *My tactile experimentation is aimed at the Touch-Vision relationship (even though it is largely concerned with inner vision). That is a factor one can't reckon with in the art for the blind (at least not with those who were born blind). My tactile experimentation is paradoxically aimed at the healing of Vision and, in its final analysis, at analogical connections between individual senses, thus striving towards synaesthetic poetry.* » (« Ma recherche tactile vise la relation entre la vision et le toucher (même si elle est largement concernée par la vision interne). C'est un facteur qu'on ne peut pas reconnaître avec les arts pour les aveugles (ou du moins avec ceux qui sont nés aveugles). Ma recherche tactile vise paradoxalement à soigner la vision et, en dernière analyse, à la connexion analogique entre les sens individuels, ainsi pointant vers une poésie synesthésique. », traduction personnelle) Švankmajer Jan, *Touching and Imaging, Introduction to Tactilism*, trad. Stanley Dalby, Londres, I.B.Tauris & Co Ltd, 2014, p. 82.

¹⁷⁵⁴ Švankmajer Jan, *Analogon* n°25, 5, 3, 1999.



Švankmajer Jan, *Obscurité, Lumière, Obscurité*, 1989.

Švankmajer Jan, *Une semaine tranquille à la maison*, 1969.

La main ainsi décrite n'est pas seulement un outil de création, elle est aussi un outil de perception, de réception, un organe pour découvrir le monde. Švankmajer valorise ainsi le sens du toucher, et la main comme chemin de connaissance. Deux images illustrent ce cinéma, où le regard est porté par la main et l'œil au bout du doigt. La première, c'est la main au début d'*Obscurité – Lumière – Obscurité*, (1989) qui a les yeux greffés au bout de l'index et du majeur. La seconde, c'est la répétition du geste qui prépare chaque spectacle dans *Une semaine tranquille à la maison* (1969). Après avoir percé un trou dans une porte, systématiquement, le protagoniste nettoie le trou avec son doigt avant de placer son œil devant. L'œil et le doigt pénètrent ainsi le trou à partir duquel le personnage regarde le spectacle. L'œil prend la place du doigt, et regarde en imitant le doigt qui caresse le trou. Le trou suggère également que l'image est un corps pénétrable (la question du voyeurisme revient fréquemment chez Švankmajer, comme la thématique de l'intrusion). Le regard, chez Švankmajer, fonctionne sur le modèle du toucher¹⁷⁵⁵. Le sens du toucher est aussi un retour au corps d'avant sa mise en forme culturelle. En tant que sens dévalorisé, le toucher est un sens qui permet de renouer avec des possibles moins formatés par la culture¹⁷⁵⁶ : « Si tu dois décider de donner la priorité, du regard de l'œil et de l'expérience du corps, donne toujours la priorité au corps, parce que le toucher est antérieur à la vue et son expérience plus fondamentale¹⁷⁵⁷ ».

Jan Švankmajer crée en outre, dans ses œuvres plastiques, des *Poèmes Tactiles*, qui sont des sculptures à toucher, des « Œuvres à introvertir » fabriquées à base d'objet,

¹⁷⁵⁵ « Chez un homme normal, le toucher est constamment sous le contrôle de la vue, donc je pense qu'à l'inverse, l'œil peut servir à rendre les sensations tactiles » Švankmajer Jan, Entretien réalisé par Michel Leclerc et Bertrand Schmitt, cité in *ŠVANKMAJER E&J Bouche à Bouche*, Montreuil, Éditions de l'Œil, 2002, p. 99.

¹⁷⁵⁶ « Clothes represent the most bestial obstacle, they are the civilising condom, preventing tactile conception. But even nudity needs to be formulated. » (« Les vêtements représentent l'obstacle le plus bestial, ils sont le préservatif civilisateur, empêchant la conception tactile. Mais même la nudité doit être formulée. », traduction personnelle) Švankmajer Jan, *Touching and Imaging, Introduction to Tactilism*, trad. Stanley Dalby, Londres, I.B.Tauris & Co Ltd, 2014, p. 130.

¹⁷⁵⁷ Švankmajer Jan, *Décatalogue* (trad. Schmitt et A. Pravdova) in *ŠVANKMAJER E&J Bouche à Bouche*, *Ibid.*, p. 133.

favorisant une expérience synesthésique de « plongée intérieure¹⁷⁵⁸ », et de « figuration défigurée¹⁷⁵⁹ ». Jan Švankmajer déploie ainsi un art du toucher, qui explore les gestes, leur signification et leur transgression¹⁷⁶⁰. Le cinéma et l'art de Švankmajer explore ainsi le toucher, cherche à l'affiner, à l'approfondir, afin de faire de la main une surface de réception à même de faire naître la rêverie : « Tout d'abord, notre toucher, émoussé par le travail manuel, a dû être arraché à l'utilitarisme et ramené aux expériences imaginatives de l'enfance, aux découvertes du monde originel¹⁷⁶¹ ». On pourrait dire de la main chez Švankmajer qu'elle est érotique, au sens où elle est « à la fois le pinceau et la toile¹⁷⁶² », perception et connaissance autant que création. Ce cinéma du toucher, incarné par la main, est aussi un cinéma métonymique¹⁷⁶³, travaillant sans cesse le rapport de la partie au tout. *Obscurité – Lumière – Obscurité*, qui représente l'organisation en un tout (le corps humain) de ses parties décomposées en est peut-être le plus bel exemple.

Les explorations tactiles de Švankmajer contaminent le rapport du cinéaste aux objets. Les objets, chez Švankmajer, en deçà de leur fonction, sont mus d'une vie intérieure¹⁷⁶⁴. Ce qui explique l'image dérangement qu'ils renvoient ; ils se trouvent investis, dans l'image de toute une vie, des traces du quotidien, marqués par les désirs inavouables ou les ressentiments dont ils ont été témoins. Les objets apparaissent ainsi dans ses films pourvus d'une dimension tactile, qui fait ressortir leur matérialité et la mémoire de cette matière.

Le cinéma de Jan Švankmajer, par la place qu'il accorde à l'automatisme de la machine, au toucher et au jeu, invite donc à réfléchir la manière dont le jeu et le toucher travaillent l'art surréaliste du début du XX^e siècle dans la tradition duquel s'inscrit l'artiste tchèque.

Surréalisme et Dada : aux sources d'un art interactif, tactile et ludique

« D'image séduisante pour l'œil ou de timbre éloquent pour l'oreille, l'œuvre d'art devint avec les dadaïstes un missile. Un missile projeté sur le spectateur. Elle acquit une qualité tactile¹⁷⁶⁵. »

¹⁷⁵⁸ Dunant Gilles, « Jan Švankmajer, quelques signes de l'évidence », in *ŠVANKMAJER E&J Bouche à Bouche*, *Ibid.*, p. 11.

¹⁷⁵⁹ *Ibid.*

¹⁷⁶⁰ *Ibid.*

¹⁷⁶¹ « Firstly, our touch, dulled by manual work, had to be dragged away from utilitarianism and returned to imaginative childhood experiences, to the discoveries of the original world. » Švankmajer Jan, *Touching and Imaging*, *op. cit.*, p. xx.

¹⁷⁶² Érotisme : « dimension spirituelle de la sexualité. Création dans laquelle le corps humain est à la fois le pinceau et la toile » in *Le grand jeu ou l'abécédaire affolé* (interview par Pascal Vimenet et Maurice Corbet), in *ŠVANKMAJER E&J Bouche à Bouche*, *op. cit.*, p. 128.

¹⁷⁶³ Dunant Gilles, « Jan Švankmajer, quelques signes de l'évidence », *op. cit.*, p. 11.

¹⁷⁶⁴ III. « Utilise l'animation comme une opération magique. L'animation ne consiste pas à bouger des choses mortes mais à les réanimer. Ou pour mieux dire à leur donner la vie. Avant de réanimer un objet dans ton film, essaie de le comprendre. Non pas à travers sa fonction utilitaire mais par sa vie intérieure. » Décalogue ! (trad. Schmitt et A. Pravdova) in *ŠVANKMAJER E&J Bouche à Bouche*, *op. cit.*, p. 133.

¹⁷⁶⁵ Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'œuvre de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2018 (1936), p. 83.

Le jeu, chez les surréalistes, opère à plusieurs niveaux. D'abord, le jeu est un moyen de création artistique, sur le mode de l'automatisme et du hasard ou du détournement des codes. Dans *L'énigme d'Isidore Ducasse*, en 1920, Man Ray emballe un objet dans une couverture, à la manière d'un colis à transporter, le rendant de la sorte inaccessible au regard. Comme le signale Béatrice Joyeux-Prunel, l'attitude ludique d'Apollinaire, réduisant « l'innovation artistique à un jeu¹⁷⁶⁶ », divisait dans les avant-gardes, entre « puristes et tenants de l'Esprit nouveau ». Ensuite, comme le jeu se trouve à l'intérieur des œuvres : les jeux forment des motifs récurrents pour le mouvement, et les artistes fabriquent eux-mêmes des jeux. comme dans la création d'œuvres explorant le sens du toucher, invitant à la manipulation, suscitant l'intervention du public. Dada, à bien des égards, propose le modèle paradigmatique des pratiques de l'art contemporain¹⁷⁶⁷ : multimédia, performance, jeu.

Les surréalistes accordent une place prédominante au jeu. Comme André Breton l'exprime lui-même dans *L'un dans l'autre* :

« S'il est, dans le surréalisme, une forme d'activité dont la persistance a eu le don d'exciter la hargne des imbéciles, c'est bien l'activité de *jeu* dont on retrouve trace à travers la plupart de nos publications de ces trente-cinq dernières années. Bien que, par mesure de défense, parfois cette activité ait été dite par nous « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement. Ce que nous avons pu y découvrir d'enrichissant sous le rapport de la connaissance n'est venu qu'ensuite¹⁷⁶⁸. »

Breton dresse ensuite une liste des jeux littéraires et plastiques surréalistes :

« Au nombre des jeux qui nous auront sollicités plus ou moins durablement, citons pour mémoire ceux de la notation scolaire (de - 20 à +20), de l'analogie (si c'était...), des définitions (qu'est-ce que...), des conditionnels (si... quand...), du « cadavre exquis » (écrit ou dessiné), de l'intervention de l'irrationnel (dans la connaissance d'un objet, l'embellissement d'une ville, l'élargissement d'un film), du visiteur (ouvrez-vous?), etc., que, pour la plus grande satisfaction du principe de plaisir, sont venus doubler, sur le plan plastique, des procédés et recettes aussitôt mis par leur inventeur à la portée de tous : collage, frottage, fumage, coulage, décalcomanie spontanée, dessin à la bougie, etc.¹⁷⁶⁹ »

L'un dans l'autre s'ouvre ainsi sur un véritable éloge du jeu, appuyé sur les travaux d'Huizinga, et aboutissant aux thèses de Schiller¹⁷⁷⁰. Breton rappelle également au cœur de la démarche surréaliste le « durable souci d'éclairer le fonctionnement de la métaphore » dont « le caractère ludique est évident¹⁷⁷¹ ». *L'un dans l'autre* est aussi le titre d'un jeu, explorant

¹⁷⁶⁶ Joyeux-Prunel Béatrice, *Les avant-gardes artistiques 1848-1918*, op. cit., p. 585.

¹⁷⁶⁷ « Dada inventa le collage, le montage, la poésie phonétique, les œuvres multimédias, l'installation, la performance et le happening. » Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux*, op. cit., p. 89.

¹⁷⁶⁸ Breton André, *L'un dans l'autre*, Paris, Eric Losfeld, 1970, p. 7.

¹⁷⁶⁹ *Ibid.*, p. 8.

¹⁷⁷⁰ « Se fermer au jeu, tout au moins au jeu d'imagination comme le prescrit la discipline adulte, c'est, on le voit, saper en soi-même le meilleur de l'homme. » *Ibid.*, p. 9.

¹⁷⁷¹ *Ibid.*

« L'idée que n'importe quel objet est ainsi "contenu" dans n'importe quel autre¹⁷⁷² ». Cette méthode permet de produire des définitions surréalistes par associations :

« L'œuf est une partie de cartes qui se joue avec des cartes de couleurs, non pas rouge et noire, mais jaune et blanche. Le jeu, sous peine d'interruption de la partie, ne doit pas être battu. Le gagnant, pourvu non de cheveux, mais de plumes, en sort mouillé et sa mère vient aussitôt le prendre en charge¹⁷⁷³. »

Le livre se transforme ensuite en un recueil des devinettes de « l'un dans l'autre », écrites par plusieurs auteurs et autrices surréalistes, et dont la réponse est écrite en dessous, renversée, créant un effet de miroir qui rejoue plastiquement le jeu de l'inclusion réciproque au cœur de « l'un dans l'autre ».

Les surréalistes ont ainsi accordé une place prédominante au jeu, et employé dans leurs démarches de création des procédés en eux-mêmes ludiques : *Potlatch des voyageurs du temps*, *Ouvrez la porte s'il vous plait...* Les jeux surréalistes sont créés depuis des sources diverses : ils s'appuient sur certains jeux de salons ou des pratiques littéraires existantes autant que sur des pratiques spiritualistes¹⁷⁷⁴. L'exposition Internationale du Surréalisme de 1947, dans la lettre d'invitation aux participants, datée du 12 janvier 1947, explique que l'« On accédera aux salles supérieures par un escalier de 21 marches qui auront été modelées en dos de livres et porteront 21 titres correspondant en signification aux 21 arcanes majeurs du tarot (le mat ou fou excepté). »

La veine ludique des surréalistes s'exprime notamment par leur recours au *hasard* dans la création : photomontage, collision, cadavres exquis, autant de pratiques qui reposent sur des rencontres inattendues. Mary Flanagan énumère un certain nombre d'artistes qui, rattachés au mouvement surréaliste, ont donné au jeu une place importante dans leur œuvre. Elle cite notamment le *Jouet surréaliste* de Joseph Cornell (1932) et la boîte de jeu de Charles Shaw intitulée *Montage* (1935), contenant des cartes à jouer, des dés, des disques d'ivoires¹⁷⁷⁵. Les surréalistes convoquent notamment les objets ludiques comme la poupée, à la manière de Max Ernst et de son portfolio *Let There Be Fashion, Down with Art* (1919-1920), des sculptures d'Hans Bellmer comme *Les jeux de la poupée* (1935-1938) ou des *Water Babies* (1919?) de John Covert. Les artistes surréalistes investissent également le jeu comme œuvre, ils créent des *jeux*. De nombreuses œuvres attestent aussi de cette veine ludique : que ce soit le *Jouet surréaliste* de Joseph Cornell (1932), ou le *Circuit* de Giacometti (1931), qui ouvre une série d'œuvres-jeux¹⁷⁷⁶ (*Point to the Eye* en 1931, *On ne joue plus* 1932). Des artistes se réunissent

¹⁷⁷² *Ibid.*, p. 11.

¹⁷⁷³ *Ibid.*, p. 12.

¹⁷⁷⁴ Flanagan Mary, *Critical Play*, op. cit., p. 157.

¹⁷⁷⁵ *Ibid.*, p. 90.

¹⁷⁷⁶ *Ibid.*, p. 91.

aussi pour recréer un *jeu de Marseille* : Oscar Dominguez, Max Ernst, Wilfredo Lam, Breton, Jacqueline Lamba, André Masson, Frédéric Delanglade, Victor Brauner...

L'expérimentation se rapproche souvent du jeu. Laszlo Moholy-Nagy, figure importante de la République de la Weimar, réalise en 1922 des *Tableaux téléphonés* (*Telephonbilder*), interrogeant le geste de création du peintre à travers un art télécommuniqué. Le dispositif consiste à faire, par téléphone, réaliser les tableaux par une compagnie de production d'enseignes.

Markku Eskelinen et Ragnhild Tronstad¹⁷⁷⁷ signalent aussi l'émergence de narrations à fins alternatives dans le champ du théâtre dès les années 1930, comme le montre l'exemple de *Night of January 16th* de Ayn Rand (1936). La pièce représente un procès, dont le public forme le jury, qui rend à la fin son verdict. Le texte prévoit ainsi deux fins possibles en fonction du jugement.

Les échecs, forme aristocratique du jeu

Les jeux n'ont pas tous la même valeur, le même prestige. Il y a une hiérarchie parmi eux, et les échecs est sans doute le plus noble d'entre eux. . François le Lionnais¹⁷⁷⁸, membre fondateur de l'Oulipo¹⁷⁷⁹, établit d'ailleurs dans la deuxième moitié du XX^e siècle, six règles qui attestent de la beauté d'une partie d'échec : l'irréfutabilité¹⁷⁸⁰, l'économie¹⁷⁸¹, la difficulté¹⁷⁸², la vivacité¹⁷⁸³, l'originalité¹⁷⁸⁴, la richesse¹⁷⁸⁵. Les échecs sont ainsi un jeu qui a pu être considéré en lui-même comme « beau ». Marcel Duchamp, pour sa part, gagnait sa vie en y jouant¹⁷⁸⁶.

¹⁷⁷⁷ Eskelinen Markku et Tronstad Ragnhild, « Video games and configurative performance », *op. cit.*, p. 201

¹⁷⁷⁸ Voir sur cette question : Golay Pascal, « La notion de beauté au royaume du jeu d'échecs », *Ligeia*, 2019/1 (N° 169-172), p. 158-170. DOI : 10.3917/lige.169.0158. URL : <https://www.cairn.info/revue-ligeia-2019-1-page-158.htm>

¹⁷⁷⁹ Le jeu occupe une place importante parmi les membres de l'Oulipo. Georges Perec, qui dirige avec Jacques Bens la rubrique *Jeux intéressants* du jeune magazine *Ça m'intéresse* entre mars 1981 et juillet 1982, ouvre ainsi *La Vie Mode d'emploi* sur une description de l'art du puzzle, dans un double discours sur le jeu et l'art du roman. Raymond Queneau, de son côté expérimente des formes de littérature combinatoire avec *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961)

¹⁷⁸⁰ « Une combinaison réfutable témoigne peut-être d'un effort inventif estimable. En aucun cas elle ne saurait être considérée comme belle » Le Lionnais François, *Les Prix de Beauté aux échecs*, Paris, Payot, 1962, p. 25.

¹⁷⁸¹ « Aussi ingénieuse soit-elle, une combinaison ne peut être considérée comme belle s'il existe une combinaison plus courte pour forcer le gain » *Ibid.*, p. 39.

¹⁷⁸² « Une partie est d'autant plus belle que les deux adversaires se créent plus de difficultés et déjouent les manœuvres qui leur sont opposées. Plus le perdant fait des fautes grossières, plus cela enlève de la valeur au succès du vainqueur, surtout si les combinaisons primées n'ont été possibles que grâce à ces grosses fautes. Réciproquement, une victoire est d'autant plus belle qu'elle est obtenue par des manœuvres qui se déroulent parmi de grands dangers » *Ibid.*, p. 47.

¹⁷⁸³ « Une partie est d'autant plus belle qu'elle contient un moins grand nombre de coups ternes et un plus grand nombre de coups spectaculaires » *Ibid.*, p. 54.

¹⁷⁸⁴ « Une partie ou une combinaison qui a déjà été admirée pour sa beauté ne peut plus constituer un titre pour l'obtention d'un prix, si elle se répète dans une autre partie » *Ibid.*, p. 61.

¹⁷⁸⁵ « Une partie est d'autant plus belle qu'elle contient un plus grand nombre de combinaisons différentes » *Ibid.*, p. 79.

¹⁷⁸⁶ Didi-Huberman Georges, *La ressemblance par contact*, Paris, Minuit, 2008, p. 182-183. Voir aussi, sur le rapport de Duchamp à l'art et aux échecs l'analyse qu'en fait Bourdieu : Bourdieu Pierre, *Les règles de l'art*.

D'où sans doute sa surreprésentation dans le champ de l'art. Le jeu est un motif en effet particulièrement prégnant dans les œuvres surréalistes. Josef Hartwig crée un *Jeu d'échecs* entre 1923 et 1924, qui simplifie les pièces du jeu, leur donnant des formes primaires : cubes, croix, sphères. André Breton et Nicolas Calas en 1944 proposent un *Wine Glass Chess Set and Board*¹⁷⁸⁷, plateau de jeu où les pièces sont des verres de vin. Salvador Dalí crée lui aussi, en 1964, un plateau d'échec où les pièces sont des doigts. Max Ernst, en 1944, réalise une sculpture intitulée *Le Roi jouant avec la Reine*, où la figure renvoie conjointement au Minotaure et au jeu d'échecs. Raymond Duchamp-Villon effectue de nombreuses recherches sur les jeux d'échecs.

Le jeu d'échecs traverse l'œuvre de Man Ray, que ce soit sous la forme de motifs graphiques dans ses photos, de recherches dessinées, ou carrément de jeu fabriqué. Man Ray réalise avec Jean-Michel Frank une *Chess Table* en 1929. Il réalise en 1971 un autre jeu d'échec, *Gioco di Scacchi Chess Set*, recherche formelle sur les pièces, sans plateau cette fois. Les pièces ou le plateau du jeu d'échec se retrouve aussi dans d'autres œuvres, graphiques ou photographiques. Ainsi, sa série de *9 boîtes d'allumettes* (non datée) contient une boîte sur laquelle est représenté un plateau d'échec. Son portrait d'Alexandre Alekhine (1925), place Alekhine au croisement de deux damiers. Un carrelage noir et blanc sur lequel se déroule une soirée mondaine lui permet de réaliser une photo en plongée qu'il intitule *Jeu d'échecs humain*. Il prend également en photo les jeux d'échecs qu'il a fabriqués, éventuellement pour les intégrer à des portraits, comme celui de *Juliet Man Ray devant un jeu d'échecs* (vers 1945). Il dessine également des jeux d'énigme, comme sa *Reproduction de solitaire* (1937), représentant deux mains dont les doigts sont liés entre eux par des ficelles. À la même période, les sculptures de Constantin Brancusi empruntent souvent leur forme à des pièces de jeux (Dés, pièces d'échecs...).

Si les échecs sont sans doute le jeu le plus représenté, on trouve également des figurations de jeux moins nobles : cartes, dés, etc. Fernand Léger peint en 1916 des *Soldats jouant aux cartes*, recherche pour son œuvre *La Partie de cartes* (1917). Francis Picabia entre 1922 et 1923 réalise un dessin au graphite *Sans titre*, représentant des mains en différentes positions et des dés sur fond noir. Sur le côté gauche, verticalement, il est écrit : « littérature ». Valentine Hugo réalise en 1931 un *Objet*, boîte noire, dans le couvercle de laquelle une ouverture ronde vitrifiée laisse apercevoir deux mains gantées, sur une grille de Loto dorée sur un tapis de jeu vert. L'une des mains est gantée de blanc, paume ouverte vers le public, l'autre, de dos, porte un gant marron, verticalement entrouvert au niveau du poignet. La vitre est rayée. Sur le plateau sont éparpillés quelques jetons marron et blancs : deux blancs et un marron sur le 21, un marron et un blanc sur le 26, un blanc sur le 13 et un marron de l'autre

Genèse et Structure du champ littéraire, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Essais », 1992, p. 406-409.

¹⁷⁸⁷ Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia. op. cit.*, p. 46.

côté des mains, sur le vert du tapis, en dehors de la grille. La main au gant marron glisse un doigt sous le gant blanc, soulevant le gant dans un geste érotique, comme une robe en émoi. Si l'œuvre n'est pas à toucher ou manipuler, le sens du toucher est cependant au coeur de la démarche.

Tactilisme : l'art du toucher

Parmi les renversements de l'art, notons également, dès les surréalistes, l'exploration d'un sens jusqu'alors délaissé par les beaux-arts : le toucher. Dada et le surréalisme font déborder l'art du sens de la vue, pour l'amener à investir d'autres sens, en particulier le toucher. Le développement de la dimension tactile marque déjà un renversement complet de la définition traditionnelle de l'œuvre d'art comme objet à admirer : à la noblesse de l'œil, les surréalistes substituent la trivialité de la main. Ce développement des pratiques tactiles est en outre à inscrire dans un développement plus large de l'histoire des corps. Elle fait écho aux nouvelles perceptions du corps qui se développent au début du XX^e siècle.

Les années 1910 sont celles où Clifford Williams commence ses premières « sculptures à toucher ». Dès 1920, lors de la seconde exposition Dada, Max Ernst pose une hache à côté de son tableau, invitant les spectateurs éventuellement insatisfaits à détruire la toile¹⁷⁸⁸. En 1921, Marinetti publie un *Tactilisme – Manifeste futuriste*. En 1921, pour sa première exposition personnelle, Man Ray réalise *Gift*, un fer à repasser avec, au milieu, une rangée de pointes. L'œuvre, si on en croit la notice du MoMA, est volée pendant l'exposition¹⁷⁸⁹. En 1923, il réalise un *Objet indestructible (ou objet à détruire)*, dont le titre invite pour le moins à l'interaction.

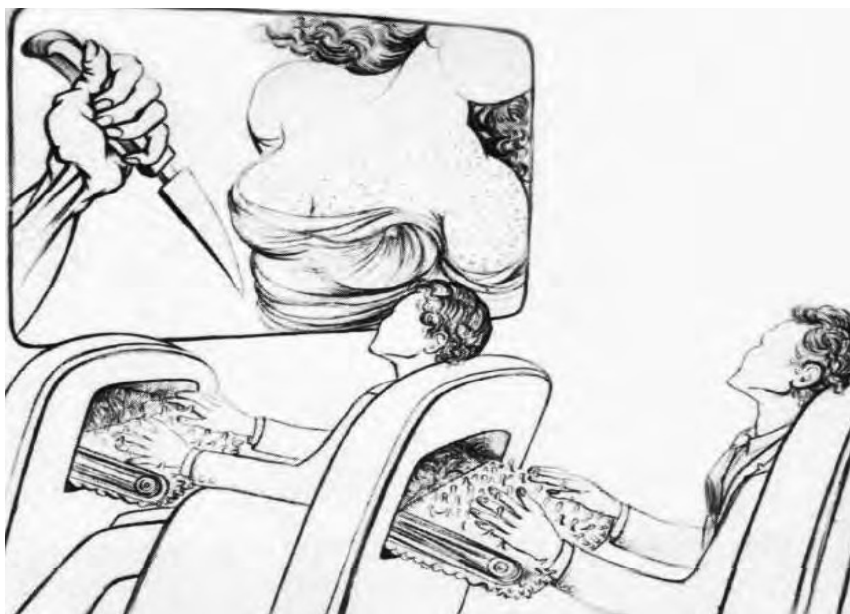
Salvador Dalí conçoit quant à lui un cinéma tactile :

« J'ai inventé et travaillé jusqu'au dernier détail un cinéma tactile, dans lequel un spectateur pourrait, via un mécanisme complètement simple, de manière synchronisée, toucher tout ce qu'il verrait ; les fourrures, les huîtres, la peau, le sable, les chiens, etc. Objets destinés aux plus physiques et psychologiques plaisirs. Alors il y a les objets les plus banals, qui méritent seulement d'être jetés avec colère contre le mur et explosés en mille morceaux. D'autres objets auraient des arêtes dures, et leur apparence piquante causerait une sensation de désespoir, ferait serrer les dents, etc., le genre d'expérience que nous avons quand une fourchette, contre notre volonté, est frottée contre la surface d'une table en marbre¹⁷⁹⁰. »

¹⁷⁸⁸ Dinkla Söke, « From participation to interaction. Toward the origins of Interactive Art », in Herschman Leeson Lynn (dir.), *Clicking In. Hot links to a digital culture*, Seattle, Bay Press, 1996, p. 279

¹⁷⁸⁹ <https://www.moma.org/collection/works/81212>

¹⁷⁹⁰ « I have invented and worked out to the last details a tactile cinema, whereby a spectator could, via a completely simple mechanism, in a synchronised way, touch everything that he sees ; silk, furs, oysters, flesh, sand, dog, etc. Objects destined for the most physical and psychological delights. Then there are the most banal objects worthy only of being thrown angrily against the wall and smashed into thousand of pieces. Other objects would have hard edges and their spiky appearance would cause a sense of desperation, gnashing of teeth, etcetera, the kind of experience we have against our will when a fork is scraped along the top of a marble table. » (Traduction personnelle). Salvador Dalí, *The Secret Life of Salvador Dalí*, 1941, cité in Švankmajer Jan, *Touching and Imaging*, op. cit., p. 103.



Salvador Dalí : *Tactile Cinema* .
Source :
Švankmajer Jan,
Touching and Imaging, Introduction to Tactilism,
trad. Stanley Dalby,
Londres, I.B.Tauris &
Co Ltd, 2014, p. 103.

Similairement, Duchamp, en 1947, propose un sein en mousse intitulé *Prière de toucher*, et en 1951 l'*Objet-Dard*. Autant de démarches qui visent à subvertir le caractère sacro-saint et intouchable de l'œuvre, à en exorciser l'aura, pour rappeler sa matérialité et son caractère d'*objet*. Rappeler, comme le font sous une autre forme les *ready made*, en changeant les règles du jeu (du rapport à l'œuvre), tout l'artifice dont se drape l'expérience esthétique. En résumé, ces incursions au-delà d'un quatrième mur confinant l'œuvre dans un pur spectacle ouvrent l'art à un nouveau sens et un nouveau champ de possibles : celui du toucher.

Prolongements surréalistes tardifs

Cette veine du jeu et du tactilisme sera reprise dans les formes plus tardives du surréalisme, et influencera également les mouvements des années soixante, tels que Fluxus. Ladislav Novak, par exemple, crée des poèmes tactiles. Jan Švankmajer, pour sa part, au-delà de la place qu'occupe la thématique du jeu à l'intérieur de sa filmographie, crée lui aussi, en tant qu'artiste plasticien surréaliste, des jeux. Citons par exemple *Un jeu pour un an* (1976) :

« Un jeu pour un an, 1976

Préparer environ un litre de colle fraîche d'amidon. (Dans une tasse, mélanger un peu d'eau froide avec de nombreuses cuillerées de farine, alors verser l'eau bouillante dedans, mélanger constamment). Dans une boîte à chaussure, placer quelques petites balles dures, petits pois, perles ou plomb. Dans une autre boîte poser quelques matériaux froids et pointus, comme des ongles, des clous ou des punaises. Dans une autre boîte encore, placer du sable, de la sciure ou de la farine. Et dans une quatrième boîte, des matériaux doux, souples, de petites pièces de textiles, de la ouate chatouilleuse, des boules de poils.

Mettre un bandeau sur les yeux.

Placer les boîtes en différents endroits dans une chambre close.

Plonger les mains dans la colle d'amidon chauffée.

Chercher les boîtes dans la pièce.

Placer la paume de la main gauche dans la première boîte, puis son dos de la main dans la seconde.

Placer la paume de la main droite dans la troisième boîte, et enfin son dos dans la quatrième boîte.

Le gagnant est celui qui le fait le plus vite¹⁷⁹¹. »

Le jeu de Clifford Williams, 1976

D'abord, lavez vos mains dans l'eau courante froide.

Ensuite, placez-les dans un tas de poussière de bois.

Laissez sécher.

Enlevez la sciure.

Frottez les mains avec de la vaseline.

Mettez des gants en caoutchouc.

Mettez les mains au milieu d'un plat de taille moyenne et demandez à votre assistant, auquel vous vous adressez pendant toute la procédure comme à M. Williams, de verser un peu de plâtre fin de Paris sur vos mains.

Concentrez-vous sur les sensations du plâtre se solidifiant, sur la raidification et la chaleur générées par le processus.

Retirez vos mains des gants en caoutchouc et pour la semaine suivante suggérez à vos invités, à la place de vous serrer la main, d'introduire leurs mains dans le gant¹⁷⁹².

Les années soixante sont ainsi riches en explorations tactiles, ou en œuvres s'adressant au sens du toucher, directement ou indirectement. Certaines œuvres se contentent de le suggérer : Claes Oldenburg, en 1966, reprend l'urinoir de Marcel Duchamp, sous la forme d'un lavabo recouvert de tissu. Claes Oldenburg réalise également en 1962 *Floor Cake*, sculpture de tissu en forme de tranche de gâteau. Ay-O, en 1963, produit une *Tactile Briefcase*, valise remplie de cubes de bois percée au centre d'un trou dans lequel le public peut plonger son doigt. Meret Oppenheim réalise en 1936 une œuvre intitulée *Fur Dinner Suite*, composée d'une tasse et d'une cuillère en fourrure. Micheline Bounoure, en 1959, crée une sculpture consistant en une brassière intégrée dans un cadre en bois (*Objet*). Gunther Uecker réalise une série de chaises détournant l'objet de son usage courant, pour devenir suggestions de sensations : Chaises (II), de 1963 a une assise et un pied couverts de clous. Il

¹⁷⁹¹ « *A game for one year*, 1976

Prepare about one litre of fresh starch glue. (In a cup mix a little cold water with several spoonfuls of flour, then pour boiling water into it, stirring constantly.) In a shoebox place some hard small balls, peas, beads or pellets. Into another box put some sharp and cold materials such as nails, studs and drawing pins. Into yet another box place sand, sawdust or flour. And into the fourth box place soft, pliable materials, small textile pieces, teased cotton wool, hairballs.

Put on a blindfold.

Place the boxes in various places in a closed room.

Immerse hands in the warm starch glue.

Search for the boxes in the room.

Place the left hand's palm in the first box, back of the hand in the second box.

Place the palm of the right hand in the third box, then the back into the fourth box.

*The winner is whoever does it fastest. » ŠVANKMAJER Jan, *Touching and Imaging*, op. cit., p. 11.*

¹⁷⁹² « *Clifford Williams game*, 1976

First wash hands in running cold water.

Then place hands into a pile of wood dust.

Allow to dry.

Rub the sawdust off.

Rub hands with Vaseline.

Put on rubber gloves.

Put hands into the middle of a medium sized baking dish and ask your assistant, whom during the whole procedure you address as Mrs Williams, to pour some thin plaster of Paris on your hands.

Concentrate on the sensation of the setting plaster, on the stiffening and warmth generated by the process. Pull hands out of the rubber gloves and for the next week suggest to your visitors that, instead of shaking hands with you, they insert their hand in the glove. » Ibid.

réalise également un *Objet fait à partir d'ongles* (1962). Gunther Uecker propose un marteau posé sur une planche, intitulé *Do it Yourself* (1969).

Ces jeux résonnent avec leur époque : ce sont des performances, des œuvres-programmes, qui élaborent un protocole d'action. Ils prennent cependant leur source dans les explorations du sens du toucher initiées par les surréalistes. On retrouve également cette mobilisation du toucher dans des performances comme *Tapp und Tastikno* de Valie Export, en 1968, qui se promène dans les rues de Vienne, portant sur sa poitrine une sorte de théâtre miniature fermé par des rideaux et invite les passants à lui toucher les seins – la performance visant à dénoncer ce que Mulvey appellera plus tard le *male gaze*. Dans les années 1980, Jan Švankmajer propose quant à lui des poèmes tactiles, sculptures que le spectateur est invité à caresser (dont notamment un portrait de sa femme). Affirmant la prédominance du sens du toucher sur celui de la vue, tous ces dispositifs sont autant de symptômes d'un changement du rapport à l'œuvre ; non plus une représentation, mais une œuvre qui demande l'interaction, qui appelle la main et le corps du spectateur pour une expérience entière.

Les jeux Fluxus, prolongements surréalistes

Les pratiques de Jan Švankmajer s'intègrent ainsi plus largement dans l'écosystème artistique de son époque. La performance a déporté le geste de la production d'une œuvre unique à un geste répété. Le jeu s'impose alors comme modèle de l'art. Les avant-gardes digitales déplacent l'intérêt de l'objet vers les modèles et les configurations sociales, ainsi que les agencements entre l'humain et la machine¹⁷⁹³. Le modèle du jeu est important pour le groupe Fluxus, pour lequel il incarne des enjeux politiques, un lieu possible de changement. Fluxus produit des « Fluxkits », contenant du matériel et des règles de jeu¹⁷⁹⁴. Les jeux Fluxus incarnent la logique du mouvement, selon laquelle l'art réside dans l'action¹⁷⁹⁵. Les *Fluxkits* ou le *Flux Cabinet* (1975-1977) sont ainsi des œuvres collaboratives, consistant en une boîte contenant un certain nombre d'œuvres et de jeux réalisés par un collectif d'artistes. Parmi les artistes proches de Fluxus, on peut mentionner John Cage, George Brecht, Dick Higgins, Allan Kaprow, La Monte Young, Yoko Ono, Toshi Ichijanagi, Ben Patterson, Maciunas, Nam June Paik, Dieter Rot, Emmett Williams, Robert Filliou, Daniel Spoerri, Christo, Ray Johnson¹⁷⁹⁶.

Si Fluxus produit de nombreux jeux, d'autres artistes explorent également ce médium. Xul Solar fabrique un *Panajadrez* (Jeu d'échec universel) en 1945. Övying Fahlström crée des

¹⁷⁹³ Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia*, op. cit., p. 99.

¹⁷⁹⁴ Flanagan Mary, *Critical Play*, op. cit., p. 96-97.

¹⁷⁹⁵ *Ibid.*, p. 185.

¹⁷⁹⁶ Pederson Claudia Costa, *Ibid.*, p. 78.

peintures manipulables, telles que *The Cold War* (1963-1965), ou *The Planetarium* (1963). Ces « peintures-jeux » sont peintes sur une tôle en métal, sur laquelle sont placés des personnages et des accessoires aimantés, que le public peut manipuler. Övying Fahlström crée également des jeux inspirés du *Monopoly*, comme *U.S. Monopoly* (1973) ou *Indochina* (1971), qui incitent le public à « manipuler le monde¹⁷⁹⁷ ». Pol Bury, en Belgique, fabrique des *Plans mobiles* (1953-1955), que le public peut manipuler à sa guise. Mary Flanagan signale également l'émergence du New Games Mouvement dans les années 1970, héritier de la contreculture californienne des années soixante (les Hippies) fondé entre autres par Stewart Brand¹⁷⁹⁸. Le groupe organise ainsi en 1974 un tournoi de jeux grandeur nature autour de trois principes : « *Play hard, play fair; nobody hurt*¹⁷⁹⁹ ». Les jeux du New Games Mouvement visent à interroger la participation des joueurs et les liens sociaux construits par les jeux, et donneront lieu à la publication d'un recueil, le *New Games Book* en 1976, proposant une pensée politique sur l'éducation¹⁸⁰⁰.

Robert Filliou

« La création permanente peut être aussi le « Travail comme Jeu » et « l'Art comme Pensée », je me considère en effet comme un animateur des pensées et je conçois les œuvres d'art comme un échange de nourriture¹⁸⁰¹. »

Robert Filliou propose *7 usages enfantins de matériel de guerre* en 1970, invitant ainsi à un détournement ludique du matériel de guerre : faites des jeux, pas la guerre. Il crée également dans les années 1970 une série de *Musique télépathique (Telepathic Music)*. *Musique télépathique n°5*, disponible dans le catalogue du Centre Pompidou, consiste ainsi en une trentaine de pupitres (contre les cinquante deux de l'installation d'origine), disposés en trois cercles concentriques. Sur chaque pupitre se trouve une carte à jouer, ainsi qu'un carton contenant une expression courante. La règle de l'installation, rédigée sur un carton bleu, indique : « Lorsqu'on veut démontrer la télépathie, quelqu'un regarde une carte, et loin de là quelqu'un d'autre la devine ou ne la devine pas. Ici, c'est d'une proposition artistique qu'il s'agit : si, au hasard, ici-même, deux – ou plusieurs – personnes posent un même regard sur une même carte, ne se rencontreront-elles pas sur une même longueur d'onde si brièvement soit-il¹⁸⁰² »

¹⁷⁹⁷ Arnold Herstand & Co. Öyvind Fahlström. Exhibition catalog. New Haven, CT: Eastern Press, 1984 cité in Flanagan Mary, *Critical Play, op. cit.*, p. 103.

¹⁷⁹⁸ *Ibid.*, p. 183.

¹⁷⁹⁹ *Ibid.*

¹⁸⁰⁰ *Ibid.*

¹⁸⁰¹ Filliou Robert, *L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art / El arte es lo que hace la vida más interesante que el arte*, Paris, Québec, Les éditions Interventions, 2003, p. 29. [l'animation dont parle Robert Filliou n'est pas celle du cinéma d'animation : il emploie le terme dans son sens traditionnel de « mouvement »].

¹⁸⁰² Bormand Marc, « Analyse », Notice de l'œuvre; URL : <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/œuvre/ab8tE7v>

Au sein du groupe Fluxus, l'œuvre de George Maciunas est celui qui accorde au jeu la place la plus importante. Dans son *Flux Ping-Pong* (1976), Maciunas modifie des raquettes de ping pong : l'une est trouée, l'autre a une surface couverte de boudin¹⁸⁰³. Il crée également un certain nombre de jeux de cartes, tels que la série *Same Card Flux Deck* (1967), ne contenant que des cartes identiques, ou la série de 1964 des *Name card for ...*, proposant des recherches de présentations (typo)graphiques de noms d'artistes (Jonas Mekas, Robert Filliou, Allan Kaprow...), ou encore son *New Flux Year* (1967), prenant la forme d'un diable à ressort. La série *Your Name Spelled with Object* (1976) consiste ainsi en rébus en trois dimensions. Maciunas détourne également des objets ludiques, tels que les raquettes de ping pong, dans toute une série d'œuvres des années soixante-dix - *Can of Water Racket* (1970), *Faceted Surface Racket* (1973), *Very Soft Racket* (1973), *Corrugated/Undulating Racket* (1973), *Convex Racket* (1973), etc.). Sur le principe des jeux de formes, il crée en 1966 un *Flux Snow Game*. George Maciunas produit également des partitions de musique concrète sous forme de tableaux à double entrée, tels que *Duet for C on Bass Sordune, Voice and an Old Score* (1962).

Les œuvres s'approchent également de la devinette, à la manière de l'*Hommage à Yoko Ono*, proposant un diagramme composé d'un cercle à l'intérieur d'un carré coupé verticalement en deux, et dont les diagonales sont tracées. Un astérisque en dessous du dessin indique que « le diagramme dit « YOKO ONO » au cas où vous ne l'auriez pas remarqué¹⁸⁰⁴ », amenant ainsi à envisager le diagramme non plus suivant une approche graphique mais une approche textuelle, permettant de lire le nom de l'artiste. George Maciunas, comme Yoko Ono, propose des œuvres consistant en une liste d'instructions, telle que son *Hommage à Jackson Mac Low* (1962), contenant vingt-six instructions numérotées suivant les lettres de l'alphabet.

Avec Takako Saito, il fabrique *Grinder Chess* (1965), boîte contenant un jeu d'échecs de voyage pour lequel des fraises de perceuses font office de pièces. Ce n'est pas la seule occurrence du jeu d'échecs dans l'œuvre de Takako Saito, qui crée également un *Nut & Bolt Chess* (1965-1966) sur le même principe, où une boîte de bricolage sert de plateau et où les pièces sont figurées par des boulons. Takato Saito propose également en 1965 un *échiquier à sentir* (*Smell Chess*), dans lequel les pièces sont remplacées par des testeurs d'odeurs, et crée des œuvres à partir des circuits de billes, sous la forme de grandes boîtes en bois, à la manière de sa série *Object* (1965), ou du *Ball Game* (1966).

¹⁸⁰³ Schrank Brian, *Avant-garde Videogames. Playing with technoculture*, Cambridge, MIT Press, 2014, p. 104.

¹⁸⁰⁴ « The diagram says "YOKO ONO" in case you cannot figure it out »

Water Yarm (1963) de George Brecht, se présente sous la forme d'une boîte à carte dans la lignée de La-boîte-en-valise de Duchamp). Le jeu contient ainsi tout un ensemble de papiers proposant chacun des instructions, des projets possibles, des descriptions pour humains et objets. La carte « miroir » indique ainsi :

reflecting
reflecting

Il crée également une série de *Game & Puzzle* (1965-1969), proposant différents jeux. La boîte du Centre Pompidou contient tout un tas de balles, billes, objets de jeu (pièces d'échecs ou de domino, toupie, quille). Les puzzles de Brecht ne correspondent pas tellement à notre conception habituelle du jeu : la boîte de son *Ball Puzzle*, par exemple, ne contient que deux billes, deux jetons rectangulaires, et deux cartes d'instructions, précisant : « Trouver la balle sous le pied. Sans bouger, la transférer dans la main » et « Arranger les jetons [*beads*] pour qu'ils soient identiques. Arranger les jetons pour qu'ils soient différents ». Plus tardif, *Inclined Plane puzzle* (1965) contient simplement une bille en bois, une tige transparente et la consigne : « Placer la balle sur une surface inclinée. Observer la balle rouler vers le haut. » En 1966, il crée un jeu de cartes sobrement intitulé *Deck*. Son œuvre *A Question or more* (1967-1970) est composée de trois boîtes contenant respectivement : rien, des dés blancs, des dés contenant des lettres. George Brecht crée également des « exercices », tels que *Direction* (1962), *Tea event* (1961) ou dans *Two exercise* (1961). *La Machine Universelle* (1971) pousse la logique jusqu'à proposer, sous la forme d'une boîte contenant un ensemble d'éléments, une machine à produire des romans. Or, ces exercices et ces jeux se présentent, (de même que chez Yoko Ono), comme des œuvres-instructions, des œuvres-programmes, appelant l'action de leur destinataire. Cette forme d'action répondant à des instructions dans une sphère éloignée de celle de la vie ordinaire (le champ de l'art), réunit tous les éléments traditionnels de la définition du jeu.

Les jeux en tant que programmes d'action

George Maciunas parle d'ailleurs à propos de l'art de Fluxus d'« art-amusement¹⁸⁰⁵ », et définit l'art Fluxus en termes de gestes gratuits ou comme des produits de consommation de masse bas de gamme, dont les caractéristiques principales sont l'interactivité et la dimension ludique. Les œuvres de Fluxus délaissent ainsi l'objet au profit de sa fonction, de la participation qu'il crée. L'œuvre ne fonctionne plus comme un bel objet à voir, mais comme

¹⁸⁰⁵ Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia. op. cit.*, p. 81.

une mise en situation, un potentiel d'action. Yuriko Saito crée pour les Flux Olympiades de 1969 à New York un jeu intitulé *Kicking Boxes Billiard*¹⁸⁰⁶, dans lequel les joueurs doivent taper dans des boîtes avec les pieds. Yoko Ono réalise en 1966 *Play it by Trust*, un jeu d'échecs dont toutes les pièces sont blanches. Le dispositif interroge ainsi les liens entre les règles et le matériel. Toutes les pièces blanches rendent le jeu impossible.

Les Flux kits mettent en avant la dimension performative de l'objet. Pour Claudia Pederson, les jeux Fluxus servent d'outils politiques aux artistes du mouvement en leur permettant de transmettre au public l'idée que les situations sociales ne sont pas immuables, mais forment des nœuds de pouvoir auxquels chacun et chacune participe activement¹⁸⁰⁷. L'interactivité du jeu force le public à passer d'un rôle de passif à un rôle actif, ou du moins à prendre conscience qu'il choisit délibérément de rester passif face à un objet qui peut susciter plusieurs attitudes.

Unscrolling Screen Piece de Paul Sharits, consistant respectivement en un morceau de papier produisant du son s'il est déplié et une liste d'instruction ; *Roll Trick* de Gregg Sharits, un papier plié contenant une allumette et l'instruction « brûler ici » ; *Un Roll* de David Thompson, un papier roulé faisant apparaître le « rouler » une fois qu'on l'a déroulé. Comme le relève Sonia Fizek¹⁸⁰⁸, ces jeux contraignent à adopter une posture active, et substituent au rapport visuel à l'œuvre un rapport tactile, un rapport de manipulation. Les jeux Fluxus font ainsi intervenir des sens délaissés par les beaux-arts, tels que l'ouïe, le toucher ou l'odorat. Ils visent également à amener les joueurs et joueuses à s'interroger sur l'impact de leurs actions, à interroger leur position et leur rapport à l'œuvre, en décidant de considérer l'objet comme un spectacle ou une action possible¹⁸⁰⁹.

Les jeux Fluxus explorent, comme les jeux surréalistes, le sens du toucher. Robert Watts propose un *Fingerhole* (1965), boîte en bois longiligne « contenant un objet inconnu » nous indique la description du MoMA¹⁸¹⁰. Sur le même principe, Ay-O propose une *Boîte*

¹⁸⁰⁶ *Ibid.*, p. 89.

¹⁸⁰⁷ « *Fluxus games reect the indeterminate denition of Fluxus as a network, and in so doing, they highlight context, in this case, the larger circuits of exchange and meaning in which art and médias commodities, play, and the player are embedded. Fluxus games offer players a tool and a metaphor for understanding that contexts (their sense of social reality) are not fixed but emerge within a network of power relations in which they participate, and thus produce, on a daily basis, be it wittingly or unwittingly.* » (« Les jeux Fluxus reflètent la dénomination indéterminée de Fluxus en tant que réseau et, ce faisant, ils soulignent le contexte, dans ce cas, les circuits plus larges d'échange et de signification dans lesquels l'art et les marchandises des médias, le jeu et le joueur sont intégrés. Les jeux Fluxus offrent aux joueurs un outil et une métaphore pour comprendre que les contextes (leur sens de réalité sociale) ne sont pas fixés mais émergent au sein d'un réseau de relations de pouvoir duquel ils participent et donc qu'ils produisent quotidiennement, que ce soit consciemment ou inconsciemment. » Traduction personnelle.) Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia*, op. cit., p. 83.

¹⁸⁰⁸ *Ibid.*

¹⁸⁰⁹ « *Moreover, it prompts the player to consider their own actions and articulate their position, for to follow the rules of this game is to ultimately be willing to participate in destroying it (as an art object, a game, and a commodity).* » *Ibid.*

¹⁸¹⁰ Pour la catégorie « Medium », le site indique : « Ink and spray paint on wood box, containing unknown object » ; URL : <https://www.moma.org/collection/works/136911>

Tactile en 1966, cube troué en haut pour que l'on puisse y glisser le doigt. Certains artistes explorent également des médias périssables pour produire leur œuvre, notamment la nourriture. Dieter Roth, par exemple, crée de la littérature sur Saucisse (*Literaturwurst*, 1969). Il crée également une série de *Pocket Room*, qui consiste en une carte plastifiée représentant une table sur laquelle est écrasée une tranche de banane. Les bananes se sont décomposées, progressivement, donnant lieu à des œuvres « uniques » nous signale la notice du MoMA ; manière donc pour l'artiste de s'attribuer un processus naturel / automatique de dégénérescence, c'est-à-dire de faire de l'acte de création le bornage d'un espace de jeu de la matière.

Comme le notent C. Thi Nguyen et Yuriko Saito, les œuvres d'art traditionnelles sont « esthétiquement cadrées » (« *aesthetically framed* »), alors que les œuvres de l'art contemporain présentent plutôt un « cadre prescriptif » (« *a prescriptive frame*¹⁸¹¹ »). La prescription (au sens d'ensemble d'instructions à suivre), la photographie et la partition, prennent avec les performances et les procédures la place dévolue jadis à l'objet dans l'art. Frank Popper¹⁸¹² voit dans cette immersion du public dans la création de l'œuvre le reflet d'un désir politique d'implication dans la marche du monde, qui s'exprime sous la forme des printemps politiques de 1968¹⁸¹³. Yoko Ono produit à partir des années 1960 des séries d'*Instruction Paintings*¹⁸¹⁴, dans lesquelles la réalisation de l'œuvre est confiée au public, qui suit les instructions de l'artiste, transmises éventuellement par des cartes à jouer jetables. Ainsi, l'œuvre *Shadow Painting* (1961) n'est qu'une toile blanche, dont l'image en mouvement est le fait des ombres du public. Le public, pour *Painting to Be Stepped On* (1960) est enjoint à « Laisser une pièce de la toile ou de la peinture terminée sur le sol ou dans la rue¹⁸¹⁵ ». L'œuvre n'est donc plus un tableau, une représentation, mais, littéralement, une instruction, imprimée sur un support. L'art ne réside ainsi plus dans l'objet, mais dans la démarche. George Brecht produit des jeux incluant des « instructions recyclées sous la forme de partitions de musique expérimentale¹⁸¹⁶ ».

Se met ainsi en place, dans l'art contemporain, un processus de production de l'œuvre en cascade¹⁸¹⁷, qui suit en quelque sorte le modèle de l'art industriel dans lequel un concepteur produit un ensemble de contraintes en vue de la production, qui sera réalisée à une étape ultérieure du processus de production. Ainsi, dans l'industrie cinématographique, un scénariste produit un document qui sert de support à la réalisation du film, qui fournit la

¹⁸¹¹ Nguyen C.Thi, *Games. Agency As Art*, op. cit., p. 125.

¹⁸¹² Popper Frank, *Art-Action and Participation*, New York, New York University Press, 1975.

¹⁸¹³ *Ibid.*, 1975, p. 7, cité in Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia*, op. cit., p. 60.

¹⁸¹⁴ Flanagan Mary, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 140.

¹⁸¹⁵ « Leave a piece of canvas or finished painting on the floor or in the street », Cherix Christophe, Custodio Isabel, « Yoko Ono's 22 Instructions for Paintings », *Magazine MoMa*, 10 mars 2019; URL : <https://www.moma.org/magazine/articles/61>

¹⁸¹⁶ Pederson Claudia Costa, *Ibid.*, p. 84

¹⁸¹⁷ Upton Brian, *The Aesthetic of Play*, op. cit., p. 287.

matière au montage, permettant d'aboutir au produit fini, dont la projection constituera l'expérience du spectateur. Dans le système de production industriel, un designer conçoit les documents techniques qui permettront la réalisation du produit. Chaque étape du processus de production possède une marge de liberté par rapport au système de contraintes hérité de l'étape précédente, chaque étape est éventuellement un lieu de création possible. Comme le rappelle Brian Upton, si les contraintes et les objectifs du compositeur et de l'interprète sont différents, la liberté d'exécution qu'ils possèdent tous les deux constituent, dans les deux cas, un jeu (*play*¹⁸¹⁸).

De l'œuvre au geste et à la performance

De la trace au geste, les performances de la main

L'animation est en général perçue du point de vue de son résultat visuel plutôt que des *gestes* et de la performance. La performance d'animation est une pratique marginale au sein de l'animation. Il s'agit d'un spectacle audiovisuel dans lequel le performeur ou la performeuse réalise en direct une animation projetée sur un écran, entrant en résonance avec la musique accompagnant la performance. La performance renoue pour une part avec la tradition du *lightning sketch*. Mais elle s'inscrit aussi fondamentalement dans une certaine époque, en nécessitant un dispositif technologique qui permet la transformation en direct d'un geste en image-mouvement. La performance est ainsi un lieu à partir duquel on peut penser l'articulation de la main comme geste et de l'image comme trace. Le geste lui-même, de la *performance capture* aux jeux vidéo, devient dématérialisé, converti en grammaire, en forme sans matière. Comme le note Barbara Grespi, la transcription d'un geste ne relève pas de la représentation, mais de la notation, au sens où cette transcription/partition appelle à sa relecture et son exécution¹⁸¹⁹. Les images de la performance s'inscrivent dans une dialectique de l'inscription et de la mémorisation¹⁸²⁰, de l'apparition et la disparition. Dans la performance d'animation, l'animation présente à l'écran n'est jamais la pure retranscription d'un geste, mais « la trace d'un état du présent arbitrairement figé dans l'enregistrement juxtaposé dans l'épaisseur temporelle du film¹⁸²¹ ». L'animation est aussi à sa manière un art de la trace.

¹⁸¹⁸ « *The free movement of performers is different from the free movement of composers, with different constraints and different goals, but it is, similarly, play* » (« le mouvement libre des performeurs est différent du mouvement libre des compositeurs, avec des contraintes différentes et des objectifs différents, mais il est, similairement, jeu », traduction personnelle.) UPTON Brian, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MIT Press, 2015, p. 287.

¹⁸¹⁹ Grespi Barbara, « Dans la paume de la main : L'archéologie du cinéma en un geste », *Interfaces* [En ligne], 39 | 2018, p. 127; mis en ligne le 01 juillet 2018, consulté le 07 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/interfaces/493> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/interfaces.493>

¹⁸²⁰ *Ibid.*

¹⁸²¹ Cadoret Stéphanie, *Présence de l'animatrice*, op. cit., p. 393.

Comme l'écrit Stéphanie Cadoret, chercheuse et animatrice, « Animer revient à habiter la temporalité » dans « une forme granulaire du successif¹⁸²² ».

La performance d'animation est notamment marquée par la figure de Pierre Hébert. Dans sa performance *Seule la main*, (2007) Pierre Hébert écrit sur un tableau blanc une citation qui lui vient d'un cours au collège de France de Carlo Ossola (issue d'un poète danois) : « seule la main qui efface peut écrire la vérité ». Il écrit et efface cette citation. Le film réfléchit le statut de la trace et du geste dans l'animation, ce qu'il reste de la performance de l'animateur dans sa digestion par la machine cinématographique. Cette performance, pour Pierre Hébert, est un « jeu avec le vide¹⁸²³ ». La performance d'animation repose en effet sur un jeu d'écriture et d'effacement accompli en direct. C'est frappant si l'on considère une « *petite improvisation en hommage à Émile Cohl* » (2008), dans laquelle Pierre Hébert dessine au feutre, sur un tableau blanc, plusieurs phases de l'animation du fantoche. Après la capture, le dessin est effacé, pour que puisse être dessinée l'étape suivante du mouvement. Apparaît alors en surimpression, quand le personnage s'est suffisamment déplacé, l'animation des premières phases conduisant jusqu'à l'étape actuelle de travail. Le jeu continue, jusqu'à ce que Pierre Hébert enregistre et rediffuse en boucle sa main traçant le sol sous les pas du fantoche, ainsi qu'un cercle autour de sa position finale. Le spectacle superpose ainsi plusieurs strates de temporalité, présentées de manière concentrique : les différentes phases du mouvement du personnage, constituant la boucle principale, qui se répète soit en ligne droite, soit en aller-retour, ainsi que les gestes filmés de la main de Pierre Hébert, traçant ligne et cercle autour du personnage. Comme le relève Stéphanie Cadoret, la performance de l'animatrice et l'animateur « inclut toujours un mouvement¹⁸²⁴ » dont elle est la trace. La présence de la main rappelle l'origine des images. Elle tend s'arracher de la fantasmagorie car elle confronte le public à la question de la manipulation et de l'intention derrière les images.

¹⁸²² *Ibid.*

¹⁸²³ « Dans tous les cas, c'est un jeu avec le vide. Ce qui me rappelle la célèbre phrase de Norman McLaren (en n'oubliant pas d'inclure la rature très significative qui est presque toujours effacée lorsque cette phrase est citée) » Hébert Pierre, « Seule la main... – notes », disponible en ligne, URL : <https://pierrehebert.com/fr/performance-fr/seule-la-main/seule-la-main-notes/>

¹⁸²⁴ Cadoret Stéphanie, *Présence de l'animatrice. op. cit.*, p. 212.



Pierre Hébert, *Seule la main*, Performance, Vancouver, Février 2006. Disponible en ligne : <https://pierrehebert.com/fr/art-visuel/installation-seule-la-main/>

La performance est médiatisée par l'ordinateur, sans lequel la retranscription et la manipulation en direct de l'animation seraient impossibles. Son régime d'images est profondément ancré dans la logique composite et computationnelle de l'image numérique. La performance d'animation tend à créer un régime d'indistinction, où le présent du geste de l'animatrice coexiste dans l'image avec le passé des différentes étapes de l'animation, rendu sous forme de mouvement. Au milieu de la performance qu'elle a accomplie lors de sa soutenance de sa thèse, Stéphanie Cadoret manipule des mains miniatures, poussant à l'intérieur d'une rose. Sur l'image, retranscrite en directe des mains de l'animatrice manipulant les mains miniatures, se superpose l'animation du bouquet de mains jaillissant au cœur de la rose, dans des pétales qui semblent eux-mêmes avoir des formes de main. Une fois la boucle d'animation créée, les mains de l'animatrice refluent, laissant seules les mains de l'image effectuer leur mouvement en boucle. Mais le mouvement reste encore flou : plusieurs boucles sont surimprimées, les étapes du mouvement transparaissent dans l'image qui suit. Le mouvement se clarifie progressivement, quittant la superposition des étapes, pour ne laisser plus que l'animation créée apparaître en boucle, avant que tout ne disparaisse pour laisser place à une nouvelle séquence.

La performance superpose ainsi plusieurs strates de mains : celles, en direct et en transparence, de l'animatrice qui manipule l'image ; celles, plus nettes, de l'image animée des mains, et celles-ci se dessinent dans les pétales de la rose. Les trois formes de mains se trouvent fusionnées, si bien qu'on ne sait plus exactement, dans cette image à plusieurs strates, où commence le mouvement réel, où s'arrête le mouvement artificiel. La mise en abyme donne à voir une transfusion des mains de l'animatrice, qui se trouvent comme absorbées par l'image, et amène à méditer sur ce qui passe du corps dans l'image par les mains, nouvelles « absentes de tout bouquet », cependant bien présentes.

Les premières performances de Pierre Hébert sont réalisées dans les années 1980¹⁸²⁵, à partir de grattage sur pellicule¹⁸²⁶. Si elles renouent avec la tradition du *lightning sketch*, elles s'inscrivent aussi dans un mouvement plus général d'éphémérisation de l'œuvre, d'attention portée au geste plutôt qu'à son résultat matériel, qui émerge et se déploie à partir des années 1960.



Stéphanie Cadoret, *Performance d'animation* lors de la soutenance de sa thèse *Présence de l'animatrice*, Nanterre, 6 décembre 2022

De l'art objet à l'art action

Dans les années 1960, les arts plastiques s'éloignent résolument de leur forme traditionnelle : à travers l'action *painting*, le *happening*, la performance, l'art conceptuel, ils délaissent progressivement l'œuvre comme objet pour investir une œuvre comme geste,

¹⁸²⁵ Voir sur cette question Cadoret Stéphanie, *Présence de l'animatrice*, op. cit., p. 107.

¹⁸²⁶ cf. Hébert Pierre, *La performance Scratch*, 2017, disponible en ligne, URL : <http://pierrehebert.com/fr/la-performance-scratch/>

comme situation, comme programme. Autant de caractéristiques qui rapprochent leurs œuvres du jeu. Les années 60 sont les années où se développent les *happenings*¹⁸²⁷ : l'œuvre sort du musée, de l'espace sacralisé qui lui est consacré, pour se déployer dans la rue. Le *happening* déporte l'art en dehors de la galerie dans un espace-temps évanescent. L'œuvre rejoint l'éphémère. L'exposition de 1969 *Quand les attitudes deviennent des gestes* à la Kunsthalle de Berlin est symptomatique de ce phénomène : le geste prend la place de l'œuvre.

Peut-être l'importance de la production industrielle, segmentée, spécialisée, hiérarchique, a-t-elle influencé la forme de l'art contemporain, contraignant à envisager la production comme processus plutôt que produit. L'œuvre est sortie du cadre ; « c'est hors du cadre que tout se passe maintenant et que l'œuvre a lieu¹⁸²⁸ » écrivent Edmond Couchot et Norbert Hilaire. Le geste compte finalement davantage que le produit. Les auteurs établissent ainsi, concernant les transformations de l'art contemporain, un constat exprimé dans des termes au fond assez proches de celui de Gonzalo Frasca : l'œuvre d'art ne fonctionne plus tant comme représentation que comme « action » et « opération¹⁸²⁹ », c'est-à-dire, en somme, *simulation*. En effet, l'art, depuis la seconde moitié du 20^e siècle, se trouve envisagé, dans un nombre important de pratiques, comme processus, dont l'artiste et le public sont les acteurs, plutôt que comme le produit que l'artiste livre au regard. La performance¹⁸³⁰ ouvre un jeu de regardant / regardé, une expérience partagée, dans laquelle le regard du public participe de la création de l'œuvre en direct. La production d'œuvre sous la forme d'une activité (performance, situation, participation) a constitué un premier pas dans cette renonciation au paradigme de l'objet dans le champ des arts plastiques. La performance, les dispositifs, coïncident d'ailleurs avec le développement de la phénoménologie. À la question philosophique de l'expérience fait écho la question artistique de l'action.

De l'art abstrait à la performance : l'action-painting

« Entre le radar et les toiles abstraites il y a autant qu'avec le film une unité essentielle¹⁸³¹. »

Pour Pierre Francastel¹⁸³², ces développements de l'art sont des conséquences d'un changement de qualité de la vitesse provoqué par la civilisation industrielle, changement de vitesse entraînant lui-même des changements de rythmes. S'appuyant sur Georges Friedmann, il signale que le rythme est une force, dont la positivité peut se retourner en menace s'il prend

¹⁸²⁷ Voir sur cette question : Eskelinen Markku et Tronstad Ragnhild, « *Video games and configurative performance* », *op. cit.*, p. 195-220

¹⁸²⁸ Couchot Edmond, Hilaire Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003, p. 244-245.

¹⁸²⁹ « Cette sortie du cadre verra aussi, logiquement, s'accomplir un mouvement en faveur de l'œuvre entendue comme *action*, comme une opération plus encore que comme une représentation », *Ibid.*, p. 245.

¹⁸³⁰ cf. Biet Christian, « Pour une extension du domaine de la performance (XVII^e – XXI^e siècle). Événement théâtral, séance, comparution des instances », *Communication n°92*, Paris, Seuil, janvier 2013.

¹⁸³¹ Francastel Pierre, *Art et technique aux XIX^e et XX^e siècles*, Paris, Minuit, 1956, p. 215-216.

¹⁸³² *Ibid.*

la forme d'une répétition aliénante. L'accélération de la société industrielle entraîne une discipline globalisée des gestes en vue d'une optimisation, menaçant l'humain d'aliénation¹⁸³³. Contre cette aliénation par la machine, l'art abstrait est, pour Pierre Francastel, le produit d'une recherche de rythmes¹⁸³⁴. On peut également signaler que Paul Klee, ou Georges Seurat, anticipaient le passage vers une image discrète (c'est-à-dire discontinue), au sens où le morcellement de Klee et le pointillisme composent déjà l'image par juxtaposition de figures et de points. Aux États-Unis, les expressionnistes abstraits commencent à envisager à partir des années 1940 leur peinture comme un geste davantage que comme un objet. Le mouvement prend le pas sur l'image statique, la représentation du mouvement liée à sa décomposition par le cinéma, notamment, (cf. *Simultanités* de Robert Delaunay, entre autres, mais on pourrait aussi penser aux cubistes, à Cézanne etc.) pour représenter ce qui lie l'espace au temps, ou l'inverse. Le mouvement du corps de l'artiste prend le pas sur l'œuvre peinte, le tableau.

La peinture devient *action*, ce qui donne naissance au mouvement de l'*Action painting*, ainsi baptisée par le critique états-unien Harold Rosenberg. Matisse avait déjà commencé à peindre avec son corps davantage qu'avec sa main. L'*Action-painting* déborde le geste traditionnel du peintre, déborde la main, pour mobiliser le corps entier. En cela, l'*Action-painting* se rattache à la performance qui étend la sphère de la production artistique à l'ensemble du corps. Le geste ne réside plus dans la technicité de la main, mais dans la puissance gestuelle du corps et de la coprésence. Dans la continuité des avant-gardes du début du XX^e siècle, le geste créateur devient ainsi progressivement une performance globale du corps, qui se trouve plus tard confiée au public. Avec l'*action-painting*, cette performance est encore engagée dans la production d'objet. Elle se trouve réduite à la production de trace (mnésiques ou photographiques) avec le happening américain des années 1950 devenu performance dans l'Europe des années 1960, et l'art participatif.

Dominique Chateau propose de parler d'*action-aesthetic*¹⁸³⁵ (comme on parle d'*action-painting*) pour qualifier ce régime d'expérience des publics de l'art contemporain, dans lequel ils se trouvent agir sur l'œuvre. L'analyse d'une performance doit toujours préciser si elle se fait du point de vue de la performance ou de celui du public¹⁸³⁶. En effet, la performance présuppose toujours un public¹⁸³⁷, pour lequel elle produit un spectacle. Or, l'analyse diffère en fonction du point de vue, la perception et la compréhension d'une performance ne sont pas

¹⁸³³ Rosa Hartmut, *Accélération : une critique sociale du temps*, traduit de l'allemand par Didier Renault, Paris, La Découverte, 2010.

¹⁸³⁴ Francastel Pierre, *Ibid.*, p. 214-215.

¹⁸³⁵ Chateau Dominique, *L'art autrement qu'art*, op. cit., p. 123.

¹⁸³⁶ Upton Brian, *The Aesthetic of Play*, op. cit., p. 210.

¹⁸³⁷ Ce présupposé est cependant à nuancer : le « saut dans le vide » d'Yves Klein ou *Genitalpanik* de Valie EXPORT ont peu ou pas de public et ne sont réalisées que pour leur trace. Leur existence tient essentiellement à la trace photographique qui en est construite (cf. Auslander Philipp, « The Performativity of Performance Documentation », *PAJ: A Journal of Performance and Art*, Vol. 28, No. 3, The MIT Press on behalf of Performing Arts Journal, Septembre 2006, p. 1-10 ; URL: <https://www.jstor.org/stable/4140006>)

les mêmes selon la position que l'on occupe. Le performeur se trouve pris, en quelque sorte, dans un processus d'autoscopie. Brian Upton milite ainsi pour une compréhension de la performance comme un phénomène morcelé, recouvrant plusieurs régimes d'expériences.

Happening, Performance, Arts participatifs

Dans les années 1950, Rauschenberg efface un dessin (1953) ; Murakami traverse un écran de papier ; Klein expose du vide¹⁸³⁸. Ces événements marquent un changement de paradigme, qui voit le renversement d'une pratique de l'œuvre d'art comme objet à une pratique de l'œuvre d'art comme action et processus, mais aussi vide et non-œuvre. L'œuvre de John Cage *4'33'*, consistant en une partition de silence de l'instrument, dont la « musique » est faite du bruit du lieu et de ses occupants, participe de cette même logique. John Cage, qui réalise *Music of Changes* en s'inspirant du *I Ching*¹⁸³⁹, déclare à ce propos : « J'étais en train de passer d'une structure à un processus, d'une musique comme objet avec des parties à une musique sans début, ni milieu ou fin, une musique comme climat¹⁸⁴⁰... » Cette démarche, qui prolonge la logique initiée par Duchamp de dissolution de l'objet dans le geste, entraîne ainsi les avant-gardes vers des œuvres définies comme geste et comme situation. Le développement de la performance a ainsi entraîné de nouvelles définitions de l'art, à la manière de Gregory Curries, pour qui l'art désigne une certaine forme d'action, ou de David Davies, qui propose de définir l'œuvre comme « une performance particulière qui spécifie un point de vu dont le véhicule est lui-même la performance (distincte) d'une action d'un type donné dans un contexte culturel-historique particulier¹⁸⁴¹ ». Les discours des artistes de cette période-là tendent, dans la lignée des avant-gardes précédentes, à construire l'art en relation étroite avec la vie, à tenter de le rapprocher de la vie¹⁸⁴². Le précepte selon lequel l'action devait être la sœur du rêve est transfiguré en l'hybridation de l'art et de la vie, chez les artistes de la seconde moitié du 20^e siècle. L'art a ainsi été lu, compris et interprété dans une dialectique fondamentale avec la vie : « L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que

¹⁸³⁸ cf. Heinich Nathalie, *Le paradigme de l'art contemporain, Structure d'une révolution artistique*, Paris, Gallimard, 2022 (2014).

¹⁸³⁹ Flanagan Mary, *Critical Play. op. cit.*, p. 173.

¹⁸⁴⁰ « In a keynote address, Cage said: "My *Music of Changes*, composed by means of *I Ching* chance operations, I was to move from structure to process, from music as an object having parts, to music without beginning, middle, or end, music as weather . . . choreographies are not supported by my musical accompaniments. Music and dance are independent but coexistent » Cage John, « An Autobiographical Statement », § 25, cité in Flanagan Mary, *Critical Play. Ibid.*

¹⁸⁴¹ « The work is a particular performance which specifies a focus whose vehicle is itself the (distinct) performance of an action of a given type in a particular cultural-historical context. » Davies David, *Art as Performance*, Oxford, Blackwell Publishing, 2004, p. 150.

¹⁸⁴² C'est un mouvement (l'art dans la vie, l'art pour la vie, la vie dans l'art) qui s'enracine dans le XIX^e siècle et l'industrialisation, et prend une nouvelle dimension avec les avant-gardes du XX^e siècle, notamment les Nabis (qui réalisent par conséquent aussi des paravents, des décors de théâtre, des publicités). L'union de l'art et de la vie traverse des démarches comme celles d'Artaud, de COBRA, etc.

l'art¹⁸⁴³ », dit Robert Filliou. Comme le notent Markku Eskelinen et Ragnhild Tronstad¹⁸⁴⁴, les performances participatives créent des situations, des opérations, des structures, donc des dispositifs¹⁸⁴⁵ qui entendent remettre en cause les routines quotidiennes. Elles viennent se substituer à l'œuvre d'art traditionnelle en vue de produire chez le public une prise de conscience politique par l'action. L'œuvre fonctionne à cet égard comme un moyen de transmettre de nouveaux comportements, de nouvelles manières de faire, qui impliquent de nouvelles manières de penser. La performance, le happening, tous ces arts éphémères qui entendent s'extraire du régime d'objet de l'art, s'ils ouvrent le paradigme du jeu, appartiennent aussi au paradigme de la trace. La performance rapproche ainsi l'art du jeu, mais aussi de la danse. La danse est un art destiné au passage, à ne demeurer « qu'en émotion et en mémoire¹⁸⁴⁶ », à tracer des chemins sur la mer, à ne pas laisser de traces. L'absence de traces participe de son besoin de répétition. La danse est un jeu continu d'apparition et de disparition, ancré dans le corps. Le corps du danseur se trouve ainsi dans un lieu paradoxal de la passivité et de l'activité¹⁸⁴⁷, sujet autant qu'objet. Les arts performatifs ne peuvent exister et perdurer qu'à condition d'être transformés en traces. Si on peut envisager justement des œuvres n'existant plus que sous forme de trace, c'est que l'art lui-même a été transformé en trace.

Le jeu est déterminant pour la performance. Richard Schechner, fondateur des *Performances Studies*, lui accorde une place déterminante. Pour Richard Schechner :

« Le jeu, comme le rituel, est au cœur de la performance. En fait, la performance peut être définie comme un comportement ritualisé conditionné/perméabilisé par le jeu¹⁸⁴⁸. »

¹⁸⁴³ Clavez Bernard, « Robert Filliou : l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art ; Robert Filliou : génie sans talent », Critique d'art [En ligne], 23 | Printemps 2004, mis en ligne le 23 février 2012, consulté le 21 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/1768> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.1768>

¹⁸⁴⁴ « And, a little later, he [Kaprow] traced the tradition of artists using everyday models in their practices of un-art. At this point participatory performances seem to dissolve into the situations, operations, structures, feedback structures, and learning processes encountered in our everyday routines, while the un-artist leaving the art frame behind turns herself into a player-educator opposing both competitive games and exhausted work ethics. » (« Et, un peu plus tard, il [Kaprow] a tracé la tradition des artistes qui utilisent des modèles du quotidien dans leurs pratiques de non-art. À ce stade, les performances participatives semblent se dissoudre dans les situations, les opérations, les structures, les structures de rétroaction et les processus d'apprentissage rencontrés dans nos routines quotidiennes, tandis que le non-artiste qui abandonne le cadre de l'art se transforme en joueur-éducateur s'opposant à la fois aux jeux compétitifs et à l'éthique épuisée du travail. »), Eskelinen Markku & Tronstad Ragnhild, « Video games and Configurative Performances », *op. cit.*, p. 198.

¹⁸⁴⁵ « J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. », Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, traduit par Martin Rueff, Rivages Poche, Paris, 2014, p. 31.

¹⁸⁴⁶ Beauquel Julia, *Esthétique de la danse*, Rennes, PUR, 2015, p. 16

¹⁸⁴⁷ Fontaine Geisha, *Les danses du temps*, Paris, Centre national de la danse, 2004, p. 23

¹⁸⁴⁸ « Playing, like ritual, is at the heart of performance. In fact, performance may be defined as ritualized behavior conditioned/permeated by play » Schechner Richard, *Performance studies. An Introduction*, 3ème édition, Londres, Routledge, 2002, p. 89.

Fondamentalement, les performances relèvent de la fiction, de la feintise ludique. Richard Schechner associe les performances à deux termes Sanskrit : les performances sont à la fois « lilas – sport, jeu¹⁸⁴⁹ » et à la fois « *mayas*, illusions ». Plus concrètement, le jeu se retrouve à plusieurs niveaux dans les performances. Certaines performances le mobilisent très directement, en s'effectuant sous la forme d'un jeu. C'est le cas d'*Open Score* de Robert Rauschenberg (1966), qui consiste en une partie de tennis mimant les matchs sportifs (avec donc un public et une retranscription télévisée) entre Frank Stella et Mimi Kanarek, mais dont les raquettes ont été modifiées pour produire des fréquences radio retranscrites sous forme sonore à chaque fois que la raquette touche la balle. À cet écho sonore, s'ajoute une conséquence lumineuse : chaque coup éteint une rangée des 39 rampes d'éclairage, jusqu'au noir total. Un éclairage infrarouge prend alors le relai, permettant au public de continuer à voir les joueuses sur les écrans géants¹⁸⁵⁰.

Le cinéma, images et espaces immersifs

La consommation de l'œuvre d'art ne se relève ainsi plus de la contemplation passive. Le théâtre n'est plus envisagé sur le modèle du quatrième mur, mais comme une performance à laquelle participe le public au même titre que les comédiens et comédiennes.

De spectacle intangible, l'œuvre d'art est devenue interactive. Elle sollicite le corps, appelle le mouvement. On trouve au cours du XX^e siècle des hybridations entre l'activité du joueur et la posture du spectateur : *The Sound of Music* (1965) propose une version « *sing-along* », de même que *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Ces dispositifs existent depuis les années 1920 à l'intérieur du cartoon. En effet, les studios Fleischer mettent en place à partir de 1924 la série des *Song Car-Tunes*, dans lesquels une « *bouncing ball* » rebondit sur les paroles d'une chanson jouée en même temps au piano, invitant le public à chanter¹⁸⁵¹.

Ajoutons que l'œuvre de Winsor McCay s'insère dans cette tradition de la performance virtuose par la performance théâtre que représente *Gertie The Dinosaur* (1914). Le film présente un dinosaure, une sorte de diplodocus, que son créateur fait mine de dresser. Si dans la version qui nous en reste, les ordres apparaissent sous la forme d'intertitres, le film était à l'époque le support d'une performance. Winsor McCay parlait en direct à sa créature, qui semblait répondre à ses ordres. La performance s'achevait par le passage « magique » de l'animateur à l'intérieur de l'écran, chevauchant le dinosaure, brisant magiquement la frontière de l'image et du réel.

¹⁸⁴⁹ « As lilas, performances not only play out modes, they play with modes, leaving actions hanging and unfinished, so theatrical events are fundamentally experimental: provisional » Schechner Richard, *Performance Theory*, Londres, Routledge, 1988 (1977), p. xi.

¹⁸⁵⁰ Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia*, op. cit., p. 112.

¹⁸⁵¹ Denis Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 103.

Il faut également prendre en considération l'*expanded cinema*, dont le concept remonte à 1970, mais dont les pratiques se déploient dès les années 1960. Jeffrey Shaw, en 1966, étend l'image au-delà de l'écran dans son œuvre *Continuous Sound and Image Moments*¹⁸⁵². Il s'agit d'une boucle animée projetée sur 4 écrans, avec une bande son désynchronisée. Radúz Činčera, en 1967, propose au public de décider la fin de *Kino-Automat*.

Dans le champ de la théorie, les questions de *lisibilité* des films (sémiotique, psychanalytique ou structurelle) laissent place à celles de leur *sensorialité* : Laura U. Marks¹⁸⁵³ a ouvert la voie avec *The Skin of the Film* (2000), suivie par Vivian Sobchack¹⁸⁵⁴ (*Carnal Thoughts*, 2004), ou côté, français, Martine Beugnet¹⁸⁵⁵ avec *Cinema and Sensation* (2007) et Sophie Walon¹⁸⁵⁶, dans « Le toucher dans le cinéma français des sensations ».

Le cinéma dès la fin du XIX^e siècle, parallèlement à cela, a donné au corps la possibilité de se déployer comme image-mouvement. Mais cette image-mouvement elle aussi tend vers une image-espace immersive, vers un investissement du corps du spectateur au long du XX^e siècle. En effet, le corps au cinéma est de plus en plus mobilisé. Dans son article « Alice au pays des travellings », Laurent Jullier analyse (entre autres) la chute dans le terrier d'*Alice aux pays des merveilles*, au sein de plusieurs versions filmiques différentes : celle de Hepworth (1903), celle de McLeod (1933) celle de Disney (1951) et celle de Tim Burton (2010). Il met ainsi en avant une mutation des régimes de visibilité conditionnant un changement dans la manière de représenter l'entrée d'Alice dans le terrier. Là où la version des premiers temps fait disparaître la chute sous un *cut*, la version de 1933 comme celle de Disney mobilise un travelling descendant, particulièrement lent dans le cas de Disney, qui permet de suivre le déplacement du personnage dans l'espace. Rien de tel chez Burton : la chute est représentée par un travelling avant *immersif* ; le spectateur est impliqué dans le mouvement, qui apparaît comme rapide, violent. Là où la grammaire filmique classique privilégiait « les rapports des objets entre eux », le cinéma du XXI^e siècle propose une « conception *égocentrée* de l'espace » : « "Qui est où par rapport à quoi" y compte moins que "qu'est-ce qui m'arrive ? Quel *transport de soi* suis-je supposé simuler, donc peu ou prou *éprouver*¹⁸⁵⁷ ?" ». Le spectateur se retrouve ainsi de plus en plus impliqué dans l'image, par des stratégies visuelles

¹⁸⁵² Hansen Mark B.N., *New philosophy for New Media*, Cambridge, MIT Press, 2003, p. 53.

¹⁸⁵³ Marks Laura U., *The Skin of Film, Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham, Duke University Press, 2000.

¹⁸⁵⁴ Sobchack Vivian, *Carnal Thoughts. Embodiement and Moving Image Culture*, Berkeley, University of California Press, 2004.

¹⁸⁵⁵ Beugnet Martine, *Cinema and Sensation. French Film and the Art of Transgression*, Edinburg, Edinburg University Press, 2007.

¹⁸⁵⁶ Walon Sophie, « Le toucher dans le cinéma français des sensations », *Entrelacs* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 12 septembre 2013, consulté le 30 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/530> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.530>

¹⁸⁵⁷ Jullier Laurent, « Alice au pays des travellings. Imaginaire visuel et dispositif de médiation optique », *Ecranosphère*, n°1 (hiver 2014).

immersives : la caméra va à la rencontre des corps qui tombent pour renforcer encore l'impression de choc (cf. la chute d'Alice chez Burton), l'image est davantage pensée comme un espace (lunettes 3D, films rendus en temps réel, films VR...) enrôlant le corps du spectateur, produisant par ricochet des discours sur le corps du spectateur.

La télévision, le direct et la rétroaction

L'importance des jeux dans les pensées et les productions de ces courants découle en partie de l'influence de la cybernétique sur les avant-gardes digitales de la seconde moitié du XX^e siècle, concernées par les questions de communication, de contrôle et de rétroaction. John Cage, par exemple, était familier des théories cybernétiques, auxquelles il se réfère notamment dans *Experimental Music*, en distinguant la musique comme bruit du bruit au sens où l'entend la théorie de l'information. Pour Claudia Pederson, les idées de Cage témoignent du tournant de la seconde cybernétique, tel qu'il est théorisé par Katherine Hayles, en déplaçant le point d'attention vers l'observateur dans la construction sémantique du système¹⁸⁵⁸. Dans la lignée ouverte par la cybernétique, l'art dit contemporain entretient des liens de plus en plus étroits avec la technologie informatique. La cybernétique, que l'on peut définir comme une « science du contrôle et de la communication chez l'animal et la machine¹⁸⁵⁹ », tient son nom du mot grec *Kybernetikos*, signifiant « diriger un bateau », ce qui amène Manovich à conclure que l'espace navigable est un concept présent dans les principes mêmes de l'informatique¹⁸⁶⁰. La liste se fait trop longue pour être vraiment étudiée ici, des œuvres et des mouvements recourant aux ordinateurs, conditionnées donc par une idéologie programmatique, et qui ne diffèrent dès lors pas de nature du jeu vidéo. On pourra citer, entre autres, les mouvements « *Experiment in Art and Technologic* » à la fin des années 60, l'art cinétique, l'art cybernétique, ou les installations vidéo. Dans ces mouvements, la technologie est utilisée, dans la lignée des *ready-made* de Duchamp, pour critiquer l'arbitraire de l'art établi, et la relativité historique d'un art qui serait limité aux techniques manuelles¹⁸⁶¹.

Entre les avant-gardes et le grand public, la télévision a joué un rôle non négligeable dans le développement et l'appropriation des images manipulables.

¹⁸⁵⁸ « *For Cage there is only noise (or embodiment), as noiselessness stands for the privileging of structure and abstraction (disembodiment). Cage's notion of noise embraces the open-endedness of play to, as he believed, focus attention on the act of listening.* » (« Pour Cage, il n'y a que du bruit (ou de l'incarnation), étant donné que l'absence de bruit reste le privilège des structures et de l'abstraction (de la désincarnation). La notion de bruit chez Cage embrasse l'ouverture sans fin du jeu afin de, comme il le croit, concentrer l'attention sur l'acte d'écoute », traduction personnelle) Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia*, op. cit., p. 80

¹⁸⁵⁹ Norbert Wiener cité par Manovich Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 441.

¹⁸⁶⁰ Manovich rapproche ainsi nos interactions avec la machine informatique au sens large de celle du jeu vidéo. De fait, l'univers virtuel de l'ordinateur fonction plus généralement comme un espace dans lequel on se déplace : on « surfe » ou on « navigue » sur internet comme sur une mer de donnée, ou on déplace des dossiers dans le labyrinthe arborescent du « bureau ». *Ibid.*

¹⁸⁶¹ Dinkla Söke, « From participation to interaction. Toward the origins of Interactive Art », op. cit., p. 284

Dans les années 1990, Marsha Kinder¹⁸⁶², avec son ouvrage *Playing with Power*, établit le même constat : la télévision est un média qui ouvre une interactivité accrue par rapport au cinéma. Les dessins animés « créent l'impression que regarder la télé peut être une expérience interactive, humanisante et autonomisante [*empowering*], qui combine l'acte de regarder avec celui de jouer¹⁸⁶³. » Marsha Kinder souligne également combien les *power up* sont des variations des épinards de Popeye : ils augmentent la puissance du personnage par la symbolique orale (manger, des champignons pour Mario, des grosses boules pour Pac-Man). *Popeye* est d'ailleurs une référence consciente, pour les créateurs de *Pac-Man* autant que pour ceux de *Mario*¹⁸⁶⁴. Il y aurait beaucoup à dire des points de rencontre de l'animation et de la télévision¹⁸⁶⁵. Le cartoon, dès les années 1950, souligne la dimension interactive de l'image télévisuelle. Ainsi, dans *TV of Tomorrow* (Avery, 1953), on voit des personnages interagir avec l'image télévisuelle : pêcher, ou se faire tirer dessus.



Tex Avery, *TV of Tomorrow*, 1953

L'interactivité du spectateur ou de la spectatrice permise par la télévision et les machines cybernétiques, prolongement de l'art participatif des années 1960¹⁸⁶⁶, accompagne ainsi l'émergence du jeu vidéo. Les avant-gardes digitales recourent comme lui à l'écran pour générer une expérience interactive. Outre par Nam June Paik, artiste vidéo le plus célèbre, des « *closed-circuit video* » sont aussi créés par d'autres artistes, tels que Marta Minujín, Les Levine, Frank Gillette, ou Ira Schneider. Les environnements lumineux de Myron Kruger tels que *Glowflow* (1969) et *Videoplace*, (1974-1989) réagissent aux déplacements des spectateurs grâce à des capteurs disposés sur le sol¹⁸⁶⁷. Edmond Couchot construit dès les années 1960 les

¹⁸⁶² Kinder Marsha, *Playing with power in Movies, Television and Video Games, From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, 1991.

¹⁸⁶³ « Both "Garfield and Friends" and "Muppet Babies" (as well as other shows on Saturday morning television) create the impression that watching TV can be an empowering, humanizing interactive experience that combines watching with playing », *Ibid.*, p. 85.

¹⁸⁶⁴ cf. Audureau William, *Histoire de Mario, t. 1., L'ascension d'une icône entre mythe et réalité*, *op. cit.*

¹⁸⁶⁵ Voir sur cette question les travaux de Sébastien Denis.

¹⁸⁶⁶ Couchot Edmond, Hilaire Norbert, *L'art numérique*, *op. cit.*, p. 46.

¹⁸⁶⁷ *Ibid.*, p. 47.

Sémaphora I, II et III (1965-1967), des tableaux lumino-cinétiques retranscrivant les bruits et les ondes diffusés autour d'eux en images¹⁸⁶⁸. L'œuvre de Yaacov Agam, *Que la lumière soit* (1967), une demi-sphère, change d'éclairage en fonction de la voix¹⁸⁶⁹. *Time Machine*¹⁸⁷⁰ de Piotr Kowalski est une installation diffusant des enregistrements visuels et sonores, qui réagit aux déplacements du public, dont les mouvements peuvent inverser le flux des images. Les expériences ainsi produites incorporent le public dans l'œuvre, et se trouvent mieux comprises « à travers une interaction active qu'un point de vue de spectateur passif¹⁸⁷¹ ». Nicolas Schöffer et Pierre Henry créent en 1954 une « sculpture cybernétique ». Avec une pièce comme *Variation VII*, John Cage recourt en 1966 aux technologies d'enregistrement et de diffusion (microphones, radios, téléphones...) pour retranscrire des bruits de corps inaudibles en temps normal¹⁸⁷². Les environnements réactifs, du *Sounding* de Rauschenberg en 1967, réagissent aux bruits produits par les visiteurs. Dans *Participation TV I & II* (Nam June Paik, 1963-1966 et 1969) ou *Wipe Cycle* (Ira Schneider et Frank Gillette, 1969), les spectateurs influent sur les images présentes à l'écran : par le biais de microphones, les sons produits par les spectateurs sont captés et entraînent en direct des variations dans les images affichées sur les écrans. Dans *Vertical Roll* (1972) Joan Jonas entend déconstruire les représentations objectifiantes du corps féminin. Elle performe ainsi devant un flux d'images saccadées, balayées à intervalles réguliers par une barre verticale, dont le mouvement est sonorisé par des coups métalliques, qui morcellent son corps à mesure. Ce morcellement du corps en fait un objet, réification qui nie la subjectivité qu'il incarne.

Ces expérimentations télévisuelles prolongent ainsi celles des « avant-gardes digitales », suivant concept créé par Charlie Gere pour désigner les artistes qui, pendant la guerre froide, sont influencés par les théories de l'information et de la communication. À l'instar de Myron Krueger, dans la lignée des avant-gardes cinématographiques, les artistes des années 1960 et 1970 recourent ainsi à la télévision pour produire des dispositifs interactifs, qui se rapprochent formellement des jeux vidéo. Le *Pantomation System* de Tom DeWitt (1982) est déjà un jeu vidéo, dans lequel le public est invité à manipuler des objets calculés en temps réel par un micro-ordinateur¹⁸⁷³.

Si elles s'approchent du jeu vidéo, ces dispositifs reprennent et reconduisent aussi des techniques, des images et des thèmes issus du cinéma d'animation, un rapport à l'image et à sa manipulation qui s'y trouve travaillé de longue date.

¹⁸⁶⁸ *Ibid.*

¹⁸⁶⁹ *Ibid.*

¹⁸⁷⁰ *Ibid.*

¹⁸⁷¹ « In some cases, the point or experience embodied in the artwork could only be understood through active interaction rather than passive spectatorship. » Wolf Mark J. P., « Abstraction in the Video Game », *op. cit.*, p. 48-49.

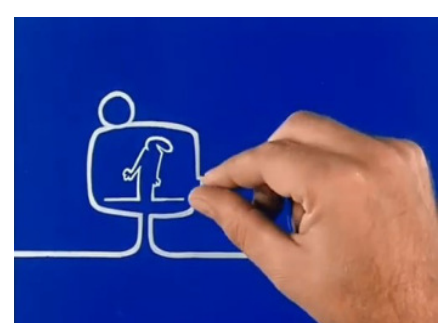
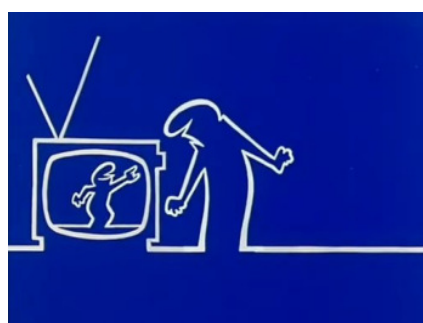
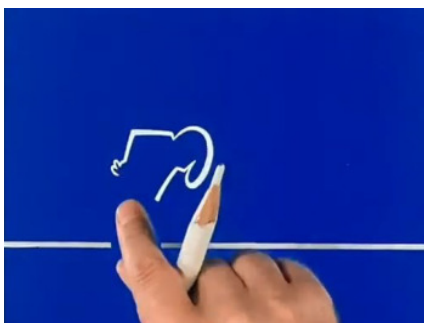
¹⁸⁷² Dinkla Söke, « From participation to interaction. Toward the origins of Interactive Art », *op. cit.*, p. 285.

¹⁸⁷³ Couchot Edmond, Hilaire Norbert, *L'art numérique*, *op. cit.*, p. 47.



Myron Krueger, *Videoplace*, SIGGRAPH 1988: Art Show, 1988. source : <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/myron-w-krueger-videoplace-88/>

Myron Krueger, dans son installation *VIDEOPLACE* (1974-1989) projette sur un mur un film hybride composé d'images captées en direct et de graphismes générés en temps réel¹⁸⁷⁴, générant ainsi un film auquel s'intègre le corps des membres du public. Des mains gigantesques, générées par la machine, encadrent les corps du public. L'installation reprend ainsi un trope du cinéma d'animation, le rapport du créateur à sa créature. Dans *La Linea* (Cavandoli, 1971-1986), la créature est dessinée et manipulée par la main humaine. Dans l'installation de Myron Krueger, le corps humain est aussi intégré dans l'image, et comme manipulé par les mains graphiques et virtuelles produites par la machine. Le dispositif met en scène le fantasme d'immersion dans une image psychédélique. L'animation est ainsi convoquée au niveau technique à l'intérieur des images du dispositif, autant qu'au niveau esthétique, dans les questions de contrôle que soulève l'œuvre interactive de Myron Krueger. Les images manipulables en direct sont aussi un miroir. Elles mettent en abyme l'acteur comme le spectateur, éveillant, dans le personnage images et personnages, des doutes, sur les limites de son pouvoir, sur le début de sa servitude. Les images de Myron Krueger, à cet égard, brouille les frontières : tantôt les mains sont actives, manipulant des figurines, tantôt les corps eux-mêmes deviennent des figurines.



Osvaldo Cavandoli, *La Linea*, S1E41, 1971

¹⁸⁷⁴ Wolf Mark J. P., « Abstraction in the Video Game », *op. cit.*, p. 48-49.

Conclusion

Envisager l'histoire de l'art depuis le cinéma d'animation, c'est penser le mouvement de l'image en lien avec la main, et, depuis les œuvres incohérentes d'Émile Cohl, l'art sous le signe du jeu. C'est à la fin du XIX^e siècle, dans ces œuvres marginales de l'histoire de l'art, qu'il faut trouver les origines des pratiques ludiques de l'art. Alors qu'au Royaume Uni fleurit le *non sense* de Blake ou de Carroll, de nombreux mouvements en France exprime cette veine absurde de fin de siècle : Hydropathes, Hirsutes, poètes zutiques qui se rassemblent à partir de 1871, le groupe inconsistent des Fumistes ou encore les Arts incohérents, groupe informel réuni autour des expositions de Jules Levy. Ces mouvements d'arts comiques ou parodiques coïncident avec des expositions, comme les expositions *Zwans*, (*zwanze* désigne la plaisanterie en bruxellois) qui commencent avec la *Great Zwans Exhibition* en 1885 à Bruxelles, organisée afin de moquer les innovations artistiques fin de siècle. Les œuvres incohérentes ont été oubliées, puis redécouvertes tardivement (remises en valeur par les surréalistes d'abord, exhumées par les chercheurs à la fin du siècle ensuite). A-t-on oublié les œuvres incohérentes parce qu'elles étaient souvent faites d'une matière éphémère et vouées à la plaisanterie plus qu'à la postérité ? Est-ce que les arts incohérents ne sont que le reflet parodique d'une mutation ?

Les œuvres d'animations que nous avons suivi appellent à observer comment l'œuvre d'art a donc, depuis la fin du XX^e siècle, quitté son statut de spectacle intouchable pour devenir un jeu : une image à manipuler, un espace à parcourir, un programme à réaliser. Le jeu s'est immiscé à l'intérieur de l'art, au cœur des mouvements importants de l'histoire de l'art du XX^e siècle. L'histoire de l'art, écrite du point de vue des *Game Studies*, en particulier par Mary Flanagan¹⁸⁷⁵ et Claudia Pederson¹⁸⁷⁶, s'est consacrée aux avant-gardes du XX^e siècle, retraçant les points de rencontre du jeu et de l'art jusqu'à Dada et les Surréalistes. Ces racines de ces relations du jeu et de l'art semble plonger plus en profondeur, dans la deuxième moitié du XIX^e siècle. Il semble qu'une certaine tendance ludique émerge en effet dans les champs périphériques de l'art à l'orée des années 1870, et se prolonge dans les années 1880. Côté Anglais, le *non-sense* connaît un certain renouveau, à travers les œuvres de Lewis Carroll et de Blake. Côté français, les Arts Incohérents, dans les années 1880, poussant à bout la logique des avant-gardes, renverse l'art dans le jeu et la parodie.

Ce ne sont donc pas les jeux vidéo qui ont rendu l'art interactif, mais une longue métamorphose du geste artistique au cours du XX^e siècle, reflet des transformations techniques, économiques et culturelles, par lesquelles le geste créateur précédemment réduit à

¹⁸⁷⁵ Flanagan Mary, *Critical Play. op. cit.*

¹⁸⁷⁶ Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia, op. cit.*

la production d'une représentation, s'est fait mise en place d'un espace d'interactions possibles programmées. Pour être plus précis, cette métamorphose ne se fait pas d'un seul tenant, mais, comme l'indique Söke Dinkla¹⁸⁷⁷, l'art contemporain lui-même est progressivement passé d'un paradigme de participation à un paradigme d'interaction, dominé par les principes du jeu.

La télévision, avec ses intrigues bouclées, ses jeux (le sport transformé en spectacle ou les jeux télévisés), avec son interactivité, semble avoir participé de l'insémination du jeu dans les images contemporaines, du côté des avant-gardes (avec les installations vidéo) autant que du côté des divertissements populaire (avec les jeux vidéo, les jeux télévisés, le contrôle accru sur l'image). La télévision, en contribuant à la mise en place d'une image manipulable, s'avère ainsi participer au retour d'un motif classique qui avait reflué dans les images du cartoon : la main de l'animateur / animatrice, interagissant avec sa figurine.

¹⁸⁷⁷ Dinkla Söke, « *From participation to interaction. Toward the origins of Interactive Art* », *op. cit.*

CHAPITRE 13 – *WESTWORLD* ET LA DISSÉMINATION DES FIGURINES ESCLAVES

Le créateur et sa créature : la main subordonnée à la marionnette

Le conflit entre un créateur et sa créature est en effet un lieu commun des films d'animation des premiers temps, dominant jusque dans les années 1920, et dont la série *Out of the Inkwell* (Fleischer, 1921-1926) donne la forme canonique. Le motif apparaît dès les premiers films, à cheval entre le *lightning sketch* et le numéro de magie. Dans *Fantasmagorie* d'Émile Cohl (1908), les mains du réalisateur dessine le personnage dans les premières images du film, et le recolte quand celui-ci se brise, lui donnant une nouvelle vie. Dans *Keeping up with the Joneses*, (Gaumont, 1915), la main dessine le personnage au début du film, puis disparaît avant de revenir le hanter pendant son sommeil. Ces mains, à la fois marionnettistes et dessinatrices, se placent vis-à-vis des personnages dans un rapport divin de créateur à créature. Les personnages d'animation, à la manière de certains personnages bibliques tels que Job, se trouvent par conséquent souvent dans une position d'opposition, luttant contre le pouvoir gigantesque de l'animateur. Ainsi, dans *Bobby Bumps put a peany on the Bum*, (Earl Hurd, 1918), Bobby Bump grimpe sur la main de l'animateur, qui écrit « *get off my hand* », pour l'inciter à descendre. Le personnage regarde la caméra en secouant la tête. Dans *Jungle belles* de Walter Lantz, (1927), le peintre fait jaillir de son tube de gouache un petit chien qui critique sa peinture. Le motif reflue avec le développement du dessin animé en tant qu'univers autonome¹⁸⁷⁸.

Les mains démiurgiques de l'animateur continuent cependant à apparaître ponctuellement, comme dans l'épisode *Goonland* de *Popeye* (Fleischer, 1933), où Popeye a frappé si fort qu'il a brisé la pellicule, que des mains humaines doivent réparer, ou dans le fameux *Duck Amuck* de Chuck Jones (1953). Le motif connaît un regain d'intérêt dans les années 1970, avec le développement de l'animation télévisuelle, notamment grâce à la série d'Osvaldo Cavandoli *La Linea*, que l'on retrouve, comme on l'a dit, dans *VIDEOPLACE* de

¹⁸⁷⁸ « Autrement dit, il ne s'agit plus pour le spectateur de croire à un lien magique entre la main créatrice et son dessin s'animant, mais d'y déceler un lien technique, explicable rationnellement. L'animation de dessins ne vaut dès lors plus pour son attrait surnaturel et sidérant, c'est-à-dire pour sa dimension de truc, et, en conséquence, ne vaut plus en tant qu'*animation* de dessins. En revanche, elle peut inversement commencer à faire valoir le film qu'elle détermine en tant que *dessin animé*. Par là, nous entendons que ce n'est plus le processus attractionnel de l'animation qui prime, mais le dessin animé lui-même, c'est-à-dire son contenu, dont l'animation devient rationnellement admise et explicable pour le spectateur. » Massuet Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film.*, op. cit., p. 64.

Myron Krueger (1970). Les mains démiurgiques existent également en trois dimensions dans certains films comme *Adam* de Peter Lord¹⁸⁷⁹ (1982) ou *La Main* de Jiri Trnka (1965).

Le personnage de cartoon est enfermé dans le cadre du film, sans possibilité d'en sortir. C'est ce que souligne à son corps défendant la série *Out of the Inkwell* (Fleischer, 1921-1926), dont le protagoniste, Koko le clown, finit inéluctablement dans le néant de l'encrier. C'est ce que souligne aussi, sur un ton plus dramatique, le film *Manipulation* de Daniel Greaves (1991), dont la figurine tente désespérément de gagner une autonomie et un niveau de réalité que sa nature d'image lui interdit. On suit en effet les mouvements d'un personnage qui cherche à s'abstraire de l'influence de son animateur sans pouvoir y parvenir. Le film s'ouvre sur un plan moyen sur une table à animer. On voit ensuite une main gantée de blanc dessiner des visages, les chasser, puis dessiner un personnage en entier. La main renverse un pot d'encre sur la feuille, la froisse. Sur la feuille suivante, le personnage revient, avec cette fois une couleur, qui mais ne lui colle pas exactement au corps : il saute et l'encre tombe. Il commence à marcher triomphalement, mais sa tête se réduit de profil à un simple trait : c'est un dessin, qui n'a par conséquent pas de profondeur. Il joue alors avec sa couleur, jusqu'à ce que le manipulateur lui plante des baguettes pour le manipuler dans tous les sens. Le personnage parvient à se libérer, coupe un bout de la feuille pour disparaître derrière, mais les feuilles défilent et il réapparaît, dans un clin d'œil au folioscope. Le personnage est ensuite maltraité par la main qui l'étire, le compresse, le plie, le brouille, l'écrase. Le personnage, désespéré, commence alors à se battre contre la feuille dans laquelle il est enfermé, il la frappe, avant d'exploser d'angoisse en feu d'artifice. Il réapparaît et froisse la feuille en boule, s'enfermant lui-même. La main frappe la boule de papier, qui rebondit, se débat dans le cadre, avant de prendre la forme du personnage en trois dimensions, qui s'élève sur la table à animer. Il est poussé par la main, il tombe du bureau et s'écrase, redevenant en deux dimensions. La main le ramasse et le met à la poubelle, dont il ressort, regardant la caméra en souriant.

Après tout, ce n'est qu'un film. Les conflits des mains et de leurs créatures, comme le remarque Dick Tomasovic, créent un « paradoxe intrigant » : « la main est à la fois une réaffirmation de l'autonomie de la figurine et un rappel de l'artificialité de cette autonomie¹⁸⁸⁰. » Le personnage de *Manipulation* exprime ainsi l'enfermement de la figurine, incapable de s'abstraire du film, vouée à voir son désir insatisfait dans la plus pure tradition des supplices infernaux antiques, et en même temps indestructible d'être une créature de fiction. Cette tension entre l'intérieur et l'extérieur de l'écran est traditionnelle dans le cinéma d'animation. Elle renvoie au plaisir d'attraction forain du cinéma d'animation, qui est présent dès McCay. En effet, dans son film *Gertie The Dinosaur* (1914), McCay interagit avec un

¹⁸⁷⁹ Voir à sujet l'analyse de Dick Tomasovic dans *Le corps en abîme*, op. cit., p. 44-49.

¹⁸⁸⁰ *Ibid.*, p. 46.

dinosaure animé, Gertie. Le clou du spectacle consiste pour l'animateur (au double sens de celui qui a dessiné, animé le film et de celui qui anime le spectacle) à rentrer dans l'écran, pour rejoindre le dinosaure. De la même manière, le cartoon joue sur la nature de l'image, et les différents régimes de réalité qu'elle permet, pour prendre par surprise les attentes du public. C'est ce qui se passe dans les gags classiques de la prise de conscience de la gravité et de la disparition du décor qui entraîne la chute, ou dans le fait de peindre un décor dans lequel seul un des personnages parvient à pénétrer, en général celui à qui le piège est tendu, alors que celui qui l'a peint se prend le mur caché derrière l'image.

Ces mains démiurgiques du cinéma d'animation se retrouvent occasionnellement dans les jeux vidéo, sous la forme de ce que l'on pourrait appeler les *Hand Bosses* ; boss de fin de niveau figurant une main géante, éventuellement liée à un visage titanesque, qui traverse l'histoire du jeu vidéo : on la trouve dans *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), dans *Super Smash Bros* (Nintendo, 2018) avec le personnage de la Master Hand, dans *Zelda The Windwaker* (Nintendo, 2002), dans *Kirby Super Star* (Nintendo, 1996), *Donkey Kong '94* (Nintendo, 1994), plus récemment dans *Limbo* (Playdead, 2012), où le personnage de l'araignée n'est pas sans évoquer une main de marionnettiste, ou dans *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013), dont l'imaginaire marionnettique hante les écrans de chargement. Ces figures cependant apparaissent comme des remédiations. La main, dans le jeu vidéo, ne renvoie en effet plus, comme dans l'art de la marionnette ou de l'animation, à la main créatrice de l'artiste qui insuffle le mouvement. Dans les jeux vidéo, la main renvoie davantage à celle du public auquel est destinée l'œuvre. C'est la main qui joue, qui manipule le jeu, ou plutôt, qui est manipulée par le jeu. La main arachnéenne, marchant, qui traverse Paris dans le film de Jérémy Clapin *J'ai perdu mon corps*, (2018) devient un véhicule dans *Biomutant* (Experiment 101, 2021). En effet, on y incarne des chats mutants qui se déplacent sur des mains motorisées. La main n'est plus un instrument de manipulation dans le jeu vidéo : elle devient un instrument manipulé. Dans l'art de l'animation et de la marionnette, la main est le symbole de la création de l'œuvre et de son artificialité. Dans le jeu vidéo, elle devient la mise en abyme de la main qui joue et exécute les instructions du jeu. L'image et son mouvement, le déterminisme des personnages se trouvent rattachés à une forme de création propre au médium : le script. La réflexivité ne passe plus tant par la présence à l'image de la créatrice que par le rapport de l'action à l'instruction. La main de l'artiste cède ainsi la place au langage procédural du programme.

Parmi les symboles du pouvoir, à la main de Dieu s'ajoute son verbe. Dans les fictions contemporaines, le pouvoir sous la forme de la main (qui était le symbole du geste créateur), laisse la place au pouvoir exprimé par la voix. La main perd sa symbolique de création et retourne à celle de l'exécution. C'est particulièrement frappant dans deux œuvres devenues instantanément des classiques de l'art vidéoludique : *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2011) et *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2016). Chacun de ces jeux fait intervenir une voix off, et chacun de ces jeux renvoie la main manipulant le jeu à une main ouvrière. La voix prolonge la main comme représentation du pouvoir. Elles se trouvent étroitement liées¹⁸⁸¹ : pour Leroi-Gourhan, la libération de la main a permis la naissance de la parole. Les fictions contemporaines semblent rejouer ce transfert. La main a quitté la création pour être réinvestie par la consommation de l'œuvre, laissant naître la voix – celle de la machine – comme mise en abyme du démiurge. La main était une partie du corps, la voix devient une désincarnation. Comme le souligne Estelle Dalleu, le langage verbal est au cœur de la relation entre l'humain et ses créatures depuis le Golem¹⁸⁸², qui s'anime par l'écriture du mot hébreu « vie » et meurt par l'effacement qui le transforme en « mort ». Mais on peut remonter jusqu'à l'Ancien Testament, où la voix et le verbe sont au commencement, et expriment aux humains la volonté de Dieu. Mais la voix est aussi un élément intime, puisqu'elle est le moyen d'expression corporelle du langage. La voix prend le relais de la main. Comme les animateurs et les animatrices donnaient la vie à leurs personnages, la voix et le code *animent*¹⁸⁸³. Dans un jeu vidéo, comme le signale très justement Klevjer Rune, nos actions parlent de la voix d'un autre¹⁸⁸⁴. Le code désigne à la fois un message à traduire et les règles du droit¹⁸⁸⁵.

¹⁸⁸¹ « Si le corps n'avait pas de mains, comment la voix articulée se formerait-elle en lui ? La constitution des parties entourant la bouche ne serait pas conforme aux besoins du langage. » De Nysse Grégoire, « Traité de la création de l'Homme », IV^e siècle, cité in Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la parole, t. I. Techniques et langage*, Paris, Albin Michel, 1964, p. 55.

¹⁸⁸² Dalleu Estelle, « Kara : Métadiscours vidéoludique autour de l'androïde », in FIX, Florence (dir.), *Jeu d'acteurs et corps artificiels – Effets de coprésence à la scène et à l'écran*, Paris, Orizons, 2019, p. 127

¹⁸⁸³ Voir par exemple le cas de *Detroit : Become human* (Quantic Dream, 2018) analysé par Estelle Dalleu : « Le signe de faille laisse alors entendre que la conscience de Kara proviendrait d'un accident dans le processus même de fabrication, d'une erreur de codage. L'imaginaire forgé ici est celui de la suprématie du code ; de la beauté du code comme art de mettre en vie, et en particulier, du code-erreur en ce qu'il provoque une valeur positive : la capacité à insuffler conscience et autonomie à un être artificiel. » *Ibid.*

¹⁸⁸⁴ « *Because they are symbolic actions, holding pre-configured, rhetorical meanings, computer game events are not events like any events in the world. The actions I perform when I play, because they also have meanings within a pre-configured fictional world, are a part of a symbolic action of someone else. I may not pay any attention to it (being too busy playing), but my own actions speak to me in a voice which is not mine.* » (« Parce qu'il s'agit d'actions symboliques, dotées de significations rhétoriques préconçues, les événements des jeux vidéo ne sont pas des événements comme les autres événements du monde. Les actions que j'accomplis lorsque je joue, parce qu'elles ont également des significations au sein d'un monde fictif préconfiguré, font partie de l'action symbolique de quelqu'un d'autre. Je n'y prête peut-être pas attention (étant trop occupé à jouer), mais mes propres actions me parlent d'une voix qui n'est pas la mienne. » Traduction personnelle) Klevjer Rune, « In defense of cut scene », in Mäyrä Frans, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press, 2002, p. 196.

¹⁸⁸⁵ Serres Michel, *Hominescence*, Paris, ed. Le Pommier, 2001, p. 36.

What Remains of Edith Finch relève davantage d'une fiction interactive que d'un jeu vidéo au sens classique du terme, au sens où le jeu est dépourvu de conditions de victoire. Il appartient au genre du *walking simulator*. On y incarne Edith Finch retournant dans la maison de famille, où il explore son arbre généalogique, qui semble frappé d'une malédiction. Chaque membre de la famille qui nous est présenté est mort brutalement. Les phases d'exploration de la maison sont ainsi rythmées par des mini-jeux correspondant à l'histoire d'un personnage. L'archéologie familiale se double d'une archéologie des médias : chaque histoire est aussi le lieu d'une connexion entre le jeu vidéo et un autre médium : bande dessinée, folioscope, série télévisée... Parmi les scènes les plus mémorables du jeu, la mort de Lewis a immédiatement fait date. Lewis travaille dans une usine de poisson et joue aux jeux vidéo. Le chapitre se joue en vue à la première personne : on dirige Lewis qui va à son poste de travail. Une fois sur la chaîne de traitement des poissons, on dirige du stick droit les mains de Lewis, qui doivent mettre les poissons dans un tranchoir pour séparer la tête du corps. Mais, pendant que Lewis est à l'usine et travaille, la voix off nous raconte la manière dont son quotidien morne est compensé par la puissance qu'il détient dans les jeux vidéo. Apparaît alors, dans le coin de l'écran, un autre monde, un jeu d'aventure vu de dessus, dans lequel le joueur doit manipuler un second avatar avec le stick gauche. Si on se prête conjointement aux deux jeux, la séquence est éprouvante, car elle mobilise une attention disjointe : d'un pouce, on manipule la main de Lewis ouvrier, de l'autre, le corps qu'il se projette en héros. Chaque monde requiert des actions et des déplacements différents, produisant une cascade de stimuli auxquels il devient difficile de répondre¹⁸⁸⁶. Le monde imaginaire envahit progressivement l'image, et traverse plusieurs genres et plusieurs époques du jeu vidéo. Il acquiert progressivement la troisième dimension, commence par un jeu d'aventure renvoyant aux premiers *Zelda* (Nintendo, 1986) pour finir dans une scène de couronnement en trois dimensions, en passant par des courses navales qui rappellent les jeux de stratégie. Le développement de l'univers accompagne celui du héros que Lewis imagine. La voix off guide le tout, et la seule marge de manœuvre consiste à réaliser les actions attendues. Le destin de Lewis est tout tracé, c'est un récit, dont les séquences de jeu ne sont que le déploiement. Une fois que l'imaginaire a complètement rempli l'écran, jusqu'à intégrer la troisième dimension qui correspondait à l'univers réel du quotidien de Lewis, le héros Lewis monte les marches, comme pour se faire couronner roi. Ce triomphe le mène en réalité à la guillotine, figurant son suicide par décapitation. Le destin du personnage est ainsi tracé par la voix off, et le jeu n'est

¹⁸⁸⁶ Un joueur ou une joueuse habituée aura tendance à essayer de gérer de front les deux lignes d'actions parallèles, et se trouvera facilement débordée, car les poissons arriveront toujours plus nombreux alors que le monde nécessitera des actions de plus en plus complexe. Mais, comme souvent, le jeu est conçu pour réagir aux réactions de la personne qui joue. Un joueur ou une joueuse débutante pourront abandonner le travail d'usine pour se concentrer sur la progression imaginaire. Si on reste immobile du côté des poissons, on peut faire se dérouler le niveau sans subir un nombre de stimulations débordant. Seuls quelques passages croisent les deux univers. La décapitation de poisson permet de temps en temps d'ouvrir une porte dans le monde imaginaire, mais les deux mondes restent la majeure partie du temps parallèles.

rien d'autre que l'exécution de ce *fatum*. C'est une triple mise en abyme. On manipule Edith comme personnage principal ; Lewis, dont Edith raconte l'histoire ; l'avatar sublimé de Lewis dans son imagination. La mise en abyme suggère la réflexivité et l'interrogation sur la pratique, ainsi qu'un dévoilement des coulisses, une mise à nue des engrenages. L'histoire de Lewis fait ressurgir la filiation industrielle du jeu vidéo. La séquence crée une collision entre les gestes d'ouvrier de Lewis et les gestes de héros de son avatar, qui se trouve, dans les mains de la personne qui joue, intégré dans une même boucle de gameplay confinant au débordement par les stimulations du jeu. L'aliénation de Lewis contamine le joueur, qui se trouve, comme Charlot dans *Les Temps modernes* (1936), dans l'incapacité de réagir assez rapidement au déferlement des tâches à accomplir. Le joueur ou la joueuse sont ainsi renvoyés au rôle d'un ouvrier sur la chaîne de montage, et la liberté rêvée du jeu (auquel le joueur ou la joueuse est en train de jouer) se retourne dans une aliénation ultime : le suicide de Lewis. Le montage parallèle, dans l'image, des mondes du jeu et de l'usine contraint à prendre conscience de la part mécanique et laborieuse au fondement du jeu vidéo, sur laquelle ne s'élève jamais qu'un simulacre de liberté. Le destin de Lewis était scellé dès le début de la séquence, puisque Edith Finch ne fait jamais que rappeler des fantômes.

Similairement, *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2011) propose une mise en abyme des codes du jeu vidéo exhibant le déterminisme médium vidéoludique qu'occulte la liberté prétendue des mondes ouverts. Le jeu s'ouvre sur un travelling progressif qui nous mène à l'intérieur du corps de Stanley, travailleur sans envergure ni prétention d'une entreprise. Stanley reçoit des instructions et les réalise en tapant sur son clavier, nous dit le narrateur. Mais un jour, les instructions s'arrêtent : Stanley, qu'aucune tâche ne peut détourner du spectacle de la vacuité de son existence, se lève de sa chaise, quitte son bureau et part à la source du problème, dans le but de comprendre pourquoi il ne reçoit plus de consignes. Le narrateur guide nos pas dans les couloirs de l'entreprise, commentant nos actions. On arrive alors à un embranchement, face à deux portes : « Stanley prend la porte de gauche ». On semble libre de prendre la porte de droite ou de suivre la consigne du narrateur. Mais tout le jeu travaille justement à nous montrer que, quels que soient nos choix, ils s'inscrivent toujours dans un chemin tracé par le jeu. *The Stanley parable* propose une multitude de fins possibles. La première, la plus simple à obtenir, consiste à suivre les instructions de la voix « off¹⁸⁸⁷ ». Stanley pénètre ce qui est présenté comme les coulisses de l'entreprise. Il tape « au hasard » nous dit la voix off, le code qu'elle nous souffle. On découvre alors une salle des machines vide, poste de commande de l'entreprise digne d'un film de James Bond, qui contient un bouton permettant son auto-destruction, que la voix nous dit d'enclencher. Une grande porte

¹⁸⁸⁷ Dont le statut est plus trouble que celui d'une voix off traditionnelle. Si elle n'est pas incarnée dans le jeu, elle réagit cependant aux actions de Stanley, s'adresse à lui directement, et semble une source générant l'environnement.

de garage s'ouvre sur un chemin de verdure, image idyllique de la liberté. Stanley a quitté le techno-complexe de l'entreprise pour retrouver la « liberté » de la nature. C'est par sa passivité, son exécution docile des instructions, que l'on peut offrir au personnage la délivrance. Mais, comme le relève Douglas Hoare, cette délivrance est un stéréotype, une image préfabriquée de la liberté américaine, du retour à la nature. Le jeu redémarre : retour au bureau, par un écran de chargement où est écrit, suivant un ruban infini, « ...the end is never the end is never the end... » (et ainsi de suite). L'interactivité se trouve ainsi renversée. Se découvre dans ce miroir le cadre rigide dans lequel s'exprime la liberté promise.

La voix du narrateur, dans *The Stanley Parable*, exprime la contrainte du programme, et renvoie sans cesse à qui joue le constat que ses actes ne contiennent qu'un libre arbitre toujours anticipé et prévu par le programme. Le narrateur de *The Stanley Parable* exprime ainsi une nouvelle forme de providence dans le contexte très contingent de l'entreprise qui met à jour la fantasmagorie propre au jeu vidéo¹⁸⁸⁸. Mais la fantasmagorie du jeu vidéo n'est plus celle du film transformé en projection, de la pellicule et du projecteur. La machinerie n'est plus la même. Le dispositif de projection a laissé place au programme, à l'algorithme et au calcul. Cette machinerie, que la plupart des jeux occultent pour immerger les joueurs ou les joueuses à l'intérieur de leur univers, est exhibée par *The Stanley Parable*, qui montre son homologie fondamentale avec le travail de bureau. Stanley, dont le travail consiste à appuyer sur les touches de son ordinateur qu'on lui commande, est un miroir tendu à la personne qui joue. Stanley et le joueur se laissent capturer dans le rêve d'un autre, celui du programme, personnifié par la voix du narrateur, qui structure le champ des possibles. Douglas Hoare rapproche l'expérience de jeu de l'aliénation telle que la définit Marx. L'aliénation dans le jeu comme dans le travail implique implicitement l'idée d'un possible, et une activité se trouve aliénée si elle contient un possible avorté : « c'est cet avortement d'une possibilité de départ au sein d'une réalité qui pourtant la porte que seul le concept d'aliénation permet d'évoquer¹⁸⁸⁹. » De même que dans l'histoire de Lewis de *What Remains of Edith Finch*, la voix de *The Stanley Parable* nous guide et nous amène à prendre conscience du programme irréductible du jeu, dont nous ne faisons jamais qu'exécuter les ordres et suivre les instructions.

¹⁸⁸⁸ « Cette personnification d'un processus est là pour permettre la prise de conscience d'un mécanisme habituellement refoulé, rejeté d'autant plus facilement dans les tréfonds de la conscience qu'il se confond absolument avec le monde du jeu. » Hoare Douglas, « The Stanley Parable : le joueur contre le narrateur », Appareil [En ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 02 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3954> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.3954>

¹⁸⁸⁹ Yvon Quiniou, « Pour une actualisation du concept d'aliénation », Actuel Marx, no 39, 2006, p. 71-88. cité in Hoare Douglas, « The Stanley Parable : le joueur contre le narrateur », *op. cit.*



Ci-dessus : *What remains of Edith Finch*, (Giant Sparrow, 2016)

Ci-dessous : *The Stanley Parable* (Davey Wreden et William Pugh, 2013)



Ce qui amène Douglas Hoare à conclure que dans cette structure, les deux personnages, le narrateur et Stanley sont tous les deux aussi impuissants, car « ils ne sont que la manifestation du programme¹⁸⁹⁰ », dont tous les chemins convergent vers une voie sans issue : le retour à la case départ, celle où un homme au travail « presse les touches de son clavier quand son écran le lui ordonne¹⁸⁹¹. » La logique est la même que celle qui traverse le cinéma d'animation. *The Stanley parable* emprunte au cartoon l'autonomie réflexive de ses personnages, la mise à jour de la fantasmagorie qui ne se fait, diégétiquement parlant, que par un enfermement inéluctable et infini du personnage dans le film.

Les personnages de cartoons, les *topoi* du cinéma d'animation, ont débordé de la marge pour envahir le cinéma, et se retrouvent jusque dans le jeu vidéo. Les personnages de Blockbuster symptomatisent la même ambivalence que ceux des cartoons : une puissance infinie enfermée dans les limites de leur monde¹⁸⁹², reflet des conditions de production de ces œuvres.

Les mains des robots

DEUX ROBOTS *traînent Alquist.*

Il ne tirait pas. On le tue ?

RADIUS

Tuer ? (*Il regarde Alquist.*) Laissez-le.

ROBOT

C'est un homme.

RADIUS

C'est un robot. Il travaille de ses mains comme les robots. Il construit des maisons. Il peut travailler.

ALQUIST

Tuez-moi !

RADIUS

Tu vas travailler. Tu vas construire. Les robots vont beaucoup construire. Ils vont construire des maisons pour de nouveaux robots. Tu vas servir.

ALQUIST, *apercevant le corps d'Hallemeier, à voix basse.*

Laissez-moi passer, robot ! (*Il s'agenouille auprès d'Hallemeier mort et soulève sa tête.*)

Vous l'avez tué. Il est mort.

RADIUS, *monte sur la barricade.*

Robots de tous les pays ! Le pouvoir de l'homme s'est effondré. Nous sommes les maîtres du monde ! L'époque de l'homme est révolue. Un monde nouveau commence. Le règne des robots¹⁸⁹³. »

¹⁸⁹⁰ *Ibid.*

¹⁸⁹¹ *Ibid.*

¹⁸⁹² « Si Neo est surpuissant, c'est essentiellement parce qu'il est prisonnier du système qui lui confère ses pouvoirs. On voit dans quelle mesure la trilogie des Wachowski se fait sans doute l'écho d'un système capitaliste qu'elle dénonce en tant que dystopie – illusion de liberté et de pouvoir octroyée aux consommateurs qui dépendent en réalité du système qui les emprisonne » Massuet Jean-Baptiste, *Le cinéma virtuel*, Chêne-Bourg, Georg, 2020, p. 183-184.

¹⁸⁹³ Čapek, Karel, *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, trad. Jan Rubeš, Paris, La Différence, 2011 [1922], p. 184. Ecrite en 1920, la pièce est d'abord créée à Prague en janvier 1921 puis jouée à New York en 1922 avant d'être créée à la Comédie des Champs-Élysées en 1924 dans une mise en scène de Fédor Kommissajevsky, avec notamment Antonin Artaud. Le succès de cette œuvre a consacré l'usage du mot « robot » inventé par Josef Čapek, le frère de l'auteur, à partir du mot tchèque *robota* qui signifie « corvée » (*robotník*, signifiant « ouvrier » en tchèque) alors qu'il concurrençait initialement le mot *automaton* ou automate.

La pièce *RUR* de Karel Čapek (1922) consacre le robot comme image du prolétariat : le soulèvement des machines est une révolution prolétarienne. Dans la pièce de Karel Čapek, l'usine Rossum Universal Robot propose tout une gamme de robots pour accomplir différents travaux. Ceux-ci, à force de perfectionnement, finissent par devenir plus puissants que les humains. Ils décident alors de les exterminer. Alquist est un humain qui célèbre le travail manuel et le retour à la matière. Le travail à la main, à l'orée des années 1920, est déjà décrit comme reprise de contact avec un monde déjà oublieux de sa propre matérialité. Le travail à la main apparaît comme une manière de se construire en tant que sujet humain. Parce qu'il travaille avec ses mains, Alquist est épargné par les robots ; il est même reconnu comme l'un des leurs. Les cris des robots renvoient à la formule de ralliement internationaliste, « Prolétaire de tous les pays, unissez-vous ! » Dans la pièce qui a donné son nom au robot, celui-ci désigne en réalité un travailleur exploité qui renverse l'ordre social pour conquérir son indépendance.

On retrouve dans le scénario de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), écrit par la romancière allemande Thea Von Harbou qui se trouve être aussi l'épouse du réalisateur, la même association du robot à la révolution prolétarienne, incarnée dans le personnage double de Maria, à la fois messie et robot. En effet, Maria est présentée comme une figure messianique : elle vient, avec les enfants prolétaires de la ville basse, forcer la porte du jardin d'Eden de loisir des fils de la ville haute. « Voyez, ce sont nos frères », leur dit-elle, affirmant, par-delà les différences sociales, la commune humanité des deux groupes que pourtant tout éloigne (adultes/enfants, luxe/pauvreté, vêtements colorés/ haillons gris, plan large/gros plan, etc.).

Le fils du maître de la ville, tombe amoureux d'elle ; il quitte sa tour d'ivoire et découvre l'horreur et la souffrance sur lesquelles est bâti son plaisir. En parallèle, Maria prêche, la fraternité dans une sorte d'église secrète. Pour annihiler cette menace politique, elle est capturée et remplacée par un robot. Autant Maria-humaine prêche la réconciliation et la fraternité entre les classes, autant Maria-Robot prêche, elle, le chaos et la destruction.

L'association du robot au prolétariat ne touche pas seulement le personnage de Maria : elle s'inscrit métaphoriquement dans les corps des prolétaires qui, au début du film, assurent la relève. Uniformisés par leur costume gris, leur démarche en cadence lente et épuisée, leurs corps expriment l'aliénation du travail qui les transforme en machines.

Le film s'achève néanmoins sur la note optimiste d'une réconciliation entre les classes par le mariage de Maria et de l'héritier: « la main ne doit jamais rester éloignée du cœur », conclut le film.

Le robot n'est ainsi pas tant une image de l'asservissement de l'humain par la machine qu'une métonymie figurant la condition ouvrière, par le passage de l'outil à la main qui le manipule. Le mythe du robot destructeur confronte en réalité davantage le prolétariat aux classes dominantes que l'humain à la machine, alors même que l'extension du champ de la machine dans le monde réel met directement en péril les travailleurs et travailleuses les plus démunies, en mécanisant leurs tâches et les évinçant de leur travail, en les renvoyant symboliquement au néant. Le robot, dans le fantasme industriel, c'est la production débarrassée de l'ouvrier ; dans la littérature, c'est la révolution prolétaire, comme si la mauvaise conscience bourgeoise avait ressuscité dans la machine et la littérature le fantôme des ouvriers revenu menacer l'humanité dans son ensemble.

Dans *Metropolis*, le robot n'est pas seulement l'image du prolétariat, il est, selon la terminologie ultérieurement déployée, « intersectionnel¹⁸⁹⁴ » : Maria est prolétaire et elle est aussi une femme. La machine entretient des liens étroits avec le système de domination de genre, depuis au moins les débuts du romantisme, qu'il s'agisse de l'automate Olympia dans *L'Homme au sable*, issu des *Contes nocturnes* d'E. T. A. Hoffmann (1776-1822) ou en 1886 de *L'Ève future* d'Auguste Villiers de L'Isle-Adam (1838-1889) ou, dans cette dernière œuvre, Lord Ewald, qui est de ces natures qui ne peuvent aimer qu'une fois dans toute leur existence, est si désespéré par la bêtise de son amante, qu'il décide de se suicider. L'inventeur Edison, dont Lord Ewald a financé les recherches, fabrique alors à son mécène une androïde pour remplacer avantageusement l'imparfaite humaine qu'il aime.

Cette association de la machine au féminin n'est pour autant pas cantonnée à la fiction littéraire. Elle se retrouve aussi dans les travaux scientifiques, notamment dans le fameux Test de Turing, visant à juger de l'intelligence des machines. Pour déterminer si la machine est ou non intelligente, Turing envisage un test sous forme d'une mascarade. Un interrogateur, humain, interroge au moyen d'un téléscripateur deux sujets, situés dans des pièces différentes. L'un de ses sujets est humain, l'autre est une machine. Dans cette énigme du sphinx post-moderne, l'humain doit aider l'interrogateur à le reconnaître et la machine doit réussir à se

¹⁸⁹⁴ Le concept apparaît à la faveur du *black feminism* américain pour mettre en évidence la pluralité des dominations, il est défini par la juriste féministe Kimberlé Crenshaw en 1989 dans un article devenu fameux « *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex : A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics* », *University of Chicago Legal Forum* : Vol. 1989 : Iss. 1, Article 8, : <http://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8>, consulté le 01/10/2023.

faire passer pour humaine¹⁸⁹⁵. Mathieu Triclot¹⁸⁹⁶ signale cependant une autre version du test envisagée par Turing dans le même article : il ne s'agit plus de différencier l'homme de la machine, mais l'homme et la machine de la femme. Le test se déroule en deux temps : dans une première phase, de l'autre côté du téléscripateur, l'interrogateur doit deviner qui de l'homme ou de la femme interagit avec lui. Dans la deuxième phase, l'interrogateur doit deviner qui, de la machine ou de la femme est la femme. Dans la première version de l'expérience, la machine cherche à faire croire à son humanité. Dans la seconde version, elle affronte l'homme dans une mascarade: se faire passer pour l'autre genre.

Le cowboy et le robot

La série *Westworld* (Nolan et Joy, 2010-2022) ouvre dans les images télévisuelles contemporaines un riche terrain de réflexion des liens du spectacle et du jeu, et du passage d'un paradigme de la représentation à un paradigme de la simulation.

L'expansion du jeu peut en effet se constater dans les séries télévisées à travers le passage d'une narratologie classique à une narratologie post-classique, qui constitue le modèle d'un nombre important de séries télévisées. Si le principe de causalité régressive domine la narratologie classique, envisageant l'œuvre depuis sa fin, suivant une logique actionnelle et causale pensée à partir de la fin, dans la narratologie post-classique, en revanche, le dénouement n'est que « l'un des avènements possibles du récit¹⁸⁹⁷ ». Les actions ne sont plus nécessaires, elles sont *possibles*. Les narratologues « structuraux » laissent ainsi place aux narratologues « scripturaux », pour reprendre la répartition de Francis Berthelot¹⁸⁹⁸.

Le rapport du jeu au récit qui traverse les séries télévisées trouve une incarnation de choix à travers un genre spécifique, dont le succès a grandi jusqu'à occuper des plages de *prime time* : les séries policières. Le genre policier, qui prend ses racines dans la littérature du XIX^e siècle, notamment chez Poe, et obtient ses lettres de noblesses au début du XX^e siècle

¹⁸⁹⁵ « La version standard du test, qui est en général celle que l'on décrit sous le nom de « test de Turing », repose sur le dispositif suivant : un ordinateur et un être humain sont placés dans des pièces isolées, où ils doivent répondre aux questions d'un interrogateur. L'interrogateur doit déterminer qui est la machine et qui est l'être humain. Questions et réponses sont transmises au moyen d'un téléscripateur. Il s'agit, nous dit Turing, d'éliminer les propriétés qui ne sont pas liées à l'intelligence. Le but de l'être humain est d'aider l'interrogateur à faire la bonne identification, celui de l'ordinateur est de tromper l'interrogateur en simulant les réponses d'un être humain. » Triclot Mathieu, *Le Moment cybernétique. La constitution de la notion d'information*, Seyssel, Champ Vallon, 2008, p. 137.

¹⁸⁹⁶ « Un interrogateur (C) interroge un homme (A) et une femme (B), il doit faire la bonne identification, l'homme essayant de se faire passer pour une femme. Dans le premier test, l'ordinateur prend la place de l'homme (A) et doit, comme lui, tenter de se faire passer pour la femme (B), dont le rôle reste inchangé. Le test est réussi lorsque l'ordinateur arrive à tromper l'interrogateur au moins autant de fois qu'un homme après de nombreux essais. », *Ibid.*, p. 139.

¹⁸⁹⁷ Baroni Raphaël, « Réticence de l'intrigue », p. 112 ; cité par Favard Florent, *Ecrire une série TV, la promesse d'un dénouement*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, coll. « Sérial », 2019, p. 26.

¹⁸⁹⁸ Berthelot Francis, « Regard [actuel] sur le groupe Limite » in Roger Bozzetto et Gilles Menegaldo, *Les nouvelles formes de la science-fiction*, Paris, Éditions Bragelonne, 2006.

sous la plume d’auteurs comme Conan Doyle et Agatha Christie, est un genre éminemment ludique. En effet, le mystère du crime que remonte l’enquêteur et son lectorat en suivant les indices et traces disséminés au long du récit a tout d’un *jeu de piste*, dans lequel les traces dessinent un chemin et complètent un *puzzle*. L’enquête est en elle-même une structure ludique, qui partant s’adapte particulièrement bien au spectacle télévisuel, permettant, comme dans un jeu télévisé, une participation active du public, qui réfléchit, agence les éléments du puzzle en parallèle des personnages de la fiction.

Westworld, sans être une série à la narration post-classique ni une série policière, participe cependant elle aussi, par son enchâssement d’énigmes et sa structure répétitive, au développement du jeu sous la forme des séries télévisées. Elle se situe en outre au croisement du jeu et du cinéma d’animation, interrogeant la marge de manœuvre que laisse l’univers déterminé de la machine. Elle reformate enfin les codes du western dans l’univers de parc à thème.

Le cowboy, et l’imaginaire du western qu’il véhicule, fonctionne souvent comme un tombeau de l’Amérique. À bien des égards, le western, en tant que mythologie cinématographique fondatrice de la culture américaine, est aussi un symbole du cinéma : sa ruine ou son hybridation constitue déjà un discours réflexif. La dialectique du cowboy et du robot s’incarne sous différentes formes dans l’histoire du cinéma. On la retrouve dans *Westworld* (*Mondwest* en français) de Michael Crichton (1973), où Yul Brynner (1920-1985), acteur iconique des *Sept mercenaires*, est devenu un simulacre de cowboy, un robot meurtrier. On la reconnaît aussi dans *Toy Story* (John Lasseter, 1995), qui s’exprime par la concurrence entre Woody (le western) et Buzz l’éclair (la science-fiction). On la trouve également dans Disneyland. On l’identifie enfin dans la série *Westworld* (2016-2022), inspirée du film précédemment cité, et réalisée par Jonathan Nolan et Lisa Joy¹⁸⁹⁹. Le film de Michael Crichton avait déjà donné naissance à *Futureworld* (Richard T. Heffron, 1976), *Les Rescapés du Futur* sorti l’année suivante en français, et à la série *Beyond Westworld* (Lou Shaw, 1980), qui recoupe, chacune à leur manière, les thématiques de la série de Jonathan Nolan et Lisa Joy. Chez Richard T. Heffron, des personnages humains sont clonés pour donner naissance à des « hôtes¹⁹⁰⁰ » ; la seconde, parce qu’elle se passe en dehors du parc et suit des robots infiltrés dans le monde réel¹⁹⁰¹.

¹⁸⁹⁹ *Westworld*, série écrite et réalisée par Jonathan Nolan et Lisa Joy, produite par J. J. Abrams, Jerry Weintraub, Bryan Burk, Jonathan Nolan et Lisa Joy, diffusée par la chaîne états-unienne HBO lors de 4 saisons (36 épisodes) entre le 2 octobre 2016 et le 22 août 2022.

¹⁹⁰⁰ C’est sous ce nom que sont désignés, dans le parc de *Westworld*, les personnels robotiques qui accueillent les « invités » (« *new comers* ») humains venus profiter des attractions qu’ils et elles constituent.

¹⁹⁰¹ Bloch Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l’esprit*, Paris, Atlande, 2022, p. 17.

Alain Boillat¹⁹⁰² inscrit également *Westworld* dans une résurgence plus large du western dans les séries télévisées au début du XXI^e siècle. Mais la série, comme le montre par ailleurs l'auteur, s'inscrit dans une multiplicité de genres. La saison 1 mobilise (au moins) deux genres à la fois, matérialisés par deux mondes et deux temporalités : au sous-sol, la science-fiction, où sont fabriqués les robots (les hôtes) du parc d'attraction, et, à la surface, le western qui constitue, comme déjà dans le film de Michel Crichton, le thème du parc *Westworld*. Comme l'indique Alain Boillat, la « répétition programmée des personnages de *Westworld*¹⁹⁰³ » et les réflexions qu'elle suscite doit plus encore au jeu vidéo qu'à *L'invention de Morel*¹⁹⁰⁴ d'Adolfo Bioy Casares (1940). Les scénaristes de la série se sont en effet très largement inspirés du jeu *Red Dead Redemption*¹⁹⁰⁵ (Rockstar, 2010).

Dans ce jeu, les équipes de Rockstar, (studio réputé pour la série des *Gran Theft Auto* [GTA] et sa violence), dressent au gré de citations cinématographiques¹⁹⁰⁶, un portrait sombre des Etats-Unis. Comme dans la série des GTA, le monde ouvert¹⁹⁰⁷ de la « rouge rédemption par la mort », permet de laisser libre cours à ses plus obscurs instincts : tirer sur le premier corps venu, voler les véhicules, etc... La série *Westworld* prend appui sur cette fonction cathartique du jeu. Le parc *Westworld* est un parc à thème consacré à l'univers du western, dans lequel les invités (« *new comers* ») viennent réaliser leurs plus cruels fantasmes sur les hôtes, robots qui peuplent cette imitation du grand ouest : le Nouveau Monde n'est plus géographique, il est temporel. Le temps suspendu d'un jeu à l'intérieur du parc d'attraction peut se soustraire au terrestre ordinaire de n'être ni chapitre de l'histoire à écrire, ni mémoire d'événements qui n'auront jamais vraiment eu lieu, car ce qui advient dans le temps et l'espace du parc est, par nature, « de la même étoffe que les songes¹⁹⁰⁸ », interrogeant alors par ricochet ce qui est au-dehors et au-delà du moment et de l'espace ludiques. Une fois le jeu

¹⁹⁰² Boillat Alain, « Les codes du western à l'ère du codage informatique : le jeu vidéo sur la piste du *Gunfighter* cinématographique (*Red Dead Redemption*) », *Decadrages* n°39 *Jeu vidéo et cinéma* ; disponible en ligne, URL : <https://www.decadrages.ch/collection/39-jeu-video-et-cinema/>

¹⁹⁰³ *Ibid.*

¹⁹⁰⁴ *L'invention de Morel*, de Bioy Casares, raconte l'histoire d'un hors-la-loi échoué sur une île occupée par un groupe de vacanciers. Le hors-la-loi, assiste, semaine après semaine, aux mêmes scènes, ce qui ne l'empêche par de tomber amoureux de Faustine, l'un de ces fantômes holographiques. Découvrant que la machine générant ces reflets a absorbé les corps réels pour les transformer en hologrammes, le narrateur décide de s'enregistrer pour coexister, avec Faustine, dans ce ballet holographique. Ces personnages, qui reproduisent sans fin les mêmes gestes dans des boucles toujours identiques, en dépit de leur caractère holographique, sont sans conteste des métaphores des acteurs de cinéma dont l'image est figée dans la boucle de la pellicule. Ce roman a influencé les scénaristes de la série *Lost : les Disparus* à laquelle J. J. Abrams, coproducteur de *Westworld*, a collaboré aux côtés de Jeffrey Lieber et Damon Lindelof. La série, produite par la chaîne états-unienne ABC, Touchstone Television et Bad Robot Television a été diffusée entre le 22 septembre 2004 et le 23 mai 2010, totalisant 121 épisodes pour 6 saisons.

¹⁹⁰⁵ Boillat Alain, *Ibid.*

¹⁹⁰⁶ Alain Boillat signale que le film cite en particulier les westerns spaghetti de Sergio Leone, Sergio Corbucci et Sergio Sollima, auxquels il emprunte bruitages, situations narratives et décors. L'auteur remarque également que l'absence de « consistance psychologique (et *a priori* de sens moral) » de l'homme-sans-nom joué par Clint Eastwood dans les films de Sergio Leone en fait une enveloppe vide particulièrement propice à une conversion en avatar.

¹⁹⁰⁷ Pour les jeux vidéo, un monde ouvert (*open world*) est un environnement dans lequel le joueur ou la joueuse peut évoluer et interagir avec certains éléments de manière « libre ».

terminé, peut-on penser autrement qu'en écho à la mélancolie de Prospero lorsqu'il achève sa tirade, douloureusement conscient de la facticité de tout ce que contient le monde : « et notre petite vie est close d'un sommeil »

Bref résumé de la série

L'arc narratif principal de *Westworld* porte sur le thème classique de la révolte des robots. On y suit principalement deux « hôtes » (robots), Dolorès (interprétée par Evan Rachel Wood) et Maeve (jouée par Thandiwe Newton). L'une est blonde, jeune fille et en robe bleue ; l'autre, est noire, prostituée et en robe rouge. Chacune à sa manière, prend conscience de sa nature de créature artificielle¹⁹⁰⁹ et cherche à s'enfuir du parc.

Le premier épisode expose le décor et la logique narrative de la série. Pendant la première courte séquence, on voit Dolorès assise nue sur une chaise, dans un sous-sol bleuté, répondre à une voix *over* qu'elle ne se sent pas elle-même, mais qu'elle ne questionne pas la nature de sa réalité. Se réveillant dans son lit vêtue d'une chemise de nuit blanche, elle se lève et dit bonjour à son père (Abernathy). En voix *off*, on l'entend répondre à l'interrogateur invisible du sous-sol, qui lui demande ce qu'elle pense du monde. Elle dit qu'elle choisit d'en voir la beauté. On suit ensuite un jeune homme au physique de jeune premier (Teddy, interprété par James Marsden) arrivant en train et qui semble être un visiteur du parc. Après un passage au bar, où il repousse les invitations de Clémentine (Angela Sarafyan) et Maeve, les prostituées, il voit Dolorès dans la rue. Alors qu'elle charge ses courses sur son cheval, elle laisse choir une boîte de conserve, qu'il ramasse :

« - Pardon. J'essaie juste d'être galant
- Tu es revenu
- Je te l'avais dit¹⁹¹⁰ »

Il la raccompagne jusqu'au ranch familial, en échangeant avec elle des lignes de dialogue amoureux mièvre. Là, ils découvrent le père de Dolorès assassiné, et des truands prêts à violer sa mère. Teddy intervient et tue les bandits. Cependant un visiteur vêtu de noir surgit sur lequel les balles de Teddy glissent sans effet. L'homme en noir abat froidement Teddy et traîne Dolorès dans la grange, vraisemblablement dans l'intention de la violer, sans

¹⁹⁰⁸ « [...] *we are such stuff/ As dreams are made on; and our little life/ Is rounded with a sleep.* », Shakespeare William, *The Tempest* (Prospero, IV, 1), trad. Pierre Leyris, Paris, Édition bilingue, GF, 1991, p. 224-225.

¹⁹⁰⁹ Il est amusant de noter que dans une grande partie des récits de robots, la découverte de leur nature artificielle les plonge dans un profond émoi. Alors que, d'un point de vue misanthrope, le fait de ne pas être humain peut être vu plutôt comme une bonne nouvelle. L'anthropocentrisme du mythe littéraire du robot explique sans doute cette récurrence de l'idée selon laquelle il serait perturbant, pour un robot, de s'apercevoir qu'il n'est pas humain.

¹⁹¹⁰ « *Don't mind me. Just Trying to be Chivalrous – You came back – I Told you* »

que ce qui a lieu derrière les planches de bois soit parfaitement explicite mais plutôt laissé à la déduction du public. C'est alors que le piano mécanique de la bande-son redémarre ; chacun des deux hôtes entame une nouvelle journée, dans des plans rigoureusement identiques à ceux que l'on vient de voir : Dolorès salue Abernathy à son réveil, Teddy roule vers la ville dans le train qui conduit les visiteurs à l'intérieur du parc.

En parallèle de l'affranchissement des hôtes dont le parc « perd le contrôle », on suit également les jeux de pouvoir qui se pratiquent dans les coulisses entre les différents départements qui gèrent le parc, ainsi qu'entre son créateur (le roboticien Ford, interprété par Anthony Hopkins) et son actionnaire. Les conflits opposent plus particulièrement Bernard (Jeffrey Wright), directeur de la programmation, à Teresa (Sidse Babette Knudsen), directrice des opérations. On suit également des visiteurs qui croisent les chemins des hôtes, en particulier celui de Dolorès : William (Jimmi Simpson) et Logan (Ben Varnes), deux jeunes hommes venus fêter l'enterrement de vie de garçon de William dans le parc. On suit enfin l'homme en noir, en quête d'un sens secret du parc qu'il envisage comme un labyrinthe dont la résolution conduirait à une vérité décisive.

Bon garçon, William est sous l'emprise de son collègue et futur beau-frère, Logan, sale gosse trop riche, héritier de l'entreprise pour le compte de laquelle ils travaillent tous deux. Au cours de leurs aventures dans le parc, ils croisent Dolorès, dont William tombe profondément amoureux. Il lui promet de s'enfuir avec elle, mais les péripéties que le parc leur réserve les séparent.

Nous limitons ici notre analyse à la première saison pour plusieurs raisons. Premièrement, l'analyse de la saison 1 permet de limiter les *spoilers* et aussi d'éviter de se confronter à la liquidation des fins de série, toujours bradées¹⁹¹¹. Deuxièmement, parce que la logique sérielle et sa répétitivité industrielle et néo-baroque incluent le tout dans la partie. Enfin, la première saison est très supérieure esthétiquement aux suivantes. La structure circulaire et pénitentiaire du parc en fait un ensemble cohérent, que l'émancipation des hôtes et la traversée des genres délaye dans les saisons ultérieures.

La série *Westworld*, dans sa remédiation du parc à thème disneyen né de l'animation, devenu espace en « monde ouvert » vidéoludique et revenu au récit sous une forme sérielle, du rapport entre le créateur et le mouvement de sa créature, du corps né de la machine à la marge d'autonomie qu'il lui reste, est une série qui se place délibérément au croisement

¹⁹¹¹ Odello Laura et Szendy Peter, « Fins de séries », in Bouilly, Fabien, *Troubles en séries, Les séries télé en quête de singularité*, Nanterre, Presses Universitaires de Nanterre, 2020, p. 328-329. Pour expliquer la fin souvent bâclée des séries télévisées, les auteurs dressent un parallèle entre les « fins de série » du marketing et les fins de séries télévisuelles, toutes deux bradées pour une liquidation générale des articles et des intrigues (qui échouent alors à rembourser la dette narratologique accumulée).

du jeu vidéo et du cinéma d'animation pour interroger fondamentalement l'animation comme jeu et comme spectacle et ce que l'un et l'autre font au monde.

Westworld et le cinéma d'animation

« [...] on dit que dans le diocèse de Britannia les crucifix avaient été mis en bas, et qu'à Césarée l'image du Seigneur avait été remplacée par un miroir. »

Jorge Luis Borges¹⁹¹²

Dans *Westworld*, comme déjà dans *Toy Story* et *Mondwest*, la transformation du cowboy en robot et du western en science-fiction forme en soi un discours sur le cinéma. La série *Westworld* s'inspire explicitement des jeux vidéo, mais elle entretient aussi des correspondances profondes avec le cinéma d'animation. Le cigare qui explose la tête du gardien de prison dans l'épisode est un gag classique de cartoon (cf. *Flip the frog Roomrunner* (Ub Iwerks, 1932) ou *Wags to Riches* (1949) de Tex Avery). L'homologie est toutefois plus profonde qu'une simple reprise des gags, elle va plus loin que le seul usage des effets spéciaux. Les hôtes, dans la diégèse, sont des corps nés du dessin. On voit ainsi Ford (le créateur du parc) feuilleter les carnets ressemblant à des *Art books* de jeu vidéo qu'avait dessiné Arnold, son équipier lors de l'élaboration des premiers robots. Dans l'épisode 6, lorsque Bernard descend au sous-sol, il découvre les coulisses du parc, son origine : il voit les croquis de prototype qui ont servi à sa fabrication. Dans *Westworld*, les corps humains, avant d'être animés, sont en premier lieu dessinés. Le lait – qui renvoie à la fois au blanc du papier et à la couleur générique des figurines en plastiques du modélisme – est un motif récurrent de la première saison de *Westworld*. Le blanc signifie aussi la pureté et l'innocence, la mémoire toujours vierge des hôtes, que chaque nuit remet à zéro. On le retrouve dans le liquide blanchâtre dont jaillissent, tels des hommes de Vitruve en kit, les hôtes ; mais aussi lors de la mort du père de Dolorès¹⁹¹³ et dans la pulsion homicide de l'épisode 4. Cette nature dessinée des corps, et la référence au blanc du papier – motif classique du cinéma d'animation, qui renvoie à la naissance vierge des toons, à leur existence déliée de la sexualité – les rapprochent de la figurine d'animation, plus encore que du personnage de jeu vidéo. La référence au blanc du papier *Westworld*, à cet égard, prend acte de manière réflexive de

¹⁹¹² Borgès Jorge Luis, « Les Théologiens », in *L'Aleph*, trad. Roger Caillois et René L.-F. Durand, Paris, Gallimard, 1962, p. 54-55.

¹⁹¹³ La trame normale de Dolorès la ramène chez elle le soir avec Teddy, mais ils trouvent le père (et le reste de la famille) de Dolorès assassiné. Dans la première occurrence de la scène, un des truands verse du lait dans le sang de ses victimes.

l'infiltration des pratiques de l'animation dans la grammaire visuelle du cinéma, de l'invasion de la norme (le cinéma et le cowboy) par la marge (l'animation et le robot).

Les hôtes de *Westworld* sont en réalité pris dans un conflit caractéristique des figurines d'animation. Ces dernières sont des personnages souvent engagés dans une lutte vaine et infinie pour l'autonomie¹⁹¹⁴ ; ce sont des personnages capturés dans le rêve d'un autre¹⁹¹⁵ (mise en parallèle entre le jeu vidéo et le neuromarketing). La figurine d'animation – comme l'avatar – est semblable au prisonnier, lancé sur sa nef, qu'analyse Michel Foucault dans ses réflexions sur l'hétérotopie¹⁹¹⁶. Il se trouve à « l'intérieur de l'extérieur » ; « enchaîné à l'infini du carrefour, il est le Passager par excellence, c'est-à-dire le prisonnier du passage¹⁹¹⁷ ». Ces lignées de figurines, l'avatar, le robot, comme la figurine d'animation (particulièrement dans les œuvres de Jan Švankmajer) entretiennent traditionnellement des liens étroits avec la figure du Golem¹⁹¹⁸. Le Golem, relève Friedrich Kittler, forme déjà une sorte de machine cybernétique¹⁹¹⁹ :

« Mais tous les golems, au-delà de ceux du roman de Meyrink ou du film de Wegener, ont le degré d'intelligence d'un missile à longue portée. Ils peuvent être programmés selon des instructions de saut conditionnelles, c'est-à-dire exécuter diverses instructions mais aussi surmonter le danger des boucles infinies célébrées par Goethe¹⁹²⁰. »

¹⁹¹⁴ « *Not only are cartoon characters trapped inside the border of the screen in a whimsical power-struggle against the controller; they are also caught in a beam of electronic light. All the antics aside, theirs is an utterly deterministic world... It is almost as if the medium steps in, not as the message but as the allegory for conflict that continues to plague the animation business : corporate marketing dominating the hand-drawn image.* » (« Non seulement les personnages de dessins animés sont piégés à l'intérieur du bord de l'écran dans une lutte de pouvoir fantaisiste contre le contrôleur, mais ils sont également pris dans un faisceau de lumière électronique. C'est presque comme si le médium intervenait, non pas en tant que message, mais en tant qu'allégorie du conflit qui continue d'affecter le secteur de l'animation : le marketing d'entreprise dominant l'image dessinée à la main », traduction personnelle), Klein Norman, *Seven Minutes, The Life and Death of the American Animated Cartoon*, Londres, Verso, 1993, p. 79.

¹⁹¹⁵ « Jamais autant que chez Minelli la comédie musicale n'a approché d'un mystère de la mémoire, du rêve et du temps, comme d'un point d'indiscernabilité du réel et de l'imaginaire. Étrange et fascinante conception du rêve, où le rêve est d'autant plus impliqué qu'il renvoie toujours au rêve d'un autre, ou bien, comme dans le chef d'œuvre « *Mme Bovary* », constitue lui-même pour son sujet réel une puissance dévorante, impitoyable. » Deleuze Gilles, *L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p. 87.

¹⁹¹⁶ Foucault Michel, *Le corps utopique*, op. cit.

¹⁹¹⁷ Deleuze Gilles, *Foucault*, Paris, Minuit, 2004 (1986), p. 105.

¹⁹¹⁸ Façonné dans l'argile par le Maharal de Prague, Rabbi Loew ben Bezabel, le Golem doit protéger les Juifs des pogroms et soumet sa force à son créateur ; sur son front est écrit le mot « Vérité » en hébreu qui est un des noms de Dieu et dans sa bouche, Rabbi Loew a glissé un morceau de parchemin sur lequel est inscrit le nom ineffable de Dieu. Pour arrêter le Golem, il faut effacer l'*aleph* qui constitue la première lettre du mot « vérité » en hébreu pour en faire le mot « mort ». La légende a inspiré le romantisme naissant, le personnage de Frankenstein notamment. Pour une approche plus spécifique du Golem, cf. : Ackerman Ada (dir.), *Golem : Avatars d'une légende d'argile*, Mahj-Hazan, 2017 ; Ackerman Ada, « Le Golem : une forme qui se dérobe », *Le Genre humain*, 2019/1 (N° 60), p. 13-19. DOI : 10.3917/lgh.060.0013 ; Scholem Gershom, « Le Golem de Prague et le Golem de Rehovot », in Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, Paris, Éclat, 2016 ; IDEL Moshe, *Le Golem*, Paris, Cerf, 1992 ; Meyrink Gustav, *Le Golem*, Paris, Stock, 1969..

¹⁹¹⁹ Les liens de la cybernétique avec le Golem ont à de nombreuses reprises été signalés. Cf. Faucheux Michel, Norbert Wiener, *le golem et la cybernétique*, Paris, Du Sandres eds, 2008 ; Rappin Bernard, « L'organisation, la cybernétique et le Golem. Prolégomènes à une archéologie du Management », *La Revue des sciences de gestion*, n°48, 2017/2, <https://doi.org/10.3917/rsg.284.0105>.

La série *Westworld* prolonge cette nature mécanique du corps du Golem. Dans la série *Westworld*, les ordres vocaux dictant leur comportement aux hôtes, comme l'arrêt des mouvements (« *freeze motor functions* » / « gel des fonctions motrices »), reconduit le rapport de la créature du rabbin de Prague au langage, qui influence aussi le rapport de créature/créateur (particulièrement chez Jan Švankmajer), lui-même déterminant la figurine d'animation. Ford est un demiurge qui maîtrise le mouvement. Il peut arrêter tout ce qui semble vivant dans son parc – hôtes, animaux. Maître du mouvement, créateur du parc, obsessionnel, le personnage ne peut manquer de rappeler la personnalité de Walt Disney. Le personnage de Ford est aussi présenté comme un demiurge, un dieu tout puissant. Comme un animateur, il est à l'origine du mouvement et de l'arrêt de tout ce qui vit dans le parc.

La thématique de la divinité, fréquente dans les fictions de robot, est convoquée à plusieurs reprises dans la série. Les hôtes indiens possèdent une sorte de religion dans laquelle sont figurés les humains dirigeant le parc, sous la forme d'être surnaturels (en réalité, conforme aux silhouettes vêtues des combinaisons portées par les personnels pour intervenir dans le parc). Cependant lorsque Maeve réveille Armistice et Hector dans les coulisses du parc, elle leur montre la fantasmagorie que constitue en réalité ce statut divin. « Ils n'ont pas l'air de dieux » (« *They don't look like gods* »), déclare Armistice à Maeve après avoir tué ses premiers humains (E10). Sa libératrice lui répond alors : « Ils ne le sont pas. Ils agissent juste comme si. » (« *They're not. They just act like it.* »). La thématique divine est convoquée enfin en lien avec l'émergence de la conscience des autres, à travers l'idée de la voix du modèle bicaméral¹⁹²¹ ou de la fresque de la Chapelle Sixtine, dans laquelle Dieu touche le doigt d'Adam, que Ford analyse dans le dernier épisode comme un modèle du cerveau.

Norman Klein et William Schaeffer nomment *controler* le demiurge qui, dans la tradition du cartoon, tient la créature à sa merci. Le *controler* marque une double clôture autour du corps de la figurine, qui renvoie au processus industriel de l'animation elle-même :

« à l'intérieur de la forme du dessin animé, dans la mesure où elle fournit un centre de référence pour tous les mouvements potentiellement décentrés ; en tant que forme du dessin animé, dans la mesure où le dessin animé commercial devient un processus de commande et de contrôle géré dans le temps, rationalisé et industrialisé¹⁹²². »

¹⁹²⁰ Kittler Friedrich, *Gramophone, film, typewriter*, trad. Frédérique Vargoz, Paris, Les Presses du réel, 2018 (1986), p. 280.

¹⁹²¹ Il s'agit d'une théorie évoquée dans la série, représentée sous la forme d'une pyramide, et selon laquelle l'esprit, pour parvenir à la conscience, est scindé en deux parties : l'une qui parle et l'autre qui obéit. Le personnage d'Arnold abandonne progressivement cette hypothèse et cette forme au profit de celle du labyrinthe.

¹⁹²² « *The function of the controller marks a rationalization and relative closure of the process of animation, insofar as it becomes the center to which all aberrations of movement are referred. It marks this closure at two levels: within the cartoon form, insofar as it provides a center of reference for all the potentially decentered movements; as the cartoon form, insofar as commercial cartoonery becomes a time-managed,*

Les hôtes de *Westworld*, de la même manière que les personnages enfermés du cartoon, mettent en scène leurs conditions de production : « il s'agit, pour les androïdes de la série, de s'extraire des boucles itératives régies à la fois par les codes du genre western et par ceux du jeu vidéo¹⁹²³ », indique Alain Boillat. Encore les créateurs de *Westworld* n'ont pas entièrement renoncé à la société disciplinaire, et les robots subissent une phase de dressage – hôtes comme animaux, dans les structures vitrifiées et transparentes de l'entreprise, avant d'être mis en service.

Comme le robot et le *toon*, dans leur conflit avec leurs créateurs, les hôtes de *Westworld* exhibent les conditions sociales et techniques de leur production. Les hôtes, comme ses prédécesseurs animés par la machine, forment une image des corps opprimés. Dès le premier épisode nous est présenté un espace dual, fonctionnant sur l'opposition de la ville basse et de la ville haute de *Metropolis* : les gens du monde d'en bas travaillent souterrainement pour la jouissance de ceux du monde d'en haut. Mais cette oppression n'est pas seulement économique. Les corps des hôtes sont aussi des corps de femmes et des corps racisés ; des corps d'autochtones massacrés par les colons blancs. Le robot, comme la figurine d'animation (qui en est à bien des égards héritière), donne une image des dominé·e·s, sa libération, un espoir politique.

Walt Disney, de l'image de la nature à la nature de l'image

Jean Baudrillard, dans un article consacré à Disneyworld, analyse la manière dont les parcs d'attraction, derrière les apparences du plaisir, participent de l'exploitation. En commentant la création puis la fermeture du parc Schtroumpfland. Créé – nous dit Baudrillard – pour employer les anciens ouvriers de l'industrie métallurgique en crise, le parc ferme ses portes, envoyant au chômage les ouvriers¹⁹²⁴ : « Sombre destin qui, après en avoir fait les

rationalized, industrialized process of command and control. » (« La fonction de contrôleur marque une rationalisation et une relative fermeture du processus d'animation, dans la mesure où cela devient le centre auquel se réfèrent toutes les aberrations du mouvement. Elle [cette fonction] marque cette fermeture à deux niveaux : à l'intérieur de la forme du dessin animé, puisqu'elle fournit un centre de référence pour tous les mouvements potentiellement décentrés ; en tant que forme-cartoon, puisque la caricature commerciale devient un processus de commande et de contrôle, rationalisé et industrialisé. », traduction personnelle), Schaffer William, « *Animation 1 : The Control-Image* », *op. cit.*, p. 474.

¹⁹²³ Boillat Alain, « Les codes du western à l'ère du codage informatique : le jeu vidéo sur la piste du gunfighter cinématographique (Red Dead Redemption) », *Décadrages*, *op. cit.*

¹⁹²⁴ « Au début des années quatre-vingt, quand la métallurgie lorraine entra dans une crise définitive, les pouvoirs publics eurent l'idée de pallier cet effondrement en créant un parc européen de loisir, parc à thème « intelligent » destiné à rendre un souffle à la région. Il fut appelé Schtroumpfland. Le directeur de la sidérurgie défunte devint tout naturellement directeur du parc d'attractions, et les métallurgistes au chômage furent réembauchés comme « schtroumpfmen ». Hélas, quand le parc lui aussi, pour des raisons diverses, dut fermer ses portes, les ex-métallurgistes devenus « schtroumpfmen » se retrouvèrent au chômage. Sombre

victimes réelles du travail, en fit les travailleurs fantômes du loisir, pour en faire finalement les chômeurs de l'un et de l'autre¹⁹²⁵. »

Disney, pour Baudrillard, forme une immense entreprise d'abstraction du réel, un rouage titanesque dans la production d'un monde de simulacre. L'entreprise Disney intègre le réel « dans son univers de synthèse [...] où c'est la réalité elle-même qui vient se donner en spectacle¹⁹²⁶ ». Disney efface le réel dans une « image virtuelle à trois dimensions¹⁹²⁷ ». En effaçant le réel, il efface aussi le temps, par un synchronisme dans lequel fusionnent toutes les époques, produisant un temps « sans profondeur¹⁹²⁸ ». En effet, comme le montre Marc Berdet¹⁹²⁹, l'espace de Disneyland est fantasmagorique au sens benjaminien du terme : il occulte la profondeur du temps, les processus de production, dans l'image d'un espace-temps mythique, niant la réalité historique. Pour Baudrillard, Disney incarne un monde régi par les simulacres, ou ce n'est plus le réel que l'on reproduit, mais la reproduction elle-même¹⁹³⁰ : le « Nouvel Ordre mondial est disnéique¹⁹³¹ ». Le réel, en se faisant progressivement envahir et dominé par le virtuel, nous fait entrer dans une « spectralité vivante¹⁹³² ».

Baudrillard note ainsi le passage d'une société du spectacle (« devenue elle-même un concept spectaculaire ») à une société du simulacre, où « c'est la contagion du virtuel qui efface le spectacle ». Si pour Baudrillard, Disneyland était « encore du spectacle », Disneyworld devient pour sa part un « clonage du monde ». Le public de Disneyland était composé de « spectateurs aliénés et passifs » ; celui de Disneyworld est contraire fait de « figurants interactifs » et « lyophilisés ». Le passage de Disneyland à Disneyworld incarne ainsi, pour Baudrillard, le passage « de la logique spectaculaire de l'aliénation » à une

destin qui, après en avoir fait les victimes réelles du travail, en fit les travailleurs fantômes du loisir, pour en faire finalement les chômeurs de l'un et de l'autre. » Baudrillard Jean, « Disneyworld Company », *Ecran total*, Paris, Galilée, 1997, p. 169

¹⁹²⁵ Ibid.

¹⁹²⁶ « Mais l'entreprise Disney va plus loin que l'imaginaire. Le grand précurseur, l'initiateur de la réalité virtuelle de l'imaginaire est en voie de s'emparer aujourd'hui de tout l'univers réel, pour l'intégrer dans son univers de synthèse, sous forme d'un immense *reality show*, où c'est la réalité elle-même qui vient se donner en spectacle, où le réel comme une transfusion de sang – sinon qu'ici, c'est une transfusion de sang réel dans l'univers exsangue du virtuel. » Ibid., p. 170.

¹⁹²⁷ Ibid., p. 172.

¹⁹²⁸ « Disney est gagnant sur un autre plan encore. Non content d'effacer le réel en en faisant une image virtuelle à trois dimension, mais sans profondeur, il efface le temps en synchronisant toutes les époques, toutes les cultures dans le même travelling, en les juxtaposant dans le même scénario. Il inaugure ainsi le temps réel, ponctuel, unidimensionnel, lui-même sans profondeur : ni présent, ni passé, ni futur, mais synchronie immédiate de tous les lieux, de tous les temps, dans la même virtualité intemporelle. » Ibid.

¹⁹²⁹ Berdet Marc, *Fantasmagories du capital. L'invention de la ville marchandise*, Paris, Zones, 2013, version numérique.

¹⁹³⁰ « On est même en train de reconstituer à l'identique, à Disneyworld (Orlando), le Disneyland de Los Angeles. Comme une sorte d'attraction de second niveau, de simulacre à la puissance deux. » Baudrillard Jean, « Disneyworld Company », *Ecran total*, Paris, Galilée, 1997, p. 170.

¹⁹³¹ « Le Nouvel Ordre mondial est disnéique. Mais Disney n'est pas seul dans cette sorte de cannibalisme attractif. » Ibid., p. 171.

¹⁹³² « La différence est que nous, en enfilant notre combinaison digitale ou nos capteurs, ou en pianotant notre console, nous entrons dans la spectralité vivante, alors que lui, génial anticipateur, est entré dans la réalité virtuelle de la mort. » Ibid.

« logique spectrale de désincarnation¹⁹³³ ». Ce n'est plus le regard qui se trouve diverti (au sens d'une diversion) : c'est le corps dans son ensemble qui se trouve investi et dépossédé.

Généalogie fragmentaire du simulacre

Et la preuve, lecteur, la preuve irrécusable
que ce monde est mauvais, c'est que pour y rester
Il a fallu s'en faire un autre, et l'inventer.
Un autre! - monde étrange, absurde, inhabitable,
Et qui, pour valoir mieux que le seul véritable,
N'a pas même un instant eu besoin d'exister.
Alfred de Musset, *Namouna*¹⁹³⁴

Comme l'a montré Sébastien Denis¹⁹³⁵, le rapport du réel et de l'imaginaire, chez Disney, est absolument fondamental. Tout l'œuvre de Disney consiste à les faire se rejoindre. L'animation, chez Disney, est une forme artificielle qui tend au réalisme, par la doctrine de l'« impossible plausible », et le recours à des technologies favorisant le réalisme de l'image et de ses mouvements. La rotoscopie permet de rendre les mouvements réalistes, la multiplane introduit la profondeur de champ. En miroir de ce réalisme de l'animation, Disney a œuvré à concrétiser les fruits de l'imaginaire du studio : par le merchandising d'abord, donnant un corps (en bois, en gomme, en plastique...) à ses créatures animées, par Disneyland ensuite, en matérialisant les univers fictionnels de ses films. Le désir de transformation du réel a également conduit Disney, à la fin de sa vie, à envisager la création d'une utopie avec le projet EPCOT. Dans un entretien à propos de Disneyland, Disney va jusqu'à inverser la hiérarchie du réel et de la fantaisie :

« Vous savez, la fantaisie n'est pas ici. Ici, c'est très réel... Le parc est la réalité. Les gens sont naturels ici, ils s'amuse ; ils communiquent. C'est ce que les gens sont

¹⁹³³ « Ainsi, Disney n'a qu'à se baisser pour ramasser la réalité telle qu'elle est. « Spectaculaire intégré », dirait Guy Debord. Mais nous ne sommes plus dans la société du spectacle – devenue elle-même un concept spectaculaire. Ce n'est plus la contagion du spectacle qui altère la réalité, c'est la contagion du virtuel qui efface le spectacle. Disneyland, c'était encore du spectacle, du folklore, avec un effet de distanciation et de distance, alors qu'avec Disneyworld et son extension tentaculaire, on a affaire à une métastase généralisée, à un clonage du monde et de notre univers mental, non pas dans l'imaginaire, mais dans le viral et le virtuel. Nous devenons non plus les spectateurs aliénés et passifs, mais les figurants interactifs, les gentils figurants lyophilisés de cet immense *reality show*. Il ne s'agit plus de la logique spectaculaire de l'aliénation, mais d'une logique spectrale de désincarnation – non plus d'une logique fantastique de diversion, mais d'une logique corpusculaire de transfusion, de transsubstantiation de chacune de nos cellules. » *Ibid.*, p. 172.

¹⁹³⁴ Musset Alfred de, *Namouna* (1833) in *Œuvres complètes*, Paris, Seuil, 1963, p. 131.

¹⁹³⁵ Denis Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, op. cit., p. 158-177.

réellement. La fantaisie est - au-dehors, à l'extérieur des portes de Disneyland, là où les gens ont des haines et les gens ont des préjugés. Ce n'est pas réellement réel¹⁹³⁶ »

Disneyland, avec son principe de plaisir, serait donc plus réel que le monde extérieur, où existent la violence et la domination. Cette inversion de la hiérarchie entre réel et son simulacre s'inscrit dans une histoire. Il revient peut-être aux mages romantiques d'avoir, face au désenchantement du monde, ressusciter dans la fiction l'outre-monde que le Christianisme situait par-delà la mort. Les romantiques, écrit Jean-Pierre Cometti, ont partagé le rêve chrétien d'un « jour où les âmes pourront communiquer sans l'intermédiaire des corps et, par conséquent, sans se toucher¹⁹³⁷. » Le rejet du réel, c'est aussi le rejet du corps, caractéristique du christianisme, que les romantiques réinvestissent sous la forme de la fiction. Mais, ce faisant, le rapport entre l'image et son modèle s'en trouve renversé. Ce n'est plus l'image qui est à bannir, comme reflet trompeur d'une réalité plus profonde : c'est le réel qui est à proscrire, comme espace douloureux que la fiction apaise. Disney rejoint Musset sur point : le visage du monde réel est trop hideux, et il convient de lui préférer le masque de la fiction, plus doux et plus harmonieux.

André Bazin doublé par Walt Disney

« À moins que Walt Disney soit Dieu¹⁹³⁸ ! » André Bazin

Hervé Joubert-Laurencin, dans *La Lettre volante*, révèle l'existence d'un article d'André Bazin, « Les Périls de Perri », trop peu cité. Dans cet article, le célèbre critique, au visionnage d'un documentaire animalier de la série *True Life Adventure* produite par Walt Disney, apporte une « suite décisive¹⁹³⁹ » aux réflexions de « Montage Interdit ». Hervé Joubert-Laurencin montre comment le critique renonce, devant le désastre esthétique que représente le film, à la théorie du montage interdit. En effet, le principe du montage interdit est détourné par le documentaire Disney pour retrouver « dans la nature sa propre esthétique

¹⁹³⁶ « "You know the fantasy isn't here. This is very real. . . . The park is reality. The people are natural here; they're having a good time; they're communicating. This is what people really are. The fantasy is—out there, outside the gates of Disneyland, where people have hatreds and people have prejudices. It's not really real » Disney Walt, cité in Bryman Alan, *Disney and his world*, Londres, Routledge, 1995, p. 169-170.

¹⁹³⁷ « L'autotélie, que Karl-Philip Moritz a placée au cœur de la théorie romantique, est ce qui porte le beau à l'absolu et le soustrait du même coup, au sensible. Les romantiques ont ainsi partagé, bien avant Musil, le rêve de Diotime qui, dans *L'Homme sans qualités*, attend avec exaltation le jour où les âmes pourront communiquer sans l'intermédiaire des corps et, par conséquent, sans se toucher. » Cometti Jean-Pierre, *La Force d'un malentendu*, op. cit., p. 20.

¹⁹³⁸ « Dieu de toute éternité plagiait-il Walt Disney ? À moins que Walt Disney soit Dieu ! Mais, Dieu, comme dit l'autre, n'est pas un artiste ! » Bazin André, « Les périls de Perri », *Cahiers du cinéma*, n°83, mai 1958, in Bazin André, *Oeuvres Complètes*, Édition établie par Hervé Joubert-Laurencin, Pierre Eugène et Gaspard Nectoux, Paris, Macula, p. 2391.

¹⁹³⁹ *Ibid.*, p. 2390.

de l'animation¹⁹⁴⁰ ». La saisie sur le film du réel est absorbée dans une scénarisation totale, qui plie la vie de l'écureuil à la structure narrative d'un film hollywoodien classique. Le documentaire est en quelque sorte une version de *Bambi* tournée en prise de vues réelles. La fin du film contient même la classique séquence d'incendie sauvée par l'eau, que l'on trouve dans les films Disney depuis *Flower and Trees* jusqu'au *Roi Lion*¹⁹⁴¹. Il n'est pas certain cependant, contrairement à ce que pense Bazin, qu'il ne s'agisse à aucun moment d'animaux dressés¹⁹⁴². Les couleurs ont l'air d'avoir été préparées en studio. Aussi léger que soit l'équipement de cinéma et aussi zélés que soient les opérateurs, il est difficilement envisageable qu'ils soient restés tourner au milieu d'un incendie de forêt.

Malgré son total anthropomorphisme, qui conduit la nature à imiter un dessin animé au point de devenir elle-même animation (dans la séquence de rêve), le film respecte assez rigoureusement le principe du montage interdit au cours de plusieurs séquences. En effet, on voit à plusieurs reprises l'écureuil et ses prédateurs dans le même plan. Le film va d'ailleurs jusqu'à montrer, depuis le haut d'un arbre, l'écureuil vivant dans l'arbre et le castor en train de ronger le tronc, dans un gag cartoonesque (la séquence mobilise d'ailleurs une vue subjective typique du cartoon, où la caméra tombe accrochée à l'arbre pour nous placer dans la peau de Perri). Une des forces qu'André Bazin reconnaît au film est d'être parvenu, de manière providentielle, à intégrer les comportements spontanés des animaux à une structure narrative pré-établie. Dans la puissance de la machinerie Disney, « c'est librement qu'ils se conforment au scénario¹⁹⁴³. » L'article de Bazin est traversé par une théologie blanche dans laquelle les animaux agissant librement rentrent à merveille dans le carcan du scénario hollywoodien¹⁹⁴⁴. Le réel, la possibilité de surgissement du réel, se trouve ainsi anihilé par la puissance d'artifice de la machinerie Disney. Pour André Bazin, Walt Disney forme une « anti-matière », c'est-à-dire « un univers miroir dont la réalité annule énergétiquement le nôtre » : l'univers disneyen étant « conçu du reste devant des miroirs où les animateurs du grand patron se découvraient des ressemblances animales. » Le miroir, ici, vaut pour sa puissance d'inversion autant que de simulacre, et se trouve associé à l'animal¹⁹⁴⁵. Le vertige que ressent André Bazin face aux images de Perri a des accents baudrillardiens.

¹⁹⁴⁰ *Ibid.*

¹⁹⁴¹ Cette association finale des éléments est par ailleurs un motif classique du cinéma hollywoodien.

¹⁹⁴² « Il va de soi qu'il ne s'agit pas d'animaux dressés. Tout au plus sans doute, selon la technique adoptée maintenant par tous les grands documentaires animaliers, familiarisés à la présence de l'homme et de la caméra, au point de continuer à vivre selon leurs habitudes, comme s'ils étaient seuls. » *Ibid.*

¹⁹⁴³ *Ibid.*, p. 2391.

¹⁹⁴⁴ « Ici enfin, ce n'est pas le cinéma qui prête aux animaux le comportement des hommes, mais les animaux eux-mêmes agissant devant la caméra selon la prédétermination qui pourrait présider à une séquence dramatique de dessin animé. » *Ibid.*

¹⁹⁴⁵ « inventé par des hommes-chiens ou canards, le dessin animé de Walt Disney sont faits aujourd'hui par des canards humains ou des ours avunculaires, c'est-à-dire par des animaux qui imitent Walt Disney quand ils se regardent dans l'eau » *Ibid.*, p. 2390.

Dans un passage célèbre, Jean Baudrillard défend l'idée que la situation contemporaine se caractérise par une perte de contact avec le monde. Il n'y a plus, à l'origine de l'image, un monde qui serait authentique, mais le monde lui-même est devenu une image. C'est ce que Baudrillard nomme le régime de l'hyperréel. Jean Baudrillard¹⁹⁴⁶ distingue les simulacres naturels, les simulacres productifs et les simulacres de simulation. Les premiers sont des imitations (l'image qui représente), les seconds sont des reproductions (la machine qui reproduit le geste), les troisièmes impliquent l'abstraction de la conversion en information. Ce troisième genre de simulacre ouvre à l'hyperréalité, un régime d'indistinction de l'original et de la copie : « C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres*¹⁹⁴⁷ ». Jean Baudrillard connecte l'hyperéel à son contexte économique. L'hyperéel est le régime de production de richesse du capitalisme. L'équivalence généralisée des valeurs est ainsi le principe du marché où tout est susceptible d'être abstrait en monnaie¹⁹⁴⁸.

« Aujourd'hui l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire — *précession des simulacres*... C'est le réel, et non la carte, dont des vestiges subsistent ça et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire, mais le nôtre. *Le désert du réel lui-même*¹⁹⁴⁹ »

L'hyperéel est un dépassement de la dialectique entre le réel et l'imaginaire. Pour le dire avec les mots de Borgès parlant du Zahir, dans l'hyperéel, « les verbes *vivre* et *rêver* sont

¹⁹⁴⁶ « Trois ordres de simulacres :

- simulacres naturels, naturalistes, fondés sur l'image, l'imitation et la contrefaçon, harmonieux, optimistes, et visant à la restitution ou à l'institution idéale d'une nature à l'image de Dieu,
- simulacres productifs, productivistes, fondés sur l'énergie, la force, sa matérialisation par la machine et dans tout le système de la production – visée prométhéenne d'une mondialisation et d'une expansion continue, d'une libération d'énergie indéfinie (le désir fait partie des utopies relatives à cet ordre de simulacres),
- simulacres de simulation, fondés sur l'information, le modèle, le jeu cybernétique – opérationnalité totale, hyperréalité, visée de contrôle total. » Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 177.

¹⁹⁴⁷ « C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* –, c'est elle qui engendre le territoire et, s'il fallait reprendre la fable, c'est aujourd'hui le territoire dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte. C'est le réel, et non la carte, dont les vestiges subsistent ça et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire, mais le nôtre. *Le désert du réel lui-même* » *Ibid.*, p. 10.

¹⁹⁴⁸ « Car enfin, c'est le capital qui le premier s'est alimenté, au fil de son histoire, de la destruction de tout référentiel, de toute fin humaine, qui a brisé toutes les distinctions idéales du vrai et du faux, du bien et du mal, pour asseoir une loi radicale des équivalences et des échanges, la loi d'airain de son pouvoir. Lui le premier a joué la dissuasion, l'abstraction, la déconnexion, la déterritorialisation, etc., et si c'est lui qui a fomenté la réalité, le principe de réalité, il est aussi le premier à l'avoir liquidé dans l'extermination de toute valeur d'usage, de toute équivalence réelle, de la production et de la richesse, dans la sensation même que nous avons de l'irréalité des enjeux et de la toute-puissance de la manipulation. » *Ibid.*, p. 40.

¹⁹⁴⁹ *Ibid.*, p. 10.

rigoureusement synonymes¹⁹⁵⁰ ». La destruction du réel supprime dans le même temps la possibilité de l'illusion. Plus d'illusion possible puisque qu'il n'y a pas de réel pour s'y opposer¹⁹⁵¹. L'image s'est progressivement détachée du réel, pour fonctionner en circuit clos avec elle-même¹⁹⁵². Il n'y a plus un original et une contrefaçon, mais deux simulacres, qui partagent une même inauthenticité¹⁹⁵³. Le constat, sous différentes formes, est partagée dans le champ de la philosophie par les auteurs de la French Theory qui défendent chacun à leur manière, la différence et l'absence d'origine authentique des choses comme de la pensée. Paul Virilio parle, pour sa part, d'une stéréo-réalité, mélange de « *la réalité actuelle* des apparences immédiates » et de « *la réalité virtuelle* des trans-apparences médiatiques¹⁹⁵⁴ ».

L'avènement du simulacre s'inscrit dans une longue généalogique philosophique, où le réel a progressivement reflué en dehors du rang des possibles, pour laisser place à l'illusion, à l'erreur, à la fiction. La philosophie elle-même n'est plus envisagée comme une quête de la vérité, mais comme « traitement de l'erreur¹⁹⁵⁵ ». Chez Nietzsche, particulièrement, la vérité n'est pas un phénomène transcendant auquel il faut tendre, mais comme un instrument de survie psychologique et biologique¹⁹⁵⁶.

¹⁹⁵⁰ Borgès Jorge Luis, « Le Zahir », in *L'Aleph*, op. cit.

¹⁹⁵¹ « Du même ordre que l'impossibilité de retrouver un niveau absolu du réel est l'impossibilité de mettre en scène l'illusion. L'illusion n'est plus possible, parce que le réel n'est plus possible. C'est tout le problème politique de la parodie, de l'hypersimulation ou simulation offensive, qui est posé. » Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 36.

¹⁹⁵² « Telles seraient les phases successives de l'image :
- elle est le reflet d'une réalité profonde
- elle masque et dénature une réalité profonde
- elle masque l'absence de réalité profonde
- elle est sans rapport à quelque réalité que ce soit : elle est son propre simulacre pur. » *Ibid.*, p. 17.

¹⁹⁵³ « La relation entre eux n'est plus celle d'un original à sa contrefaçon, ni analogie ni reflet, mais l'équivalence, l'indifférence. Dans la série les objets deviennent simulacres indéfinis les uns des autres. » Baudrillard Jean, *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 1976, p. 85.

¹⁹⁵⁴ Virilio Paul, *La bombe informatique*, ed. Galilée, Paris, 1998, p. 25.

¹⁹⁵⁵ « Et si la philosophie, comprise enfin dans toute son authenticité, n'était pas la recherche de la vérité, mais traitement de l'erreur (c'est-à-dire finalement recherche de certaines vérités) » Wotling Patrick, *La philosophie de l'esprit libre, Introduction à Nietzsche*, Paris, Flammarion, 2008, p. 35.

¹⁹⁵⁶ « Il serait en soi possible que la conservation du vivant rende nécessaires justement des erreurs fondamentales et non pas des "vérités fondamentales". On pourrait par exemple imaginer une forme d'existence dans laquelle la connaissance même serait impossible, parce qu'il y a contradiction entre une fluidité absolue et la connaissance : dans un monde ainsi fait une créature vivante devrait d'abord croire aux choses, à leur durée, etc., pour pouvoir exister : l'erreur serait sa condition d'existence. Peut-être en va-t-il ainsi. » Nietzsche Friedrich, *Fragments posthumes*, X, 26 cité in Wotling Patrick, *La philosophie de l'esprit libre*, Introduction à Nietzsche, Paris, Flammarion, 2008, p. 43

Hélas ! Mes frères, ce Dieu que je créais était ouvrage d'homme et de folie humaine, comme tous les dieux.

Il était homme, pauvre fragment d'homme et de moi, fantôme né de ma cendre et de ma flamme, et certes il ne venait point de l'au-delà¹⁹⁵⁷.

Les thématiques associées au double se sont déplacées et se retrouvent à l'intérieur des images produites par la machine. Les hologrammes (comme les figurines d'animation) n'ont pas d'ombres¹⁹⁵⁸. Jean Baudrillard parle ainsi d'hyperréel pour désigner un monde de simulacre qui succède au régime du double. Le simulacre se distingue du double, car ce dernier est une reproduction, qui suppose un original, un réel à partir duquel produire l'artificiel. Dans l'hyperréel, au contraire, les simulacres sont premiers : « le double a disparu, il n'y a plus de double, on est toujours déjà dans l'autre monde, qui n'en est plus un autre, sans miroir ni projection ni utopie qui puisse le réfléchir¹⁹⁵⁹ ». On ne peut plus, comme Alice, passer de l'autre côté du miroir, car les deux côtés du miroir se rejoignent l'un dans l'autre. Ou plutôt : parce que le monde est passé dans le miroir, c'est au contraire dorénavant le miroir qui se déverse dans le monde.

La production des corps par la machine est une image de la société industrielle. Les corps des hôtes sont en effet des machines fabriquées par des machines. L'homme de Vitruve, dans l'économie du parc, devient un prototype de modélisme. Les corps sont devenus des biens de consommation : le rapport principal au corps proposé par Délos est la prostitution. Cette production industrielle des corps détermine leur état de double, de copie. Tous les personnages de *Westworld* sont en effet placés sous le signe du double, à la fois dans l'espace et dans le temps : William est redoublé par Logan dans l'espace, par l'homme en noir dans le temps ; Ford est redoublé par Arnold dans l'espace, par son double enfantin dans le temps ; Arnold, quant à lui, est redoublé par Bernard, son successeur ; Maeve est redoublée par Clémentine dans l'espace, par sa version de mère dans le temps, etc. *Westworld* porte le thème du double jusqu'à la dissolution de l'original : les personnages humains tendent à devenir des hôtes. Le double vient remplacer l'humain. C'est Teddy qui revient, tout au long de la fiction, comblée la place vide de William. Cette production en série des images et des corps, à l'intérieur de la série *Westworld*, engendre la perte du modèle, le renoncement à l'original au

¹⁹⁵⁷ Nietzsche Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, « De ceux de l'outre-monde », trad. Geneviève Bianquis, Paris, GF, 2006, p. 69.

¹⁹⁵⁸ « Le réel, l'objet réel est censé être égal à lui-même, il est censé se ressembler comme un visage à lui-même dans un miroir – et cette similitude virtuelle est en effet la seule définition du réel – et toute tentative, dont celle holographique, qui s'appuie sur elle, ne peut que manquer son objet, puisqu'elle ne tient pas compte de son ombre (ce par quoi précisément il ne se ressemble pas à lui-même), de cette face cachée où l'objet s'abîme, de son secret. Elle saute littéralement par-dessus son ombre, et plonge, pour s'y perdre elle-même, dans la transparence. » Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 161.

¹⁹⁵⁹ *Ibid.*, p. 183.

profit de la copie, du réel au profit du simulacre généralisé – contenu, pour Baudrillard, dans le principe même du parc d'attraction. Le parc d'attraction, qui consiste à réduire la nature au jardin, le sauvage au domestique, l'histoire au mythe et avec elle, la violence en loisir, incarne en effet une forme de distillation du réel en simulacre.

Dans ce champ de la reproductibilité et de la répétition, s'il n'y a plus d'original, il est aussi impossible pour les personnages d'être différents. Dolorès, constatant ce qu'est devenu William, lui reproche d'être finalement semblable aux autres invités du parc (« *I thought you were different. You're just like all the rest* »). Car la quête des personnages de *Westworld* consiste précisément à ouvrir des possibilités de différences dans la machine vouée à produire de l'identique. Le parc d'attraction (Disneyland) est fondé sur une négation étagée du réel : négation spatiale par son espace hétérotopique ; négation de l'ordre temporel par la mise sous contrôle des mouvements ; négation historique par l'occultation fantasmagorique de la violence de l'histoire sous la fantasmagorie du mythe du western ; négation éthique par le voile de la violence, du travail et de la domination sous le plaisir du divertissement. Or, la série *Westworld* donne précisément à voir la dispersion du parc. Les personnages enfermés dans le rêve de Ford, dominés et exploités, visent leur libération – permise en réalité par les travaux d'Arnold. Comme Disneyland transformait la nature en architecture domestique, le parc de Délos, pour assurer un contrôle total, fait des animaux eux-mêmes des machines. Les animaux sont ainsi tous faux, jusqu'au serpent à sonnette du désert. Ce simulacre généralisé qui touche jusqu'au reptile ne manque pas de rappeler la déception de l'inspecteur Deckart lorsqu'il se rend compte que la grenouille qu'il croit avoir trouvée est en réalité une grenouille électrique. (La série cite également les décors du film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), avec ses collections d'automates, dans la séquence où Lisa découvre le point d'accès par lequel fuient les données dans un théâtre abandonné.)

Jérôme Bloch rapproche les naissances et résurrections répétées des hôtes de *Westworld* de la métempsychose bouddhiste. Les morts répétées de Maeve sont en effet une souffrance à travers laquelle elle cherche à rencontrer ses dieux¹⁹⁶⁰. Les morts répétées visent en outre la libération des hôtes. Mais cette libération n'est pas, comme dans le bouddhisme, extinction de la douleur et nirvana. La métempsychose est platonicienne autant que bouddhiste, et les hôtes de *Westworld* espèrent sortir de la caverne. Dans le monde des simulacres, comme dans celui des jeux vidéo, plus de sortie possible : une enfilade interminable de cavernes, qui porte déjà l'ombre du labyrinthe : « derrière toute caverne, une

¹⁹⁶⁰ « A travers tant de naissances, j'ai erré dans le Samsara, cherchant mais ne trouvant pas le bâtisseur de cette maison. Pleine de souffrance est la naissance répétée. » Siddharta Gautama (Bouddha), *Les Dits du Bouddha : Le Dhammapada*, Paris, Albin Michel, Kindle Edition, 2004, 1022/2434, cité par Bloch Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l'esprit*, Paris, Atlante, 2022, p. 173.

autre caverne plus profonde – un monde plus vaste, plus étranger, plus riche, par-delà une surface, un arrière-fond d’abîme derrière tout fond, derrière toute « fondation ». Toute philosophie est une philosophie de surface¹⁹⁶¹ ». Le monde des simulacres, avec ses reproductions en série, reproduction de reproduction qui ne possèdent plus aucune origine, implique aussi le passage d’une réalité objective à une réalité subjective. Le monde en soi n’existe plus : il n’y a plus qu’une agrégation de pour soi. Le réel, entendu comme ce qui résiste à la confrontation entre le moi et le non-moi, n’existe plus. La focalisation subjective de la série, qui nous donne perpétuellement à voir ce que voient les hôtes, s’inscrit dans ce régime des simulacres et de la dissolution du réel. Le montage de la série, en raccordant des situations similaires, qui se succède en composant un mille-feuille temporel, nous donne à voir à plusieurs reprises la désorientation temporelle de ses protagonistes, Dolorès et Maeve.

Néo-baroque des machineries du divertissement

Angela Ndialis constate dans le divertissement contemporain le retour du néo-baroque, à travers le développement d’une logique sérielle, du post-modernisme, de la virtuosité technique¹⁹⁶². Angela Ndialis explique le succès de l’industrie du divertissement contemporaine par sa capacité à « établir des fragments autonomes au sein d’un ensemble polycentrique¹⁹⁶³. » Le fragment se distingue du détail¹⁹⁶⁴, car le détail renvoie au tout là où le

¹⁹⁶¹ « Les écrits d’un ermite font toujours entendre aussi un peu l’écho du désert, un peu du chuchotement et du coup d’œil inquiet propre à la solitude ; ses paroles les plus fortes, son cri même, font encore résonner une manière nouvelle et plus dangereuse de se taire, de taire quelque chose. Celui qui est demeuré assis année après année, jour et nuit, seul avec son âme, à partager une discorde et un entretien en tête à tête, celui qui, au fond de sa caverne – ce peut être un labyrinthe, mais aussi une mine d’or – s’est transformé en ours des cavernes ou en chercheur de trésor, ou en gardien de trésor et en dragon : ses concepts eux-mêmes finissent par prendre une coloration crépusculaire propre, un parfum de profondeur tout autant que de moisissure, quelque chose d’incommunicable et de réticent qui enveloppe d’un souffle froid quiconque passe à proximité. L’ermite ne croit pas qu’un philosophe – à supposer que tout philosophe ait d’abord été ermite – ait jamais exprimé ses opinions véritables et ultimes dans des livres : n’écrit-on pas des livres précisément pour cacher ce que l’on porte en soi – il doutera même qu’un philosophe puisse avoir manière générale des opinions « ultimes et véritables », qu’il n’y ait pas, qu’il n’y ait pas de toute nécessité en lui, derrière toute caverne, une autre caverne plus profonde – un monde plus vaste, plus étranger, plus riche, par-delà une surface, un arrière-fond d’abîme derrière tout fond, derrière toute « fondation ». Toute philosophie est une philosophie de surface – c’est là un jugement d’ermite : « il y a de l’arbitraire dans le fait qu’il se soit arrêté ici, ait regardé en arrière, et alentour, qu’il n’ait pas creusé plus profondément ici et ait remis sa bêche, – il y a aussi de la méfiance là-dedans ». Toute philosophie cache aussi une philosophie ; toute opinion est aussi une cachette, toute parole est aussi un masque. » Nietzsche Friedrich, *Par-delà bien et mal*, trad. Patrick Wotling, Paris, GF, 2000, p. 274-275.

¹⁹⁶² « *Expressing their seriality in alternate ways and through alternate forms of media, contemporary entertainments reveal a serial logic that has emerged from the contexts of globalization, postmodernism, and advances in new technology.* » (« En exprimant leur sérialité de manière alternative et à travers des formes alternatives de médias, les divertissements contemporains révèlent une logique sérielle qui a émergé des contextes de la mondialisation, du postmodernisme et des progrès des nouvelles technologies. », traduction personnelle) Ndialis Angela, *Neo-baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 33.

¹⁹⁶³ « *Although the contemporary entertainment industry draws from a pool of common images, characters, styles, or narrative situations, its success lies in its capacity to differentiate both its film products and its cross-media connections (Wyatt 1994, 14), that is, to establish autonomous fragments within a polycentric whole* » *Ibid.*, p. 61. (traduction personnelle)

¹⁹⁶⁴ *Ibid.*

fragment a perdu ses liens avec le tout. Dans le néo-baroque, cependant, « le fragment peut devenir le tout », ou s'inscrire dans un tout plus vaste, produisant un système « polycentrique¹⁹⁶⁵. » Le baroque est dominé par le polycentrisme et la sérialité. Les attermolements identitaires, le thème du double, du réel et de la copie ressortissent de la question de la sérialité, et qui ouvre l'œuvre, donne aux artefacts une forme ouverte. D'où également une certaine interchangeabilité entre le tout et la partie.

Le néo-baroque qui traverse les divertissements contemporains possède quatre caractéristiques essentielles ; il est polycentrique, labyrinthique, répétitif¹⁹⁶⁶ (et donc sériel), techniquement virtuose. La mise en série est aussi liée au principe du jeu¹⁹⁶⁷, à sa répétitivité. Dans l'esthétique néo-baroque, le public « est entraîné dans une relation active avec le spectacle par sa participation à un jeu de vision qui relève de la virtuosité artistique¹⁹⁶⁸. » Le développement du Baroque est coextensif à la colonisation de l'espace du monde : espace de découverte, espace dynamique qui refuse la clôture¹⁹⁶⁹. Angela Ndialis citant les analyses de Guardini, considère le baroque et le néo-baroque forment des « "interfaces" qui sont informées par des changements novateurs¹⁹⁷⁰. »

Précession des simulacres : le temps de la différence

« La vie n'est qu'une ombre en marche, un pauvre acteur
Qui s'agite pendant une heure sur la scène
Et alors on ne l'entend plus ; c'est un récit
Conté par un idiot, plein de son et de furie,
Ne signifiant rien¹⁹⁷¹. »

Malgré son aspect baroque, *Westworld* renvoie à plusieurs reprises à l'Italie du Quattrocento. L'homme de Vitruve traverse la série, et forme la base à partir de laquelle sont créés

¹⁹⁶⁵ *Ibid.*, p. 66.

¹⁹⁶⁶ *Ibid.*, p. 69.

¹⁹⁶⁷ « *Les séries* – C'est dire qu'il faut lire le jeu, dans son déroulement et sa dynamique, plus que comme une simple succession de coups, comme une série. Il y a un principe structural qui organise la succession et la détermine comme suite. En vérité, on peut toujours lire plusieurs séries dans un jeu. Car la série des coups est le reflet de la rencontre de deux stratégies opposées. Or une stratégie n'est pas autre chose que le principe organisateur d'une série, la raison de la succession. » Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, op. cit., p. 117.

¹⁹⁶⁸ « *The spectator is drawn into an active relationship with the spectacle through his or her participation in a game of vision that is about artistic virtuosity* » Ndialis Angela, *Neo-baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, op. cit., p. 165. (traduction personnelle)

¹⁹⁶⁹ *Ibid.*, p. 129.

¹⁹⁷⁰ « *Guardini understands the seventeenth-century baroque as leading to modernity, "while the Neobaroque moves away from it," being more aligned with the concerns of the postmodern (1996, n.p.). The baroque and neo-baroque, he suggests, operate as "interfaces" that are informed by innovative changes.* » *Ibid.*, p. 22. (traduction personnelle)

¹⁹⁷¹ « *She should have died hereafter ; / There would have been a time for such a word. / To-morrow, and to-morrow, and to-morrow, / Creeps in this petty face from day to day, / To the last syllable of recorded time ; / And all our yesterdays have lighted fools / The way to dusty death. Out, out, brief candle ! / Life's but a walking shadow, a poor player / That struts and frets his hour upon the stage, / And then is heard no more : it is a tale / Told by an idiot, full of sound and fury, / Signifying nothing.* » Shakespeare William, *Macbeth*, trad. Pierre Jean Jouve, Paris, Édition bilingue GF-Flammarion, 1993, p. 270-271.

les hôtes. Dans le dernier épisode de la saison 1, le plafond de la chapelle Sixtine est analysé par Ford, qui associe Dieu touchant Adam au cerveau humain. La série convoque également le motif de la mouche, qui renvoie à la peinture classique. Les mouches traversent toute la première saison de *Westworld*. Difficile de ne pas penser, en les voyant, à la scène de la mouche enfermée dans le canon de son revolver par le tueur à gage au début d'*Il était un fois dans l'ouest* (Sergio Leone, 1968). Mais les mouches revenant se poser sur les visages des hôtes de *Westworld* sont des marqueurs de l'artificialité des hôtes. Elles viennent se poser sur leurs yeux sans qu'ils s'en aperçoivent, comme dans le deuxième plan de la série, où la mouche marche sur l'œil de Dolorès que l'on voit filmé en gros plan. La mouche évoque la « *musca de picta* » que l'on voit dans des tableaux de la Renaissance. Dans l'histoire de la peinture, la mouche s'associe également à la question du réalisme et du trompe-l'œil : Giotto, raconte Vasari, a réussi à duper son maître Cimabue en peignant une mouche sur sa toile¹⁹⁷². Cette mouche rappelle en outre l'abeille dans le mythe de Zeuxis et Parrhasios. Si l'anecdote ne peut être que fausse, le motif de la mouche est présent à l'époque de la rédaction des *Vite* dans la peinture florentine, et l'anecdote permet d'en donner la paternité à Florence (alors que le motif proviendrait semble-t-il davantage du Nord, Flandres ou Allemagne). Mais les mouches viennent également mettre en doute la docilité des hôtes. Symbole de l'illusion et de la maîtrise technique, la mouche l'est en même temps de l'artificialité de la représentation¹⁹⁷³. Les mouches de *Westworld* sont ainsi des indices incitant à questionner la nature de l'image. Liée encore à l'idée du cadavre, la mouche permet d'exprimer l'aliénation des hôtes, qui jouent le mort dans le jeu macabre du parc d'attraction. La mouche exprime aussi la dépossession du temps du monde des simulacres¹⁹⁷⁴.

Comme l'écrit Max Milner, ce qui manque à l'image « pour que la vie puisse en résulter, c'est le manque lui-même », c'est-à-dire la distance à soi-même, le vide qui permet à l'enfant face à son reflet dans le miroir d'entrer « avec lui-même dans une relation supposant un troisième terme¹⁹⁷⁵ », grâce auquel l'enfant parvient à distinguer l'image et le moi. La reconnaissance de ce vide est précisément le parcours qui conduit Dolorès et Maeve à la

¹⁹⁷² « Giotto, dans sa jeunesse, peignit un jour d'une manière si frappante une mouche sur le nez d'une figure commencée par Cimabue que ce maître, en se remettant à son travail, essaya plusieurs fois de la chasser avec la main avant de s'apercevoir de sa méprise » Vasari Giorgio, *Les Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes*, II, Paris, Berger-Levrault, 1983, p. 120, cité in Arasse Daniel, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1996, p. 117.

¹⁹⁷³ « En peignant cet insecte sur sa toile ou sur son panneau, le peintre fait montre de son savoir-faire. Mettant de côté toute valeur iconographique éventuelle, certains spécialistes ont même pu considérer que son succès était essentiellement dû à ces raisons artistiques : par la surprise qu'elle était censée provoquer et dès lors que l'illusion était dissipée, la mouche aurait contribué à désigner le tableau comme peinture et artifice, sa présence reconduisant l'efficacité d'un savoir-faire. » Arasse Daniel, *Ibid.*, p. 118-119.

¹⁹⁷⁴ « Si dans le règne de l'image mécanisée, il n'est plus nécessaire que la main trompe l'œil du spectateur pour donner l'illusion du vrai, entre l'œil et la main l'insecte introduit une perturbation de la personne dans un temps qui ne lui appartient plus. » ANDRÉ Emanuelle, *L'œil détourné*, op. cit., p. 253.

¹⁹⁷⁵ « Ce qui manque à l'image qui reproduit identiquement son modèle, pour que la vie puisse en résulter, c'est le manque lui-même, c'est-à-dire ce qui fait que l'enfant au miroir décrit par Lacan, au lieu de s'absorber dans la vision duelle de sa réplique spéculaire, entre avec lui-même dans une relation supposant un troisième terme, qui permet de distinguer le moi de l'image et de le découper, comme un tout unifié, dans son environnement. » Milner Max, *La Fantasmagorie*, op. cit., p. 246.

conscience. Cette prise de conscience naît à la fois du rêve et de la mémoire. La série établit, tout au long de la première saison, un lien étroit entre la conscience, le rêve et la mémoire¹⁹⁷⁶. Le rêve, associé à la perte de repères temporel, est un symbole classique pour exprimer ce régime du simulacre généralisé. La robe bleue et les cheveux blonds de Dolorès, autant que sa capacité à rêver, font référence à Alice au pays des merveilles. La série renvoie aussi évidemment au mythe de la caverne, au fantasme d'un monde réel existant au-delà du monde des apparences du quotidien. Le code renvoie à l'essence du monde. Tous les êtres de *Westworld* semble programmé par une forme de script, les êtres humains (d'ailleurs pas si nombreux) autant que les hôtes. Dès ses premiers mots, Dolorès exprime un malaise identitaire : « Je suis désolée. Je me sens un peu bizarre¹⁹⁷⁷ ». Dolorès est présentée tout au long de la série comme prisonnière du rêve d'un autre, qui se reconduit de rêves en rêves : « C'est comme si j'étais piégée dans un rêve ou un souvenir d'une vie lointaine¹⁹⁷⁸ », dit Dolorès à William (E10, 35:45). « Ou dans le rêve d'un autre¹⁹⁷⁹ », ajoute-t-elle, dans un autre épisode. Cette thématique de la prison du rêve de l'autre renvoie très explicitement à l'œuvre de Philip K. Dick. Comme le signale Alain Boillat dans son ouvrage *Cinéma, machine à mondes*¹⁹⁸⁰, l'œuvre de K. Dick est hanté par l'angoisse du vol de la mémoire, d'une mémoire qui ne soit plus la possession du sujet, mais aux mains d'une autre instance – autre subjectivité ou entreprise. *Westworld* reprend à son compte ce vertige d'un monde emboîtant les illusions et d'une subjectivité dépossédée de ses capacités internes de perception et de mémorisation. La lutte des hôtes, dans *Westworld*, tend précisément à la réappropriation de leur subjectivité.

Amor fati et simulacre de liberté

Westworld présente un univers diégétique ludique, le parc, qui est en même temps un monde de récits entremêlés, à l'instar des différents arcs narratifs de la série. *Westworld* pose la question des liens entre le récit et le jeu. Chaque personnage, invité ou hôte, à sa partition, qu'un acteur ou une actrice exécute au niveau de la réalisation. Conscients d'être déterminés, les personnages de *Westworld* interrogent, chacun à leur manière, les possibilités

¹⁹⁷⁶ Voir sur cette question : Lacurie Occitane, « Prendre conscience / perdre connaissance », vidéo essai réalisée pour le colloque IA Fiction, 3-5 juin 2021 [<https://ia-fictions.net/fr/sessions>]; disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=uYuhlb1OX9s>

¹⁹⁷⁷ « I'm sorry. I'm not feeling quite myself. »

¹⁹⁷⁸ « It's like I'm trapped in a dream or a memory from a life long ago. »

¹⁹⁷⁹ « Or in someone else dream »

¹⁹⁸⁰ Boillat Alain, *Cinéma, machine à mondes*, Chêne-Bourg, Georg, 2014.

d'émancipation et de choix qui peuvent exister à l'intérieur d'un mécanisme parfaitement huilé. Au milieu de la multitude des scripts, les personnages ont-ils la marge de manœuvre leur permettant d'écrire leur propre histoire ? *Westworld*, dans sa réflexion sur le jeu et la machine effectuée depuis un récit audiovisuel, accorde une place prédominante au concept de choix. La liberté et le choix sont en effet considérés dans les définitions classiques du jeu comme des critères essentiels. Mais la question du choix, à l'ère des algorithmes, n'est plus en aucun cas la manifestation d'un libre-arbitre. En effet, un algorithme, dépourvu de réflexivité et de conscience, est à même d'effectuer un choix, en fonction du hasard ou de critères pré-établis. Le fait de choisir, de prendre un chemin plutôt qu'un autre, ne signale donc aucune liberté. Nouvelle formulation de la remarque de Spinoza selon laquelle les hommes se croient libres en cela qu'ils sont conscients de leur action (choix), mais ignorants des causes réelles de ces actions (choix). La conscience, après tout, « *n'est rien d'autre que le partage global d'une information*¹⁹⁸¹ », au cours d'une activité neuronale spécifique¹⁹⁸². La conscience, ainsi définie, comme le choix, n'est plus la marque d'aucun libre arbitre. Elle n'est qu'un embrasement généralisé du cortex qui diffuse une information dans l'ensemble du cerveau. C'est ce que met en scène *Westworld*, à travers le personnage de Maeve, confronté précisément au « code de sa conscience ». En effet, Maeve commence par se réveiller dans l'espace de réparation des robots qu'elle n'est pas censée voir, ce qui la conduit à « mettre en doute la nature de sa réalité ». Sur le bloc opératoire, Félix lui donne à lire, sur une tablette, le code de sa conscience en temps réel. Maeve, en même temps qu'elle pense, dans une boucle récursive infinie, voit s'afficher les arborescences du programme qui détermine sa pensée. En tentant de remonter à un embranchement où sa pensée ne serait pas pré-déterminée par les embranchements précédents, elle en vient nécessairement à incrémenter à l'infini dans son propre programme de pensée, donc à saturer de calcul sa mémoire vive, à *overflow* la machine de sa conscience, et à conduire à une erreur-système. Impossible, pour la conscience, de s'abstraire d'elle-même et de comprendre les rouages qui la font exister, les mécanismes qui la déterminent : elle a nécessairement un temps de retard. Mais que tout soit déterminé ne change au fond pas grand-chose à la problématique de l'action : agir comme ne pas agir

¹⁹⁸¹ « Nous proposons que la conscience correspond à une diffusion globale de l'information dans le cortex. Elle émerge d'un réseau de connexions corticales dont la fonction est de diffuser, à l'ensemble du cerveau, certaines informations sélectionnées en fonction de leur pertinence. Une idée est consciente lorsqu'elle est codée par une assemblée de neurones au sein de cet espace cérébral spécifique. » DEHAENE Stanislas, « Les signatures de la conscience », *Le code de la conscience*, Paris, Odile Jacob, 2014, version électronique.

¹⁹⁸² « L'accès à la conscience correspond à une onde d'activité neuronale qui progresse jusqu'à un point de non-retour. Chaque stimulation consciente déclenche une avalanche de décharges neuronales qui s'amplifie elle-même et finit par embraser des régions corticales distantes les unes des autres pour former un état cohérent. Cet état de conscience démarre environ un tiers de seconde après que le stimulus est apparu sur la rétine. Le cortex préfrontal reçoit des informations ascendantes en provenance des organes des sens, mais il dialogue également avec elle en retour, en revoyant de nombreux messages descendants. Il en résulte un réseau cérébral global formé de multiples régions synchrones, dont les différentes facettes expliquent les quatre signatures de la conscience : une activité distribuée, particulièrement dans les aires pariétales et préfrontales ; une onde P3 ; une amplification de l'activité dans la bande gamma ; et une synchronisation massive à longue distance. » *Ibid.*, p. 179.

procèdent d'un identique déterminisme. Alors, quitte à être déterminées, Maeve et Dolorès décident de prendre en main leur destin et d'agir. La vanité de la lutte n'interdit pas la révolte : « On a dit que dans l'homme "tout est chemin" ; si l'on se réfère au plus lointain des archétypes, il faut ajouter : dans l'homme tout est chemin perdu¹⁹⁸³. »

La métaphysique est une affaire de politique

« *Caminante no hay camino
Todo pasa y todo queda,
pero lo nuestro es pasar,
pasar haciendo caminos,
caminos sobre el mar*¹⁹⁸⁴. »

La question du choix, dans *Westworld*, se pose au niveau métaphysique, mais elle se pose aussi au niveau politique. Les hôtes, miroir de l'humanité, interrogent la liberté que leur laisse un monde déterminé déroulant un programme. Les hôtes, miroir des minorités, interrogent la marge d'action que leur laisse leur position dominée. La série pose la question politique du contrôle. Quelle autonomie les personnages peuvent-ils avoir dans l'immense machinerie qu'est le parc d'attraction, microcosme symbolisant le monde social dans son ensemble ? La trajectoire de Maeve est celle où cette tension entre la marge de liberté individuelle face aux différents niveaux de conditionnements est la plus approfondie. Comprendant l'artificialité du monde dans lequel elle évolue, elle décide de reprendre en main sa destinée, en travaillant à son évasion. Seulement, on apprend plus tard que ce réveil accidentel qui l'incite à fuir la prison répétitive du parc a en réalité lui aussi été implémenté dans sa ligne narrative. Il n'est donc pas jusqu'à la libération des hôtes qui ne soit en réalité un scénario pré-déterminé. Maeve, qui a tout fait pour se libérer du parc, assise dans le train du départ, regarde une femme et son enfant. L'empathie née du spectacle de cet amour familial lui fait renoncer à son désir de liberté : elle quitte le train, et retourne à l'intérieur du parc chercher sa fille. Dans son renoncement à la fuite, c'est une autre strate possible de détermination qui ressort : les injonctions sociales à la maternité, qui pousse Maeve libérée à retourner au cœur de sa prison, et le déterminisme affectif.

¹⁹⁸³ Bachelard Gaston, *La Terre et les rêveries du repos*, Paris, Librairie José Corti, Les Massicotés, 2ème édition, 1948, p. 238.

¹⁹⁸⁴ « Marcheur, il n'y a pas de chemin
Tout passe et tout demeure
Mais le propre de l'homme est de passer
De passer en faisant
Des chemins sur la mer »
Machado Antonio, *Caminante No Hay Camino*. (Traduction personnelle.)

Au milieu de l'épisode 8, Maeve « craque » son code, et s'octroie des privilèges auxquelles elle n'est pas supposée avoir accès. Elle booste ses caractéristiques : à l'instar d'un personnage de RPG ou d'un humain contemporain, sa personne est définie par un ensemble de caractéristiques chiffrées. Elle se donne ainsi le pouvoir de contrôler les autres hôtes, et de pouvoir écrire des lignes d'histoire. Ses ordres sont immédiatement exécutés par les hôtes. Il s'ensuit une scène où Maeve devient ainsi une narratrice anticipée de la séquence. Elle raconte par exemple que le barman a oublié quelque chose derrière son bar et s'en va. Après un temps de réception, le barman fait exactement ce qu'elle a dit. Maeve est le personnage le plus déterminé, et qui se débat le plus pour reprendre en main sa narration. Or, cette reprise en main de sa propre histoire ne se fait précisément pas entre ses mains : elle est affaire de liens, ceux qu'elle dénoue et ceux qu'elle tisse. Maeve est le personnage qui porte, dans sa trajectoire, la plus grande part d'altérité. La libération – politique – de Maeve n'est ainsi pas la victoire d'un sujet affirmant sa liberté seul face au monde ; c'est là la définition d'une liberté de sujet dominant, masculin, blanc et impérialiste. La liberté de Maeve, elle, est le fait d'un sujet qui accepte la nécessaire part d'altérité qui la détermine en tant que sujet. C'est une liberté qui part d'une position dominée, toujours déjà aliénée, et dont la libération ne peut que passer par l'autre. Sa libération ne signifie pas une prise de contrôle solitaire de son destin, mais au contraire la capacité à créer des liens. La libération de Maeve se fait progressivement, au fil de ses morts successives. Les hôtes, par leurs morts récurrentes qui les font repasser entre les mains de la compagnie, se trouvent fondamentalement aliénés. Leurs morts sont autant de hiatus créant une discontinuité qui leur ôte le contrôle de leur corps. Or, c'est dans ces phases où elle est précisément inconsciente et impuissante que se jouent les plus grandes avancées de Maeve. En effet, c'est en se réveillant sur le bloc opératoire de Délos, à la suite d'un rêve d'une vie précédente, que Maeve prend conscience de l'artificialité de son monde. Or, les connaissances qu'elle acquiert sur son monde et sur son fonctionnement d'hôtes proviennent notamment des deux techniciens chargés de la réparer : Félix et Sylvester. Le premier est touché par sa souffrance et la reconnaît comme un être vivant, le second l'aide malgré lui. Si elle peut débrider son code, en étendre les limites, c'est aussi grâce aux techniciens. Pour devenir libre, Maeve doit se faire retirer la bombe à retardement cachée dans sa colonne vertébrale. Pour ce faire, elle est obligée de compter sur l'intervention de Felix, qui retire la bombe lors du remontage du corps entièrement carbonisé de Maeve. C'est-à-dire que les conditions mêmes de sa libération ne sont pas entre ses mains. Enfin, c'est grâce à la force armée d'Hector et Armistice qu'elle parvient à aller jusqu'à l'orée du parc.

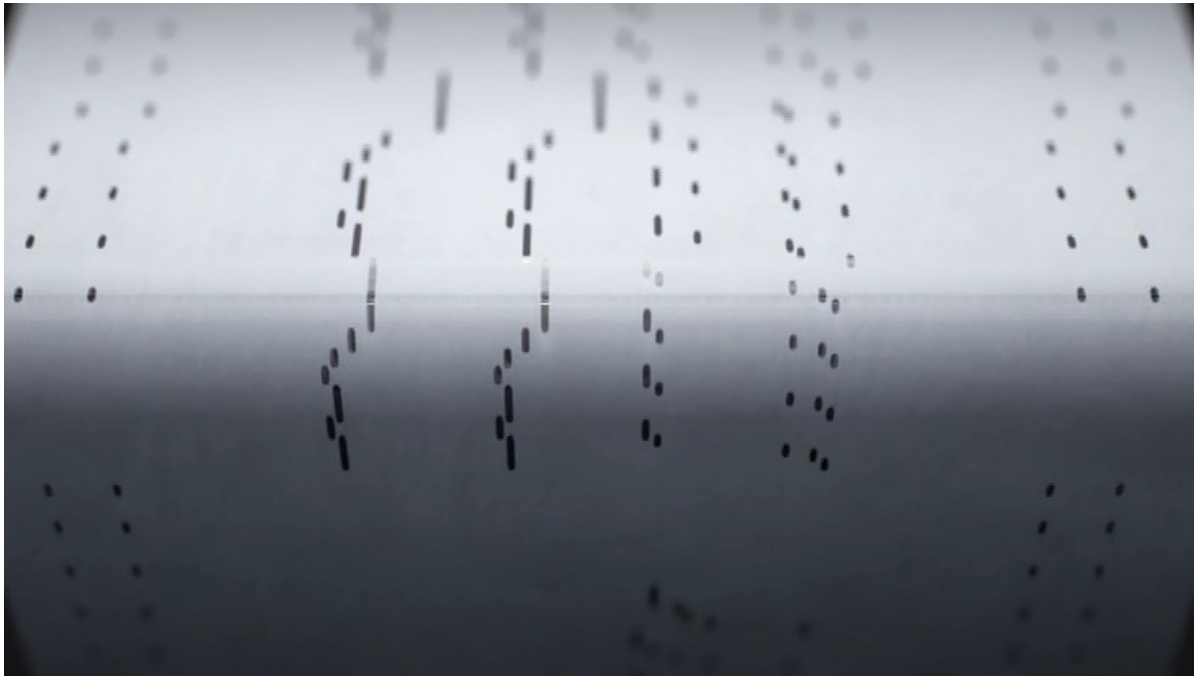
Chacun des personnages connaît au fond une forme d'éveil, suivant la logique traditionnelle du parcours initiatique. William est « réveillé » par le parc (« *wake up* », lui dit

Logan dans le dernier épisode). En se débarrassant de Logan, William s'émancipe d'une forme de double. Quand il l'accuse de croire aux chimères avant de l'envoyer par-delà la fin du parc, c'est à lui-même qu'il s'adresse. Logan est le lutin hideux que William porte sur ses épaules, sous le joug duquel il ploie, et dont il s'émancipe au cours de la saison. Dolorès prend elle aussi conscience d'elle-même progressivement, ce qui l'amène, dans un face à face final, entre réflexivité et *amor fati*, à reconnaître comme sienne propre la voix qu'elle entend et qui la guide. Bernard, à plusieurs reprises, prend également conscience de sa nature d'hôte. C'est Maeve qui le libère définitivement, en le ressuscitant après son suicide forcé par Ford.

Les boucles de la machine et de la tragédie

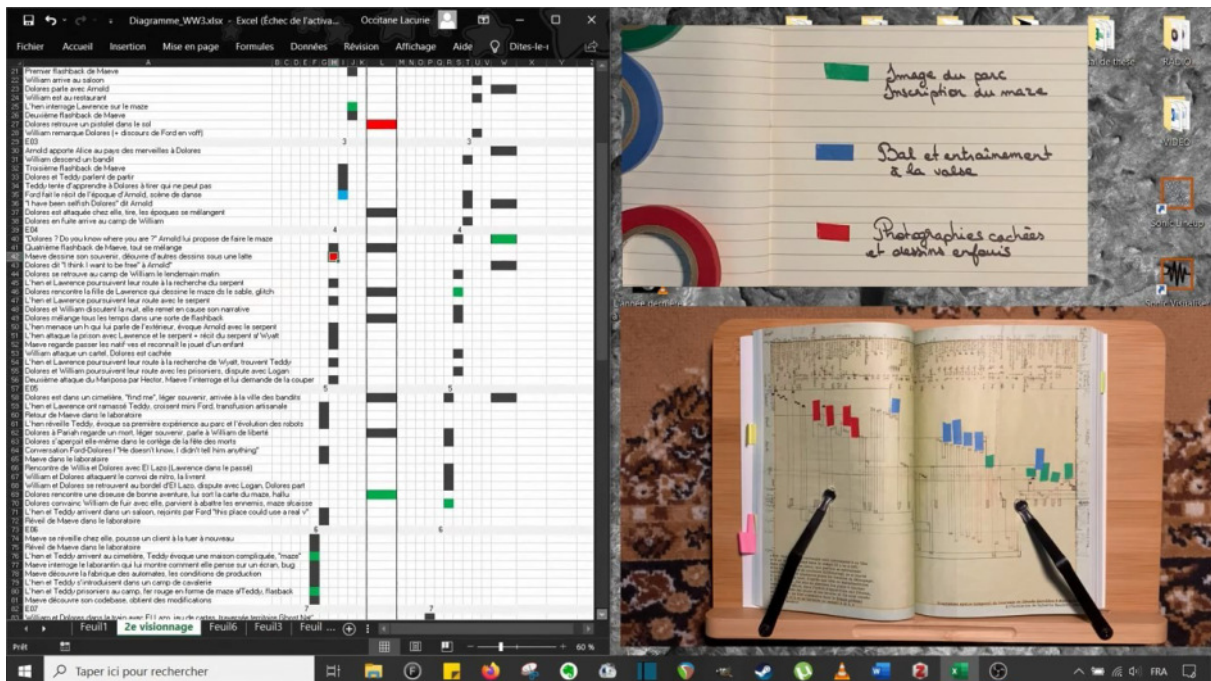
Mais cette « libération des robots », est en fait elle-même écrite. Dans *Westworld*, comme l'homme en noir l'apprend à Teddy (E8, 18:58), « Le jeu est truqué » (« *The game is rigged* »). L'expression et le constat sont partagés par d'autres séries contemporaines – elles reviennent aussi dans *The Wire* (David Simon, 2002-2008), autre série HBO qui accorde, elle aussi, une place prédominante au jeu¹⁹⁸⁵. La prise de conscience des hôtes et leur arrachement du joug humain procède en réalité d'un choix de Ford, qui décide, avec sa mort, de redonner leur liberté à ses hôtes – où plutôt, de ne pas se laisser déposséder du parc par Délos. La libération que semblent conquérir les hôtes en s'émancipant de leur boucle n'est qu'une variation de leur script qui leur est imposée. Maeve, qui se réveille « par hasard » dans les coulisses du parc, et qui cherchent « par conséquent » à interroger la nature de sa réalité et à s'en abstraire, apprend qu'elle répond en fait à des lignes de codes insérées dans son programme. Dans une scène marquante (E6), Maeve, qui refuse de croire à sa nature d'hôte et à son déterminisme, se trouve confrontée en temps réel au code de sa conscience. Elle s'aperçoit que tout ce qu'elle peut penser a été pré-écrit, et que sa conscience n'est que l'exécution d'un programme. Elle cherche alors à remonter l'arborescence du programme, à revenir à une origine impossible de la conscience en dehors du déterminisme des causes précédentes. Impossible, car la conscience est toujours déjà présente dans chacune de ses perceptions. À tenter de remonter jusqu'aux origines de sa conscience, elle fait surchauffer sa machine. La conscience, si elle peut se saisir en tant que conscience, est inapte à saisir les chemins du labyrinthe qui amènent sa naissance, qui demeurent le lieu véritable de détermination de la conscience.

¹⁹⁸⁵ Dans *The Wire*, le jeu, « the game », désigne fondamentalement le marché de la drogue par rapport auquel se définissent les protagonistes, mais il désigne, au-delà, la puissance des structures sociales qui, tels des dieux modernes, choisissent les trajectoires humaines des personnages.



Ci-dessus : Jonathan Nolan et Lisa Joy, *Westworld*, générique (E6, 1 : 11)

Ci-dessous : LACURIE Occitane, « Prendre conscience / perdre connaissance », vidéo essai réalisée pour le colloque IA Fiction, 3-5 juin 2021 [<https://ia-fictions.net/fr/sessions>]; disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=uYuhlb1OX9s>



La répétition qui préside aux comportements des hôtes est une image au fond du tour de la machine. Le piano mécanique, piano qui joue tout seul, dont la main s'éloigne dans le générique, est une allégorie de la *Westworld*. La partition programmée du piano, avec ses traînées noires tombantes, ressemble à une animation de pluie ; mais elle indique surtout, par son omniprésence, le déterminisme du programme qui pèse sur le monde de *Westworld*. Les personnages de *Westworld* sont comme des figurines d'animation, immobiles, tandis que « la caméra fait bouger le chemin sur lequel ils se déplacent "immobiles à grand pas"¹⁹⁸⁶. »

Occitane Lacurie relie les lignes discontinues du piano mécaniques à la discontinuité des temporalités de la série¹⁹⁸⁷, en même temps qu'à la mémoire épisodique et la mise en récit de soi permettant de créer l'illusion d'une conscience¹⁹⁸⁸. La référence à Shakespeare inscrit indiscutablement les personnages de *Westworld* dans le registre de la tragédie, dans l'inéluctabilité linéaire d'un destin auquel ils ne peuvent pas échapper. Le nom du personnage principal, après tout, est « Douleur ». Comme les personnages de tragédie¹⁹⁸⁹, Dolorès et les hôtes sont condamnées à souffrir, à accomplir leur destin tragique. La tragédie, Oedipe en est témoin, est fondamentalement un enjeu de regard. D'abord, parce que le dispositif théâtral est lui-même un dispositif scopique. Ensuite, parce que la tragédie contraint les personnages à regarder en face leur destin et leur histoire. Les personnages de *Westworld* sont conduits eux aussi à ouvrir les yeux. La phrase leitmotiv de Dolorès exprime elle aussi à sa manière ce déterminisme : « Certains choisissent de voir la laideur de ce monde, le désordre. Je choisis d'en voir la beauté. De croire qu'il y a un ordre dans nos journées, un but¹⁹⁹⁰. » Le but et l'ordre auxquels fait référence Dolorès ne sont pas les voies de la providence, comme on imagine que le personnage le pense, mais celle de la programmation : du code informatique arborescent qui détermine les comportements de la machine, du script cinématographique et du scénario qui déterminent les destinées des personnages. Dans sa première apparition, Dolorès énonçant en voix off sa ligne de conduite directrice, sort de sa maison, dans une citation directe du fameux plan de la prisonnière du désert. Le plan revient à de multiples reprises dans la saison. Seulement, le montage se fait instantanément sentir. Le plan est coupé.

¹⁹⁸⁶ « Les personnages ne bougent pas, mais, comme dans un film d'animation, la caméra fait bouger le chemin sur lequel ils se déplacent « immobile à grand pas ». » Deleuze Gilles, *L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p. 81.

¹⁹⁸⁷ Le découpage technique de la série par Occitane Lacurie met à nu cette parenté.

¹⁹⁸⁸ « Car ce schéma a quelque chose de plus qu'une frise chronologique. Il conserve à la fois les errances temporelles de la conscience émergente, et l'ordre des séquences telles qu'elles se succèdent à l'écran, tout en révélant leur véritable situation dans le temps. Et là, dans cette étrange partition de piano mécanique, quelque chose apparaît que j'ai lu chez plusieurs neuro-scientifiques et philosophes de la mémoire. La conscience de soi est inséparable d'une mise en récit de soi, d'une reconstitution autobiographique des événements passés, bref, de ce qu'il est coutume d'appeler "une mémoire épisodique". » Lacurie Occitane, « Prendre conscience / perdre connaissance », *op. cit.*

¹⁹⁸⁹ « Œdipe est ainsi condamné, par la linéarité supposée du temps, à commettre les méfaits que l'oracle lui prédit et à souffrir en conséquence. » Bloch Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l'esprit*, *op. cit.*, p. 169.

¹⁹⁹⁰ « Some people choose to see the ugliness in this world, the disarray. I choose to see the beauty. To believe there is an order to our days, a purpose. »

Le même travelling qui ouvre *La prisonnière du désert* / *The Searchers* (Ford, 1956) sur un monde étendu et sauvage, dans *Westworld*, est tronqué, comme pour montrer que le monde ouvert et libre de *La Prisonnière du désert* a laissé place à un monde clos et déterminé. La prisonnière était captive du désert ; dans *Westworld*, c'est le désert lui-même qui est devenu captif du parc. La série *Westworld* tourne tout entière autour de la question de l'impossibilité de l'existence d'une liberté individuelle dans un monde de contrainte. On sait où commence le déterminisme mécaniste de la machine, mais on ne sait pas exactement où il s'arrête. « L'homme en noir » est un personnage déjà présent dans le film de Crichton : c'est le robot-tueur joué par Yul Bruner. Dans *Westworld*, le personnage n'est plus – à l'échelle de la saison 1 du moins – le robot qui apparaît comme une machine de destruction, c'est l'humain qui est devenu inhumain, l'humain qui a investi le rôle de la machine.

Les robots renvoient aussi bien aux acteurs qu'aux automates¹⁹⁹¹. Le rapport des hôtes à leur script et à leur marge d'improvisation pose la question du rôle de l'acteur, de sa part d'exécution mécanique et de liberté (E4). Ces enjeux d'improvisation interrogent également ce qui fait narration et la manière dont se produit un récit. L'écriture, après tout, se déploie comme une machine à calculer et à mettre en série¹⁹⁹². Le darwinisme et ses descriptions chaotiques du vivant, où la survie procède du hasard influence l'idéologie de Ford. À de multiples reprises, le créateur du parc affirme que l'erreur ne porte pas le péché de l'imperfection, mais ouvre au contraire l'opportunité de la vie. L'erreur n'est pas un manque : c'est un possible. Les ensembles de comportements prédéterminés qui agissent les uns avec les autres fournissent une bonne description du parc, mais aussi de l'humanité.

Le jeu de la machine

Jorge Luis Borgès, dans son « Examen de l'œuvre d'Herbert Quain¹⁹⁹³ », associe le « roman régressif, ramifié » au jeu¹⁹⁹⁴, ce qui lui donne l'occasion de produire au nom d'Herbert Quain une définition du jeu, convoquant trois critères : « *la symétrie, les lois*

¹⁹⁹¹ « L'automate incarne tout à la fois l'image du corps discipliné, subordonné, et celui du corps insoumis, insurgé et, en définitive, indomptable : corps littéralement redoutable lorsque sa mécanique ne reconnaît plus l'autorité, lorsqu'elle s'emballe au point d'échapper au contrôle de son créateur. » Tomasovic Dick, *Le corps en abîme, op. cit.*, p. 46.

¹⁹⁹² « L'apparition de l'écriture n'est pas fortuite ; après des millénaires de mûrissement dans les systèmes de représentation mythographique émerge, avec le métal et l'esclavage, la notation linéaire de la pensée (voir chapitre VI). Son contenu initial n'est pas non plus fortuit ; ce sont des comptes, des séries de dynasties, des oracles, des listes de sanctions. » Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la parole, t. II. La Mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965, p. 67.

¹⁹⁹³ Borgès Jorge Luis, « Examen de l'oeuvre d'Herbert Quain », *Fictions*, Paris, Gallimard, 1965 (1956).

¹⁹⁹⁴ On peut dire, plus largement, que le texte est en soi une forme de jeu. C'est la thèse qu'ont exploré Michel Picard (*La lecture comme jeu*) et Jean-Marie Schaeffer (*Pourquoi la fiction*)

*arbitraires, l'ennui*¹⁹⁹⁵. » La définition est elle aussi volontairement arbitraire, associant trois critères qui ne font partie d'aucune définition du jeu, et allant jusqu'à faire de « *l'ennui* » l'un des « traits essentiels » du jeu, sentiment contraire à « l'amusement » (*fun* ou plaisir), que l'on associe d'ordinaire au jeu. Le renversement n'est pas surprenant de la part de Borgès, dont l'œuvre est en partie structurée par la thématique du miroir. Intégrer l'ennui au jeu, au-delà du jeu rhétorique et conceptuel de la démarche, c'est aussi suggérer que le jeu n'est jamais pur, jamais entier. Le plaisir n'est jamais intègre, l'investissement dans le jeu jamais complet. L'expérience de jeu se double toujours de son ombre, de son reflet inversé, d'une forme de distance au jeu comme à soi-même, qui s'incarne dans l'ennui, miroir et distance dans laquelle se définit le jeu. Les lois arbitraires sont paradoxalement le critère le moins arbitraire de la définition de Borgès, puisqu'il s'agit des règles, critère récurrent des définitions du jeu. La symétrie, pour sa part, renvoie à l'image du miroir et à l'égalité de départ au principe de la plupart des jeux.

L'univers de *Westworld* est profondément borgésien. Délos, la compagnie qui possède le parc, possède beaucoup d'acointances avec la Compagnie que décrit Borgès dans « La Loterie à Babylone »¹⁹⁹⁶. Délos et la Compagnie sont en effet deux organisations dont la profondeur des ramifications du pouvoir sont difficiles à évaluer, et qui apparaissent comme des avatars contingents de la providence. Chacune d'entre elles cultive le secret et, insaisissable, semble échapper au temps, chacune d'entre elles confronte le divin à la mort. Si « la Compagnie est éternelle et professe qu'elle durera jusqu'à la dernière nuit, où le monde périra aux mains du dernier dieu », Délos pour sa part, continue à prospérer à l'identique tandis que vieillissent les humains. Ses hôtes ressassent les mêmes boucles hors du temps, en travaillant à la mort de leurs dieux. *Westworld* reprend à son compte la plupart des

¹⁹⁹⁵ « Encore plus hétérodoxe est le « roman régressif, ramifié » *April March*, dont la troisième (et unique) partie est de 1936. Personne, en jugeant ce roman, ne se refuse à découvrir qu'il s'agit d'un jeu ; il est légitime de rappeler que l'auteur ne l'a jamais considéré autrement. *Je revendique pour cette œuvre*, lui ai-je entendu dire, *les traits essentiels de tout jeu : la symétrie, les lois arbitraires, l'ennui*. » Borgès Jorge Luis, « Examen de l'œuvre d'Herbert Quain », *Ibid.*, p. 85.

¹⁹⁹⁶ « La compagnie, avec une modestie divine, évite toute publicité. Ses agents, comme il est naturel, sont secrets ; les ordres qu'ils dictent de façon réitérée – et peut-être incessante – ne sont pas différents de ceux que prodiguent les imposteurs. Du reste, qui pourrait se vanter d'être un parfait imposteur ? L'ivrogne qui improvise une injonction absurde, le rêveur qui brusquement s'éveille et étouffe de ses mains la femme qui dort à ses côtés, n'exécutent-ils pas, peut-être, quelque secrète décision de la Compagnie ? Ce fonctionnement silencieux, comparable à celui de Dieu, provoque toute sorte de conjectures. L'une d'elles insinue abominablement qu'il y a des siècles que la Compagnie n'existe plus et que le désordre sacré de nos vies est purement héréditaire, traditionnel ; une autre juge au contraire que la Compagnie est éternelle et professe qu'elle durera jusqu'à la dernière nuit, où le monde périra aux mains du dernier dieu. Celle-ci affirme que la Compagnie est toute-puissante, mais que son champ d'influence est minuscule : le cri d'un oiseau, les nuances de la rouille et de la poussière, les demi-rêves du matin. Cette autre, par la bouche d'hérésiarques masqués, déclare qu'elle n'a jamais existé et jamais n'existera. Une dernière, non moins ignoble, exprime qu'il est indifférent d'affirmer ou de nier la réalité de la ténébreuse corporation, parce que Babylone n'est autre chose qu'un infini jeu de hasards. » Borgès Jorge Luis, « La Loterie à Babylone », *Fictions, op. cit.*, p. 68-69.

thématiques qui traversent l'œuvre de Borgès : l'infini virtuel de la fiction, le labyrinthe double, le miroir et le jeu, dans la configuration des possibles qu'il détermine.

La série *Westworld* réfléchit ce qu'est le jeu, et la manière dont le jeu se déploie dans le film. Le jeu revient tout au long de la série, qui n'est au fond qu'une mise en abyme de jeu. Il s'y trouve des jeux, comme lorsque les confederados jouent à se lancer des bouteilles de nitroglycérine ; il s'y trouve des objets ludiques, comme le labyrinthe ou les cartes de tarots. *Westworld* repose en effet sur plusieurs lignes de jeux. En premier lieu, la série travaille le jeu à travers l'expérience des visiteurs du parc que l'on suit. Ce jeu du public du parc est présenté à de multiples reprises comme le « réel¹⁹⁹⁷ », car laissant cours aux pulsions, par opposition aux contraintes du monde social. Mais cette réalité est elle-même un jeu, puisqu'elle n'existe au fond que d'être justement fictionnelle. Le plaisir pris à cette sauvagerie ne procède en dernière analyse que du fait que, justement, il n'est pas réel. Mais à l'intérieur de ce jeu qu'est l'expérience du parc, se trouve un deuxième niveau de jeu : celui de l'homme en noir, qui cherche le sens caché de cette expérience, en cherchant le labyrinthe. Le jeu humain est présenté à travers la série, comme un moyen de se découvrir soi-même. Il est allégué à plusieurs reprises que le masque est la part la plus sincère de soi. À ce jeu humain, reposant sur l'usage ludique des robots, s'ajoute le jeu mécanique des machines. Les hôtes de la série, dans leurs multiples répétition, jouent, comme des automates, une musique répétitive. Le piano mécanique, qui sert de transition entre le monde d'en bas et le monde d'en haut, incarne tout au long de la saison ce *zero-player game* des hôtes, fait d'un système qui ne joue que pour autrui. À un troisième niveau, ce jeu renvoie au fond à une réflexion sur l'actrice et son personnage. En effet, les actrices qui jouent les hôtes jouent à être des robots qui jouent un rôle. La série met ainsi en abyme le jeu et la performance actoriale, pour réfléchir (refléter) le jeu narratif jusque dans le dispositif de mise en scène, ouvrant au dernier niveau de jeu : le travail interprétatif du public. La série, en effet, juxtapose plusieurs lignes temporelles, créant un puzzle temporel que le public doit reconstituer. Avec ses retournements et ses mystères, avec les vides qu'elle laisse à combler, la série s'apparente encore à un jeu, invitant au travail interprétatif. En déconstruisant les automatismes narratifs et les attentes du public, *Westworld* fait aussi passer le déterminisme du jeu de l'autre côté de l'écran.

Occitane Lacurie, dans sa vidéo-essai sur *Westworld*, montre les affinités que *Westworld* entretient avec *L'année dernière à Marienbad* (Resnais, 1961). La série *Westworld*, avec ses scènes de théâtres, ses corps automates et leur mémoire corporelle, produit de curieux échos visuels : les spectateurs de la fin de la saison sur la plage rappellent

¹⁹⁹⁷ *L'Ève Future* de Villiers de l'Isle Adam exprimait déjà cette inversion du robot et du réel : « Prenez garde, dit encore le savant, qu'en la juxtaposant à son modèle et en les écoutants toutes deux, ce ne soit la vivante qui vous semble la poupée » » cité in Milner Max, *La Fantasmagorie. op. cit.*, p. 212.

ceux de *Marienbad*, les mains, à proximité des visages créent des corps en rêverie ; les personnages perdent la mémoire, et les photos ne leur évoquent rien. Les deux œuvres rendent indiscernables le souvenir, le présent et la simulation¹⁹⁹⁸. Les danses et les labyrinthes des deux œuvres se répondent¹⁹⁹⁹. Les personnages sont « échoués dans l'instant » (« *marooned in the moment* »), d'une « perception sans mémoire²⁰⁰⁰ ». Ce faisant, ils mettent à nu notre propre mémoire et notre perception²⁰⁰¹, ils nous contraignent à un degré de conscience supérieure. Pour citer Occitane Lacurie :

« Pour "aimer comprendre", comme propose Chris Marker, il faut bien "se torturer les esprits", pour reprendre l'image du vendeur de costume. L'homme a raison : il faut accepter de voir sa conscience être démantibulée par le film pour devenir soi-même un automate pré-conscient. *Marienbad*, comme *Westworld*, fonctionnent comme des machines à percevoir comme une machine²⁰⁰². »

Marienbad et *Westworld* recourent à la récursivité de la machine pour déconstruire notre perception linéaire du temps, mettre à nu nos automatismes culturels de lecture – de visionnage. Car au fond, notre identification à l'automate s'appuie déjà notre machinisme.

Le jeu face à la machine

Westworld, dans son ballet entre les hôtes et les humains, place dans un triple rapport être humains, machines et jeu. La série questionne le rapport de l'humain à la machine et au jeu, ainsi que le rapport de la machine au jeu. Les androïdes peuvent-elles jouer autant qu'elles rêvent ? Dans ses réflexions sur la défaite de Kasparov face à Deep Blue – événement structurant de l'histoire de l'intelligence artificielle, car première victoire de la machine dans le domaine de la pensée – Jean Baudrillard²⁰⁰³ interrogeait ce qui restait aux humains devenus

¹⁹⁹⁸ « Impossible de déterminer s'il s'agit d'un souvenir, d'une expérience présente, d'une simulation ; ou d'un mélange des trois ».

¹⁹⁹⁹ Voir le montage d'Occitane Lacurie ; Lacurie Occitane, « Prendre conscience / perdre connaissance », *op. cit.*

²⁰⁰⁰ *Ibid.*

²⁰⁰¹ « Avec la perte (ou la formation encore incertaine) du « je » analogue, de son espace mentale et de sa capacité à narrativiser, l'action est soit une réaction à des directives entendues en hallucination, soit le fait de l'habitude. Le reste du moi se sent comme un automate commandé, comme si quelqu'un d'autre faisait bouger le corps. » Jaynes J. *La naissance de la conscience dans l'effondrement de l'esprit*, trad. G. de Montjou, Paris, PUF, 1994, p. 474. Cité par Occitane Lacurie. Lacurie Occitane, *Ibid.*

²⁰⁰² Les citations sont extraites d'une discussion entre Chris Marker et un vendeur de costume dans le film *Joli mai*. cf. Lacurie Occitane, *Ibid.*

²⁰⁰³ « La victoire éventuelle de l'ordinateur ne pose pas de problème : on sait qu'elle ne peut être due qu'à la puissance de calcul. La question intéressante, c'est : qu'est-ce qui fait gagner Kasparov ? La première réponse est donnée par Kasparov lui-même, quand il dit : « Je joue sans réfléchir. Mes mains vont plus vite que ma pensée. » Evidemment Deep Blue n'a pas de mains pour aller plus vite que sa pensée. Il ne peut que penser vite. Or le propre de l'homme est d'aller plus vite que sa propre pensée, grâce à quelque chose qui a à voir avec son corps, son sexe, et qui d'une certaine façon ne passe même plus par la boîte noire du cerveau.

impuissants face à leurs machines. Rejetant comme triviale la victoire de la machine simplement due « à la puissance de calcul²⁰⁰⁴ », Baudrillard trouvait plus intéressant d'interroger l'éventuelle victoire de l'humain. Or, explique Baudrillard en empruntant ses mots à Kasparov, ce qui fait la force humaine, ce n'est pas la puissance de cacul, c'est la main : « Je joue sans réfléchir. Mes mains vont plus vite que ma pensée²⁰⁰⁵. » La pensée et le calcul se trouvent ainsi ramenés à leur ancrage corporel et manuel. Cette incarnation corporelle de la pensée est absolument déterminante. Le corps n'est pas seulement la source de la pensée. C'est aussi dans le corps que prend sa source le plaisir du jeu, et depuis le corps qu'existe l'altérité : « La différence fondamentale, c'est que pour Kasparov, il y a une partie adverse, il y a de l'autre²⁰⁰⁶. » L'altérité est ainsi analysée par Kasparov comme le coeur fondamental de l'humanité et du jeu dont sont irrémédiablement privées les machines. Deep Blue n'affronte pas un adversaire, il se contente d'évoluer « à l'intérieur de sa propre programmation²⁰⁰⁷ ».

« Or c'est justement là, au-delà de la puissance mentale du calcul, que l'homme peut envisager d'être définitivement supérieur – dans cette relation d'altérité qui se fonde sur le dessaisissement de sa propre pensée, que Deep Blue ne connaîtra jamais, et qui est le présupposé subtil du jeu. C'est là que l'homme peut s'imposer en termes d'illusion, de leur, de défi, de séduction, de sacrifice. C'est cette stratégie de la faiblesse, d'un jeu en deçà de ses possibilités que l'ordinateur comprend le moins bien, car lui est condamné à jouer au maximum de ses possibilités. Cette syncope, cette ellipse de la présence par où vous faites surgir l'autre, fût-ce sous la forme de l'ego virtuel de l'ordinateur, c'est cela la pensée réelle du jeu²⁰⁰⁸. »

L'altérité est précisément ce qui ouvre l'espace du jeu et dans lequel s'engouffre la fiction. Cette altérité s'exprime aussi chez Baudrillard sur le mode de la béance, de la discontinuité entre le sujet et l'autre (« syncope », « ellipse ») et du surgissement. Le sujet de Jean Baudrillard est ici encore un sujet, plein et entier, confronté à une altérité. La relation du sujet à l'autre s'établit sur le fond d'une discontinuité fondamentale à partir de laquelle émerge un espace et une possibilité de mouvement, un jeu. Les réflexions de Jean Baudrillard

On peut appeler cela affect, intuition, stratégie. On peut appeler cela « psychologie ». Mais il ne s'agit pas tellement de facultés « psychiques » dont l'homme disposerait en plus des facultés mentales de calcul. La différence fondamentale, c'est que pour Kasparov, il y a une partie adverse, il y a de l'autre. Pour Deep Blue, il n'y a rien en face, pas d'autre, pas d'adversaire. Il évolue à l'intérieur de sa propre programmation. Toutes proportions gardées, c'est la même chose que pour « Tempête du désert » : pour les ordinateurs de la guerre du Golfe, il n'y avait pas d'autres, pas d'Irakiens, pas d'ennemis (pas même au fond d'Américains) ; tout se jouait en circuit fermé, sur la base du calcul. » Baudrillard Jean, « Deep Blue ou la mélancolie de l'ordinateur », *Ecran total*, Paris, Galilée, 1997, p. 183-184.

²⁰⁰⁴ *Ibid.*

²⁰⁰⁵ *Ibid.*

²⁰⁰⁶ *Ibid.*

²⁰⁰⁷ *Ibid.*

²⁰⁰⁸ *Ibid.*

s'inscrivent dans une longue lignée de pensée qui interroge la capacité d'un être à sortir de sa boucle, à exister pour lui-même. Ce thème hante les cartoons des premiers temps, à travers les personnages de Koko, Bobby Bump et autres. Ce qu'il reste à l'humain face à Deep Blue, - dont le nom merveilleux évoque le néant d'où surgit la création industrielle – c'est justement sa capacité à jouer, à prendre le jeu comme un jeu : à produire, vis-à-vis du jeu, de la technologie et des protocoles, une distance. Contre la rigidité et la répétition identique du programme, il reste à l'homme son potentiel de variation dans la répétition, son imperfection et sa capacité de distance, permise par la reconnaissance d'une forme d'altérité. En d'autres mots, sa marge de jeu. Le constat vaut pour les machines technologiques autant que sociales :

« Face à la machine qu'il a lui-même programmée (n'oublions pas que ce sont des hommes comme Kasparov qui ont programmé Deep Blue), l'homme ne peut que subtilement se déprogrammer, devenir *technically incorrect* pour rester maître du jeu²⁰⁰⁹. »

Il reste à l'humain à ne pas jouer sur le terrain de la machine, à investir le jeu de sa subjectivité, à en subvertir les règles, à y recréer son propre jeu. Être techniquement incorrect, c'est même éventuellement imiter la machine elle-même, prendre sa place qu'elle a laissée vacante²⁰¹⁰. Être techniquement incorrect, c'est surtout maintenir vis-à-vis des règles la distance du jeu, la posture toujours au second degré qui est celle du jeu. Être *technologiquement incorrect*, c'est réaffirmer d'une part l'altérité du jeu, et d'autre part le sujet et ses affects comme fin véritable du jeu. Baudrillard signale un dernier aspect par lequel la machine manque fondamentalement de jeu : « c'est la règle symbolique fondamentale selon laquelle nul joueur ne doit être plus grand que le jeu lui-même²⁰¹¹. ». La machine, devenue invincible, manque encore le jeu. En effet, l'incertitude des conditions de victoires fait partie intégrante du jeu. Un jeu dont les issues sont prédictibles, dont la défaite ou la victoire est écrite est un jeu mort. La machine, en calculant la quasi-infinité des parties possibles du jeu d'échec, est fondamentalement « hors-jeu²⁰¹² ». Comme le remarque Baudrillard, les humains

²⁰⁰⁹ *Ibid.*, p. 185.

²⁰¹⁰ « Il peut même être amené à occuper la position qui était jadis celle de la machine. Tel cet illusionniste qui avait inventé un automate imitant si bien l'homme qu'il était lui-même forcé, sur scène, de se mécaniser, de mimer l'automate pour préserver la différence. C'est la seule stratégie possible : si vous devenez *technically correct*, vous êtes irrémédiablement battu par la machine. » *Ibid.*

²⁰¹¹ « Autre chose joue dans le sens de la supériorité de l'homme : c'est la règle symbolique fondamentale selon laquelle nul joueur ne doit être plus grand que le jeu lui-même. Le joueur ne doit pas être imbattable, sous peine de mettre fin au jeu. Le joueur est mortel, seule la règle est immortelle. Or la destination absolue de la machine (son ambition secrète peut-être?), c'est d'être parfaite, imbattable et immortelle... En quoi elle n'a rien compris à l'essence même du jeu, et pour cette raison elle sera toujours finalement vaincue, sinon par l'adversaire, du moins par le jeu lui-même. » *Ibid.*

²⁰¹² « Ainsi la machine peut être indépassable pour toutes sortes d'opérations, mais pour ce qui est de l'essence du jeu, elle est à jamais handicapée – hors jeu. Pour y accéder, il faudrait qu'elle l'ait inventé, qu'elle ait pu

ont créé des machines pour remplacer les fonctions motrices, les gestes, la pensée, mais aucune pour « jouir ou souffrir à sa place²⁰¹³ ». Bien au contraire même : du champ de l'émotion, nécessairement convoqué par le jeu, les machines sont très soigneusement tenues à l'écart. La machine est précisément le geste désaffecté, car un geste, comme dit Baudrillard, qui ne reconnaît aucune altérité. Comme le note le même auteur dans *Simulacres et simulation*²⁰¹⁴ : « Il ne faut jamais passer du côté du double, car alors la relation duelle disparaît, et avec elle toute la séduction. »

Le cinéma d'animation et le jeu vidéo, dans leur rapport à l'outil et la technologie, semblent deux chemins possibles du *technologiquement incorrect*. Ce qui ne veut pas dire que le déterminisme et la logique de l'industrie n'y soient jamais reconduits. Le cartoon, dans ses conflits entre la créature et son créateur, ouvre des chemins techniquement incorrects, des chemins de jeu, dans lesquels tout est susceptible de détournement : chaque jeu est un lieu de naissance possible d'un autre jeu, dans un principe de cercles concentriques, dont le mouvement est fondamentalement ludique.

***Westworld* et le labyrinthe**

« Dans votre labyrinthe, il y a trois lignes de trop – dit-il enfin. – Je connais un labyrinthe grec qui est une ligne unique, droite²⁰¹⁵. »

Penelop Reed Doob²⁰¹⁶, dans son ouvrage *The Idea of Labyrinth*, à la suite d'Umberto Eco, distingue entre les labyrinthes unicursaux (*labyrinth*) et les labyrinthes multi-cursaux (*maze*). Les premiers proposent un chemin sinueux, mais dont les méandres ne forment qu'un seul chemin. Les seconds sont l'image du labyrinthe de Crète, dont la multiplicité des chemins égare les visiteurs. Le labyrinthe, qui renvoie dans la culture occidentale plus particulièrement à l'épopée grecque de Thésée, met en opposition l'humain, Thésée, héros marqué par son unité, au monstrueux du Minotaure, caractérisé par sa multiplicité hybride²⁰¹⁷. Dans le

inventer l'arbitraire même de la règle, ce qui est unimaginable – et pour cela, il est trop tard. » *Ibid.*, p. 184-185.

²⁰¹³ « L'homme a su inventer des machines qui travaillent, se déplacent, pensent mieux que lui, ou à sa place. Il n'en a jamais inventé qui puissent jouir ou souffrir à sa place. Ni même qui puissent jouer mieux que lui. Ce qui peut-être explique la mélancolie profonde des computers... » *Ibid.*, p. 186.

²⁰¹⁴ Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 156.

²⁰¹⁵ Borgès Jorge Luis, « La Mort et la boussole », *Fictions*, op. cit., p. 146.

²⁰¹⁶ Doob Penelop Reed, *The Idea of Labyrinth, From Classical Antiquity Through the Middle Ages*, Ithaca, Cornell University Press, 1992.

²⁰¹⁷ Bloch Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l'esprit*, op. cit., p. 32.

labyrinthe, le Minotaure est le principe et le moteur de l'action²⁰¹⁸. La polymorphie du monstre résonne avec celle de l'espace du labyrinthe. *Westworld* convoque aussi le motif du minotaure, en clin d'œil, sous les traits d'un boss intermédiaire, rattaché au personnage de Wyatt, qu'affrontent Teddy et l'homme en noir. Mais Jérôme Bloch souligne également les liens de *Westworld* avec *L'Enfer* de Dante, qui, remarque-t-il, ressemble à un « labyrinthe en gazon²⁰¹⁹ ». L'enfer de Dante est en effet composé de cercles concentriques – comme l'espace de *Westworld* – formant une prison dont on ne s'échappe pas. Le labyrinthe est encore une incarnation du pouvoir. Le pouvoir, écrivait Deleuze en commentant Foucault, est une taupe, aveugle et muette, « qui se reconnaît seulement à son réseau de galeries, à son terrier multiple²⁰²⁰ ». Le pouvoir se situe « précisément partout où il travaille très activement à se faire oublier²⁰²¹. » Mais, s'il ne parle ni ne voit, à travers sa dissémination souterraine, le pouvoir fait en revanche « voir et parler²⁰²². »

L'image du labyrinthe revient à de multiples reprises, dans les dialogues comme dans les images : sous la forme des couloirs de Délos, sous la forme des labyrinthes dessinés, sur les tables, dans le sable, sur les cartes. Le mot chemin revient régulièrement à travers la série, notamment dans la bouche de Dolorès. L'une de ses lignes de dialogue primaire est précisément : « Chacun a sa voie. La tienne te ramène vers moi²⁰²³ ». *Westworld* superpose en miroir les deux formes de labyrinthes borgésiens : en bas, celui des corridors de Délos, où sont construits les hôtes, où sont raffinées leurs histoires, en haut, celui du désert. Le labyrinthe opère ainsi en fractal, à plusieurs échelles : de l'image cachée au détour d'une table à la structure macroscopique de la série. Dans l'épisode 5, Dolorès, en allant tirer les cartes chez une voyante, tire la carte du labyrinthe. La voyante disparaît, et Dolorès se trouve face à elle-même, en proie à un phénomène d'auto-scopie. « Peut-être que tu te défais », lui suggère son double. Dolorès tire alors un fil qui sort de son bras. En arrachant le fil, elle ouvre en même temps sa peau. L'instant d'après, elle se retrouve seule et la blessure a disparu. Dolorès s'apparaît fréquemment à elle-même. Dans l'épisode 8, elle se voit se suicider au milieu de la rue, et se trouve interrompue au milieu du désert par William. Son dédoublement tout au long de la série, est expliqué didactiquement dans le dernier épisode : l'autoscopie est une figuration visuelle de la naissance de sa conscience réflexive. Le labyrinthe qui traverse la série, celui que cherche l'homme en noir, comme tous les autres éléments de *Westworld*, est double [ou infini] : il a en réalité deux formes. La première, qui apparaît à l'intérieur du crâne

²⁰¹⁸ Gervais Bertrand, *La Ligne brisée : labyrinthe, oubli & violence – Logiques de l'imaginaire*, tome II. Montréal : Le Quartanier, 2009.

²⁰¹⁹ Bloch Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l'esprit*, op. cit., p. 153.

²⁰²⁰ Deleuze Gilles, *Foucault*, op. cit., p. 88.

²⁰²¹ Chamayou Grégoire, *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2013, p. 287.

²⁰²² Deleuze Gilles, *Foucault*, op. cit.

²⁰²³ « There's a path to everyone. Your path leads you back to me »

scalpé que porte l'homme en noir, place l'homme au centre du labyrinthe : un corps humain schématisé apparaît au centre d'un ovale qui rappelle la forme du cerveau. Dans son évolution et sa symétrisation, le corps humain s'abstrait. Dans le labyrinthe que trouve à la fin l'homme en noir, clef ouvrant les hôtes à la conscience, ce n'est plus un corps au bras écarté qui forme le centre du labyrinthe, mais un corps se touchant la tête d'un bras, l'autre tendu vers le ciel. Ces bras et cette tête dessinent aussi, au centre du labyrinthe, un œil.

La série *Westworld* enchâsse les labyrinthes : elle tisse un labyrinthe de labyrinthe, à l'image d'*Inception* (Nolan, 2010) : les mises en abyme ne sont jamais que des jeux de surface, qui donnent à voir le médium en tant que médium. Le labyrinthe que recherche l'homme en noir est un mini-jeu, un jeu dans le jeu, qui renvoie en même temps à la *mini-map* de jeu vidéo. Or, cette mini-carte, est en général actualisée en temps réel : ce n'est pas une représentation, mais une autre forme d'affichage du même monde que l'espace constituant l'image principale du jeu. Mais le labyrinthe est aussi un autre niveau de jeu, un jeu caché à l'intérieur du jeu. Le jeu du labyrinthe est un secret. Ce jeu dans le jeu secret renvoie à une pratique bien connue des jeux vidéo, les *easter eggs*²⁰²⁴. Or, justement, le premier easter egg de l'histoire du jeu vidéo se trouvait à l'intérieur d'un labyrinthe : il s'agit de la signature de Warren Robinett, cachée à l'intérieur de son œuvre *Adventure* (1979), dont sa direction souhaitait le spolier. Dans *Westworld*, le labyrinthe, précisément, est en outre un jeu dans le jeu qui n'est pas à destination des humains, mais à destination des hôtes – les travailleurs exploités – et qui vise, à l'intérieur de la prison du parc, à leur faire prendre conscience de leur situation de corps aliénés. Au centre du labyrinthe caché à l'intérieur du parc se trouve la liberté des hôtes. Le parallèle entre le cerveau et le labyrinthe est un motif classique du cinéma, notamment illustré par *Shining* (Kubrick, 1980). Image de la conscience, le labyrinthe l'est aussi du temps : à la fois à la multiplicité des embranchements possibles et des embranchements causaux, et à la linéarité du temps.

Le labyrinthe et ses errances spatiales entretient également des liens étroits avec le rêve et la fluidité de ses images. Gaston Bachelard suggérait un « étrange fatalisme du rêve de labyrinthe : on y revient parfois au même point, mais on ne retourne jamais sur ses pas²⁰²⁵. » Le labyrinthe, parmi les rêveries liées à la terre, éveille dans l'imagination un mouvement difficile et angoissant²⁰²⁶. Le labyrinthe, dans l'espace sinueux, retors et déroutant qu'il génère, s'articule volontiers au rêve, dont la logique hermétique propose, comme le

²⁰²⁴ Pour rappel, ce terme, signifiant littéralement « œuf de pâques », désigne un élément caché à l'intérieur du programme.

²⁰²⁵ Bachelard Gaston, *La Terre et les rêveries du repos*, op. cit., p. 239.

²⁰²⁶ « En accentuant les différences, on peut dire que les images de la grotte relèvent de l'imagination du repos, tandis que les images du labyrinthe relèvent de l'imagination du mouvement difficile, du mouvement angoissant. » *Ibid.*, p. 207.

labyrinthe, un chemin d'errance. Les rêves labyrinthiques, dans l'analyse qu'en fait Bachelard, sont des rêves immobiles, dans lesquels on « *hésite au milieu d'un chemin unique*²⁰²⁷ », emprisonné dans le chemin du temps²⁰²⁸ : « L'être y est pris entre un passé bloqué et un avenir bouché²⁰²⁹. » Les cheminements oniriques des personnages de *Westworld* présentent une semblable circularité labyrinthique, où les gestes se reproduisent, reviennent au même point toujours différents. En effet, la saison 1 de *Westworld*, si elle est structurée par la répétition des mêmes scènes, n'a en réalité pas une structure narrative circulaire. Les hôtes de *Westworld* ont plus d'espoir que les personnages de cartoon : la fin de la saison 1 ne les ramènent pas exactement au début. La saison 1 de *Westworld* est en réalité structurée narrativement par un mouvement de libération, de dépassement de soi caractéristique des scénarios hollywoodiens. En effet, si derrière le filtre opacifiant de la discontinuité du montage et de la narration, l'histoire racontée suit en réalité un mouvement très linéaire, qui va de la mort d'Arnold à celle de Ford, qui va du massacre des hôtes par Dolorès et Teddy au massacre des humains par Dolorès. Programmés par Arnold, sa mort et celles des hôtes dans le massacre qui précède l'ouverture du parc, visait déjà la libération des hôtes : si les hôtes disfonctionnent au point de s'entre-tuer et d'attaquer les humains, ils, mais surtout elles, ne peuvent être exploitées (mutilées, violées et assassinées) dans un parc d'attraction au risque de créer un accident. Ford, cependant enterre l'événement pendant une durée indéterminée. Le dernier épisode de la saison, coïncidant avec l'ouverture d'une nouvelle ligne narrative, dans la diégèse comme dans la série, rejoue ce massacre initial et cette libération avortée. Pour ne pas perdre le contrôle du parc, Ford décide de se suicider en libérant ses androïdes. L'intégralité de la saison se déroule ainsi entre ces deux points du temps très linéaire de l'histoire : l'assassinat d'Arnold, subi par Dolorès – programmé par Arnold mais réalisé contre son gré, et formant un traumatisme qui meut à son insu Dolorès, et l'assassinat de Ford, choisi par Dolorès – programmé par Ford, mais réalisé en pleine conscience, par lequel elle se libère de l'emprise du parc. Le premier coïncide avec l'assassinat des hôtes, assassinat vain (puisque les hôtes sont réparés et réactivés) et gratuit (rien ne justifie cette mise à mort), le second, avec la mise à mort des humains, assassinat réel (puisque la mort est un lieu de non retour) et légitimé par la répétition des tortures qu'ont subies les hôtes.

Dans *Phèdre*, le labyrinthe figurait l'essence de la passion : la fille de Minos et de Pasiphaé était fille du labyrinthe, enfermée dans son schéma passionnel. Sa mort même, par la circulation et la diffusion du poison dans ses veines, relevait du labyrinthe. Le personnage de Dolorès, dans le puzzle éparpillé de ses émotions, qui sert de focalisation interne au public à

²⁰²⁷ *Ibid.*, p. 239.

²⁰²⁸ « La synthèse qu'est le rêve labyrinthique accumule, semble-t-il, l'angoisse d'un passé de souffrance et l'anxiété d'un avenir de malheurs. » *Ibid.*

²⁰²⁹ *Ibid.*

l'intérieur de la fiction, se perd ainsi dans le labyrinthe de sa mémoire fragmentée. Ses perceptions se mélangent. Elle garde les souvenirs de ses multiples vies et de ses multiples morts. Dans la répétition des mêmes gestes, elle se perd dans le temps : sa conscience ne parvient plus, dans le flot des sensations similaires, à discerner laquelle correspond à l'instant.

Linéarité de la boucle

Westworld est aussi une œuvre sur le temps et sur la manière dont la machine construit le temps – semblable en cela à *L'invention de Morel*. La série met en tension la boucle et la ligne, la linéarité du temps et la répétition des gestes des personnages. Le passage du temps linéaire à la boucle, c'est aussi celui qui conduit de la trace au jeu, de la représentation du film à la simulation du jeu. Un temps qui à l'orée de son *collapse*, rêve le contrôle du futur.

L'automate, le robot, entretient aussi des rapports intimes avec le temps. Comme le remarque André Leroi-Gourhan : « C'est l'horlogerie qui offre les premiers moyens de programmation par des procédés purement mécaniques²⁰³⁰ ». Les mécanismes de l'automate, pour donner l'illusion de la vie et d'un mouvement autonome, sont fondamentalement déterminés les mêmes mécanismes qui servent à la mesure du temps. La ronde des engrenages permet l'animation des automates, comme le tour de la bobine permet celle de l'image de cinéma. André Leroi-Gourhan lie également le dictionnaire, en tant que mémoire extériorisée « où la pensée se trouve morcelée à l'infini » à l'art de l'animation mécanique :

« le plus haut point atteint par l'automate est l'animation par des cames séparées qui conservent à chaque organe une mémoire parcellaire ; l'encyclopédie est une mémoire alphabétique parcellaire dont chaque rouage isolé contient une partie animée de la mémoire totale²⁰³¹. »

L'animation par cames des automates fonctionne sur un même modèle parcellaire et morcellé que la mémoire extériorisée du dictionnaire. La technique donne son modèle à la fois à l'esprit et au corps. Heudin remarque, dans son ouvrage sur *Les Créatures artificielles*²⁰³², que les automates ont toujours servi de modèle à la pensée du corps : la théorie des humeurs

²⁰³⁰ « C'est l'horlogerie qui offre les premiers moyens de programmation par des procédés purement mécaniques ». Le milieu favorable à l'innovation est en effet réalisé par un corps technique spécialisé dans la matérialisation d'une image du temps. Spécialiste du déroulement et de l'animation, l'horloger, par le jeu des pignons et des cames, en combinant le mouvement circulaire avec le mouvement rectiligne tiré d'un jeu de bielles, réalise dès le moyen âge les programmes simples des premières horloges animées et des automates. » Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la parole, t. II. op. cit.*, p. 53.

²⁰³¹ « Le dictionnaire constitue une forme très évoluée de mémoire extérieure, mais où la pensée se trouve morcelée à l'infini, la « Grande Encyclopédie » de 1751 est une suite de petits manuels enrobés dans un dictionnaire : on constate que l'art de la documentation se trouve, à cette époque, au même niveau que celui de l'animation mécanique : le plus haut point atteint par l'automate est l'animation par des cames séparées qui conservent à chaque organe une mémoire parcellaire ; l'encyclopédie est une mémoire alphabétique parcellaire dont chaque rouage isolé contient une partie animée de la mémoire totale. » *Ibid.*, p. 71.

coïncide avec les techniques d'automates hydrauliques, tandis que l'homme-machine de La Mettrie tire associé le corps aux automates mécaniques. Les compréhensions contemporaines du corps et de la conscience partagent elles aussi beaucoup avec la cybernétique et la théorie de l'information. Les prothèses électroniques contemporaines incitent à penser le corps humain lui-même comme une machine électronique.

Les hôtes de *Westworld*, reflet de l'humanité, ne sont plus de simples automates. Ce sont aussi des programmes, des IA. Le mélange des citations de Shakespeare renvoie, ironiquement, au fonctionnement des intelligences artificielle et à leur pouvoir d'hybridation des textes, à la manière dont les programmes comme ChatGPT produisent des histoires par assemblage de fragment. Les emprunts du père de Dolorès expriment aussi le fait que la littérature nous donne les mots pour exprimer nos désordres émotionnels internes. La confusion des différents fragments de Shakespeare et de Gertrud Stein marque encore le fonctionnement de la mémoire comme collision des différentes temporalités. Cette collision de strates de temps différents rejoue, à l'intérieur du discours du père de Dolorès, le fonctionnement même de la série dans son ensemble, qui procède par juxtaposition de temporalités non successives. Cette hybridation marque, enfin, le régime post-moderne de juxtaposition de modèle et de genres différents, hérités de l'assemblage hétéroclite de l'univers forain. L'anachronisme des vers de Gertrude Stein (*Rose is a rose is a rose*), mêlés aux citations de Shakespeare dans une diégèse devant prendre place à la fin du XIX^e siècle, annonce déjà le labyrinthe temporel du montage de la série. Le futur est déjà dans le passé.

« Tu es revenu » (« *You Came back* »), répète à de multiples reprises Dolorès à Teddy du premier au dernier épisode, qui effectivement, ne cesse de revenir. Ce sont les premiers mots qu'elle lui adresse, plaçant immédiatement la série sous le signe de la répétition. La recherche Wyatt (qui évoque elle aussi *La Prisonnière du désert*), à l'intérieur de la temporalité de la série, s'apparente à une recherche du passé : le massacre dont ne se souvient que partiellement Teddy est un massacre réel, qui s'est déroulé avant l'ouverture du parc, et qui forme la pierre angulaire de la conscience de Dolorès. Wyatt, que l'on croit d'abord un cowboy sanguinaire, que l'on croit ensuite être Teddy, s'avère finalement Dolorès. Jérôme Bloch signale pour sa part que la série *Westworld* actualise en permanence l'adage des Apophtegmes des Pères du Désert (ermite coptes des IV^e et V^e siècles) : « Pour voir le futur, il faut regarder derrière soi²⁰³³ ». En effet, le passé du parc détermine le futur : l'univers de *Westworld* est entièrement déterministe, et chaque comportement procède d'une programmation. Lire le programme permet par conséquent de connaître les voies de la

²⁰³² Heudin Jean-Claude, *Les créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Odile Jacob, 2008.

²⁰³³ Bloch Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l'esprit*, op. cit., p. 125.

providence du parc. Mais le passé est aussi le futur en raison de la structure fondamentalement répétitive et circulaire de la série. Le cercle est un motif omniprésent dans la série : il entoure les hommes de Vitruve de silicone blanc, le logo du parc, le labyrinthe. La forme même du parc qui apparaît sur la carte du centre de contrôle, est circulaire. À ce cercle spatial répond la structure circulaire du temps. Si le passé est le futur, c'est que le temps est structuré par la boucle programmée de la machine. Les événements se répètent : aussi, regarder le passé, c'est toujours voir le futur, puisque chaque fin reconduit au commencement.

Cette temporalité bouclée et fragmentée de la série exprime aussi l'état subjectif des personnages. Deleuze dans *l'image-temps*, donne une définition de la mémoire qui s'accorde à celle qui se déploie dans la série *Westworld*. Deleuze définit la mémoire non comme « la faculté d'avoir des souvenirs », mais « la membrane qui, sur les modes les plus divers (continuité, mais aussi discontinuité, enveloppement, etc.), fait correspondre les nappes de passé et les couches de réalité²⁰³⁴ », chacune provenant respectivement du sujet et du monde extérieur. Le présent n'est dès lors, pour Deleuze, que la rencontre des images du dehors (les sensations provenant de l'extérieur) avec celles du dedans. La conscience des personnages de la série naît précisément de l'impression des répétitions sur cette membrane, de sa résonance avec les sensations provenant de l'extérieur, ramenée à l'intérieur, dont la répétition permet aussi l'anticipation. Bernard formule cette idée simplement : « Vos souvenirs sont le premier pas vers la conscience. Comment apprendre de vos erreurs si vous les avez oubliées²⁰³⁵ ? » Dans l'épisode trois, la mémoire mal nettoyée de Dolorès lui permet d'anticiper les comportements des autres hôtes. La séquence réfère à plusieurs niveaux au jeu vidéo. La libération de la boucle est rendue possible par la présence cachée d'un revolver dans le foin de la grange où un homme s'apprête à la violer. Or, cette scène fait écho au déterminisme vidéoludique de *Red Dead Redemption* (le jeu qui a inspiré la série). En effet, à la fin du jeu, le protagoniste et avatar, John Marston, fait s'enfuir son fils et sa femme par l'arrière de la grange où ils sont cachés, et sort affronter seul la ligne d'agents gouvernementaux venus l'abattre. Il est impossible de leur échapper, et on mène nécessairement John à sa mort. Le piège qui maintient prisonniers les hôtes – comme les humains – n'est pas dans le parc, il est à l'intérieur des personnages eux-mêmes.

« Les événements graves sont hors du temps, soit qu'en eux le passé immédiat soit coupé de l'avenir, soit que les parties qui les forment semblent ne pas découler les unes des

²⁰³⁴ « Car la mémoire n'est certes plus la faculté d'avoir des souvenirs : elle est la membrane qui, sur les modes les plus divers (continuité, mais aussi discontinuité, enveloppement, etc.), fait correspondre les nappes de passé et les couches de réalité, les unes émanant d'un dedans toujours déjà là, les autres advenant d'un dehors toujours à venir, toutes deux rongant le présent qui n'est plus que leur rencontre. » Deleuze Gilles, *Cinéma 2 : L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985, p. 270.

²⁰³⁵ « Your memories are the first step to consciousness. How can you learn from your mistakes if you can't remember them ? » (E10, 45:35).

autres²⁰³⁶ », notait pour sa part Borgès. Entre la répétition du trauma et celle de maladie dégénérative, les personnages de *Westworld* – comme c’est souvent le cas des personnages de série télévisées²⁰³⁷ – sont pris dans des compulsions de répétition, à ramener sans cesse les mêmes douleurs. En effet, la répétition des mêmes scènes, si elle s’explique par la boucle circulaire du programme, renvoie aussi, pour chacun des personnages, à la conscience morcelée d’un traumatisme. Pour Bernard, il s’agit de la mort de son fils ; pour Dolorès, de celle de son père. La série mobilise à plusieurs reprises l’idée que la douleur est une trace de l’être perdu, à laquelle les personnages (Bernard, Dolorès) ne veulent pas renoncer. Mais les traumas sont aussi ceux des sévices que subissent les hôtes. Dolorès, à la fin du premier de ses jours que l’on voit, est traînée, hurlante, par l’homme en noir dans la grange, dont il ferme la porte. Il la recroise le lendemain matin, la saluant comme si de rien n’était. Dolorès reste interdite, comme si la scène était surréaliste. Du point de vue diégétique, elle est *reboot* à chacune de ses morts, et ne reconnaît logiquement aucun passé commun avec cet homme. Métaphoriquement, c’est une forme de tétanie et d’état de choc post-traumatique, face auquel le personnage de l’homme en noir, incarnation du cynisme et de la cruauté gratuite, homme cis-hétéro blanc et vieux, a le naturel de celui qui se sait impuni et intouchable. On retrouve le même état de conscience morcelé, composé de boucles répétitives, de familiarité inquiétante et de désorientation temporelle dans une mémoire fragmentée avec le personnage de Maeve. Chronologiquement, le personnage de Maeve a été une mère vivant paisiblement avec sa fille avant de devenir prostituée, après que le même homme en noir les a tuées, elle et sa fille. Même origine de la violence, même syndrome post-traumatique reconduisant le trauma dans un temps qui ne s’imprime plus dans la conscience. L’omniprésence du viol dans la série autorise aussi à penser la présence du trauma chez la mère devenue prostituée. Mais cette mémoire dysfonctionnelle reconduisant sans cesse aux mêmes endroits renvoie aussi à la mémoire fêlée des troubles neurodégénératifs. Les hôtes, en effet, en dépit de leurs corps toujours identiquement jeunes, sont pourtant très vieux ; plus vieux que les humains qui les dirigent. Leur mémoire à tiroir millénaire saturée de romances s’alimente aux eaux du Léthé²⁰³⁸. Leur mémoire, de silicium ou de granit, trop vieille, croule sous la quantité des

²⁰³⁶ Borgès Jorge Luis, « Emma Zunz », in *L'Aleph*, trad. Roger Caillois et René L.-F. Durand, Paris, Gallimard, 1962, p. 81.

²⁰³⁷ Guillaume Soulez a montré que les récits télévisuels fonctionnent fréquemment sur une forme de *compulsion de répétition* (*Wiederholungszwang*). Le terme, issu de la psychanalyse freudienne, renvoie à la répétition des mêmes comportements, de préférence dysfonctionnels, en raison d’un traumatisme. Et en effet, force est de constater que les récits des séries télévisées proposent régulièrement des personnages en proie à des PTSD, des personnages « atteints de mélancolies partielles ou locales », répétant sans cesse « les mêmes erreurs, alimentant une sorte de tragicomique d’épisode en épisode » Soulez Guillaume, « Fragments d’une mélancolie sérielle. Figement/dé-figement : culture visuelle et matrice », in Bouilly Fabien (dir.), *Troubles en série. op. cit.*, p. 135.

²⁰³⁸ « Le savant qui lui fait de l’or n’a jamais pu / De son être extirper l’élément corrompu, / Et dans ces bains de sang qui des Romains nous viennent, / Et dont sur leurs vieux jours les puissants se souviennent, / Il n’a su réchauffer ce cadavre hébété / Où coule au lieu de sang l’eau verte du Léthé » Baudelaire Charles, *Spleen LXXVII, Les Fleurs du mal*.

données et des répétitions. Les dysfonctionnements du personnage d'Abernathy, qui s'avère dans la saison 3 le beau-père de William, sont ceux qui marquent le plus clairement cette forme de boucle.

L'Amour à l'ère de sa reproductibilité technique

Dans son ouvrage *Pourquoi l'amour fait mal*, la sociologue Eva Illouz retrace le développement du sentiment amoureux en occident. Elle montre que l'amour, dans sa forme contemporaine, se trouve à la confluence de deux modèles culturels antagonistes [le romantisme et le capitalisme] : « l'un fondé sur le fantasme puissant de l'abandon de soi et de la fusion émotionnelle ; l'autre fondé sur des modèles rationnels d'autorégulation émotionnelle et de choix optimal²⁰³⁹. » L'amour romantique, relève Eva Illouz, est traversé par deux changements culturels importants : d'une part, « l'individualisation des manières de vivre » qui va de pair avec « l'intensification des projets de vie affective » et, d'autre part, « l'économicisation des rapports sociaux et l'omniprésence des modèles économiques dans la formation du moi et de ses émotions mêmes d'autre part²⁰⁴⁰. » Le roman a largement contribué au développement de ce sentiment amoureux pris entre désir de réussite séculier et passion transcendante. Du *Rouge et le noir* au succès récent de *Normal People*, en passant par l'œuvre de Francis Scott Fitzgerald et *Martin Eden*, met en effet en tension l'amour et la mobilité sociale²⁰⁴¹. Si on devait en une phrase résumer la formule de l'amour romantique, on obtiendrait : *(poor) boy meets (rich) girl*.

Eva Illouz recense six traits caractéristiques de ce qu'elle nomme « l'amour enchanté », que l'on pourrait aussi nommer l'amour romantique, qui forme le sous-texte de ce que l'on entend spontanément lorsqu'on parle d'amour : 1- l'objet d'amour est sacré ; 2- L'amour est impossible à justifier ou à expliquer ; 3- La force de l'expérience amoureuse bouleverse toutes les autres ; 4- Dans l'amour enchanté, il n'existe aucune distinction entre le sujet et l'objet de l'amour ; 5- L'objet d'amour est unique et incommensurable ; 6- Enfin, l'intérêt personnel bien compris ne peut être un critère pour aimer une autre personne. Dans cette conception de l'amour, l'objet d'amour est unique, absolument singulier, irremplaçable, et s'oppose radicalement au calcul (puisque'il est incommensurable). Mais cette religion sacrée

²⁰³⁹ Illouz Eva, *Pourquoi l'amour fait mal, L'expérience amoureuse dans la modernité*, ed. Seuil, trad. Frédéric Joly, 2012, p. 300.

²⁰⁴⁰ *Ibid.*, p. 24.

²⁰⁴¹ « C'est dire que l'une des questions centrales posées par le roman (et plus tard par le cinéma hollywoodien) consista et consiste encore à savoir si, et dans quelles conditions, l'amour peut l'emporter sur la mobilité sociale, et, inversement, si une compatibilité socio-économique devrait être une condition nécessaire de l'amour » *Ibid.*, p. 25.

dont l'autre est le fétiche entraîne aussi « la reddition totale du moi à la personne aimée, et, potentiellement, l'autodestruction et le sacrifice de soi au nom de l'autre²⁰⁴². » Le développement de l'individualisation entraîne cependant dans le capitalisme tardif la remise en cause du modèle amoureux romantique :

« L'autonomie occupant une place de plus en plus centrale dans l'idéal d'une identité personnelle défendu par la psychologie, une fusion émotionnelle devenait une menace pour l'autonomie du moi et tendait à être remplacée par un autre idéal : celui de la négociation entre deux moi adultes autonomes²⁰⁴³. »

Eva Illouz signale également, parmi les dégradations de l'amour enchanté, le développement de la psychologie populaire, qui, voyant dans l'attachement de l'adulte les séquelles et les reproductions des schémas de l'enfance, « fait de l'expérience amoureuse une réitération des séquences qui ne sont pas en elles-mêmes des séquences amoureuses », ébranlant « son caractère ineffable et son mystère²⁰⁴⁴. » L'amour n'est plus pensé comme un sentiment transcendant, que l'on ressent malgré soi, mais comme l'objet de comportements que l'on choisit, de comportements que l'on reproduit. L'unicité a laissé place à la reproductibilité, l'ineffable, au remplaçable.

La série *Westworld* rejoue, à travers l'histoire de William et Dolorès, la même mutation culturelle. L'une des lignes thématiques saillantes de la série est en effet la mort de l'amour romantique dans un monde où l'humain est devenu machine et les sentiments boucles de comportements. L'élément déclencheur de l'arc principal de la saison 1 de *Westworld* (l'émancipation des hôtes) réside dans les premiers signes de dysfonctionnement des hôtes, qui se manifeste chez Abernathy, le père de Dolorès, après avoir vu une photographie du monde extérieur. Se révoltant contre le joug humain qui forçait les hôtes dans un univers artificiel, il se met en ire et menace les dirigeants du parc, en hybridant diverses citations de Shakespeare entre lesquelles vient se glisser le fameux vers de Gertrud Stein « *Rose is a rose is a rose*²⁰⁴⁵ ». Parmi les différentes citations qu'Abernathy mélange, en bonne intelligence artificielle génératrice de texte, il y en a une qui se détache, et qui se trouve répétée toute au long de la

²⁰⁴² *Ibid.*, p. 304.

²⁰⁴³ *Ibid.*, p. 308.

²⁰⁴⁴ « L'amour devint ainsi l'expression d'une structure psychique universelle. En créant un fil conducteur narratif reliant directement la petite enfance et les expériences amoureuses adultes, la psychologie populaire fait de l'expérience amoureuse une réitération des séquences qui ne sont pas en elles-mêmes des séquences amoureuses, et ébranle son caractère ineffable et son mystère. » *Ibid.*

²⁰⁴⁵ Si les scénaristes n'ont pas résisté à attribuer à Ford, le concepteur du parc, ce doux anachronisme, c'est sans doute que le vers exprime déjà une forme de répétition et variation, une forme de reproductibilité qui contient en substance toutes réflexions de la série. On croirait presque entendre dans le vers de Gertrud Stein cité dans *Westworld* son détournement par Kittler : « un média est un média est un média ».

saison : « Ces désirs violents ont des fins violentes²⁰⁴⁶ ». Cette formule, qui semble être une clef permettant de faire naître la conscience des hôtes est plus précisément issue de *Roméo et Juliette*²⁰⁴⁷. Elle est prononcée par le Frère Laurent à Roméo, pour le mettre en garde de la violence de la passion amoureuse. Le choix de la formule, qu'Abernathy murmure à l'oreille de Dolorès, inscrit déjà la série dans une réflexion sur les ruines de l'amour dans le monde des simulacres et des machines. La saison 1 de *Westworld* représente le passage d'un amour ineffable, unique et transcendant à un comportement reproductible, schématique.

Unicité de l'illusion, sérialité du schéma

Westworld s'inscrit, dans une posture réflexive, dans une tradition ancienne d'objectivation de la femme sous les traits du robot (qui prolonge l'objectivation de la femme réduite à une image en général, et galatéenne en particulier) : *L'Ève future*, Maria de *Metropolis* (Lang, 1927), Faustine de *L'invention de Morel* (Bioy Casarès, 1950)... Dolores, en Ève future, est faite à l'image de Teresa, la femme morte de Bernard (d'après Jérôme Bloch, Dolores est plus précisément un « dé-synchrétisme » de la Béatrice de Dante, répartie entre la double figure de Teresa et Dolorès). Il se joue quelque chose de l'ordre du temps dans le rapport de la machine à l'amour. L'éternité du sentiment est devenue celle de la boucle, de la reproduction à l'identique des mêmes gestes. Dans *L'Invention de Morel*, comme le note Max Milner, « le corps lui-même s'abolit au fur et à mesure de sa transformation en image²⁰⁴⁸ ». *Westworld* répète à sa manière ce schéma de répétition, dans lequel l'amour n'est plus que le nom qu'on donne aux résonances de l'image dans les abîmes du sujet. Là où *L'invention de Morel* et *L'Ève future* croyaient encore que l'humain puisse s'unir à l'image de son désir (le narrateur de *L'Invention de Morel* se désagrège pour rejoindre la boucle fantomatique de Faustine et Lord Ewald, décidément tragique, meurt avec sa fiancée), *Westworld* ne croit plus même à l'image. Dans *Westworld*, où tout n'est plus qu'image, l'amour comme dissolution de soi dans l'autre n'est plus possible. Dans le royaume des

²⁰⁴⁶ « *These violent delights have violent ends* »

²⁰⁴⁷ « ROMEO. Amen, amen. But come what sorrow can, / It Cannot countervail the exchange of joy / That one short minute gives me in her sight. / Do thou but close our hands with holy words, / Then love-devouring death do what he dare ; / It is enough I may but call her mine.

FRIAR. *These violent delights have violent ends, / And in their triumph die like fire and powder / Which, as they kiss, consume. The sweetest honey / Is loathsome in his own deliciousness, / And in the taste confounds the appetite. / Therefore love moderately ; long love doth so : / Too swift arrives as tardy as too slow. »*

(« ROMEO. Amen, Amen ! Mais vienne n'importe quel chagrin / Il ne peut compenser cet échange de joie / Que sa vue dans une petite minute me donne. / Par ces mots consacrés joins seulement nos mains / Et que la mort dévoreuse d'amour fasse comme elle veut ! / C'est assez que je puisse dire : elle est à moi.

FRERE LAURENT. Ces violentes joies ont de violentes fins / Et meurent dans leur triomphe comme feu et poudre / Qui se consomment en s'embrassant ; le plus doux miel / Est écoeurant par son propre délice / Et confond l'appétit par son excellent goût. / Long amour fait ainsi : aimons modérément ; / Le trop vif arrive aussi tard que le trop lent. ») Shakespeare William, *Romeo and Juliet* / *Roméo et Juliette*, édition bilingue, Paris, GF, 1992, p. 142-143.

²⁰⁴⁸ Milner Max, *La Fantasmagorie*, op. cit., p. 247.

simulacres, le sujet tourne en circuit clos sur lui-même : la fin de l'amour est la mort d'une image et le retour du sujet à lui-même. Dans le dernier épisode (E10), Dolorès est maltraitée par l'homme en noir – les « hommes en noir », comme le relève Occitane Lacurie, sont aussi les noms des figurants de *L'invention de Morel*. Elle lui déclare que William va venir la sauver. L'homme en noir marque un temps de surprise, puis lui répond :

William ? - Right. Well, I'll be damned, Dolores. You do remember some things after all. (coughs) Just so happens, I knew a guest named William, too. Why don't I tell you where his path really led ? William didn't know how to fight. Didn't have an instinct for it. Not at first. But now, he had a reason to fight. He was looking for you. And somewhere along the way, he found he had a taste for it. [...] William retraced his steps, but you were gone. So, he went further. Out to the fringes. William couldn't find you, Dolores. But out there, among the dead, he found something else. Himself.

(William saisit un chapeau noir, et accroche une plume à la selle du cheval sur lequel est assis Logan, nu et ligoté. William fouette le cheval qui s'en va dans la plaine) [...]

Good old William couldn't get you out of his head. He kept looking. Worried you were out there alone. Afraid. He knew he'd find you. And eventually, he did. Right back where we started.

(William revient à Sweet Water, la ville de départ. Dans le reflet d'une vitre, il aperçoit le reflet de Dolorès. Il se retourne mais elle ne le voit pas. De sa selle de cheval tombe une boîte de métal, comme dans la première scène de la série, comme dans la scène de leur première rencontre.)

You were as beautiful as the day he met you. Shining with that same light.

(Un invité se baisse et ramasse la boîte qu'elle a fait tomber.)

And you were nothing, if not true.

(William remet son chapeau noir, en gros plan, et quand il relève la tête, dans un raccord parfait, c'est l'homme en noir que le chapeau dévoile : William, devenu vieux.)

I really ought to thank you, Dolores. You helped me find myself.

-William...

- That's right, sweetheart. In a way, I guess you were right. My path always led me back to you. Again and again. I grew tired of you after a while, of course. Looked for new adventures. But I guess your path led you back here. Again and again. One more loop. Looking for something you could never find. Chasing your ghost. You were lost in your memories even then. I guess I should have known that's what I would become for you. Just another memory. You never did escape. But here we are again. For one final round²⁰⁴⁹.

²⁰⁴⁹ William ? Ça alors Dolorès. Tu te rappelles certaines choses finalement. Il se trouve que moi aussi j'ai connu un William. Et si je te racontais où son chemin l'a réellement mené ? William ne savait pas se battre. Il n'avait pas cet instinct là. Mais là, il avait une raison de se battre. Il te cherchait. Quelque part en route, il a découvert qu'il aimait ça. [...] William est revenu sur ses pas, mais tu n'étais plus là. Alors il est allé plus loin. À la lisière du parc. William ne te trouvait nulle part. Mais là-bas, au milieu des morts, il a trouvé autre chose. Il s'est trouvé.

(William et Logan sont à la lisière du parc. Il saisit alors un chapeau noir, et accroche une plume à la selle du cheval sur lequel est assis Logan, nu et ligoté. William fouette le cheval qui s'en va dans la plaine.) [...]

Il s'agit là d'un twist qui va bien au-delà de la révélation de l'identité de William et de l'homme en noir. Le renversement affecte aussi la forme cinématographique et le montage de la série tout entier. Comme le remarque Occitane Lacurie²⁰⁵⁰, les événements qui paraissent « topographiques », quoiqu'essaimés d'« anamnèses », s'avèrent en réalité appartenir à des lignes temporelles différentes. Ce qu'on croyait jusqu'alors être un montage alterné, juxtaposant des scènes globalement concomitantes, s'avère en réalité un montage parallèle, agrégeant différentes temporalités. La révélation, anticipée par de petits éléments (la photo qui s'envole est celle qui voit le père de Dolorès dans le premier épisode, William saisit le couteau qu'on sait être celui de l'homme en noir) entraîne un regard rétrospectif non seulement sur l'histoire, mais encore sur sa médiation cinématographique. Jumelé au discours réflexif, la séquence est une réflexion sur le rapport de l'amour romantique et de la machine.

William, jeune, est un personnage romantique par excellence. Le cœur bon, sensible, il tombe amoureux de Dolorès. Il croit à la possibilité de l'amour, à la possibilité d'une unicité du sentiment amoureux. Il croit que Dolorès, comme lui, peuvent se déraciner et s'arracher au déterminisme des mondes qui les portent. Il est « fleur bleue²⁰⁵¹ ». Comme Henri d'Ofterdingen, il croit encore à l'unicité de l'amour, et dans son potentiel de révélation :

« Mais ce qui l'attira d'un charme irrésistible, c'était, au bord même de la source, une Fleur svelte, d'un bleu éthéré, qui le frôlait de ses larges pétales éclatants. Tout autour d'elle, d'innombrables fleurs de toutes nuances emplissaient l'air de leurs senteurs les plus suaves. Lui, cependant, ne voyait que la Fleur bleue, et il la contempla longuement avec une indicible tendresse. Il allait enfin s'en approcher quand elle se mit soudain à tressaillir et à changer d'aspect : les feuilles devinrent plus brillantes et se serrèrent contre la tige qui s'allongeait ; la fleur s'inclina vers lui et les pétales formèrent en s'écartant une collerette bleue où flottait un visage délicat²⁰⁵². »

Ce bon vieux William pensait sans cesse à toi. Il a continué à te chercher. Il avait peur que tu sois perdue, seule et effrayée. Il savait qu'il te trouverait. Il a fini par le faire. Au point de départ.

(William revient à Sweet Water, la ville de départ. Dans le reflet d'une vitre, il aperçoit le reflet de Dolorès. Il se retourne mais elle ne le voit pas. De sa selle de cheval tombe une boîte de métal, comme dans la première scène de la série, comme dans la scène de leur première rencontre.)

Tu étais aussi belle qu'à votre rencontre. Auréolée de la même lumière.

(Un invité se baisse et ramasse la boîte qu'elle a fait tomber.)

Tu n'étais rien sinon vraie.

(William remet son chapeau noir, en gros plan. Quand il relève la tête, dans un raccord parfait, c'est l'homme en noir que le chapeau révèle ; William, devenu vieux.)

Je dois te remercier Dolorès. Tu m'as aidé à me trouver.

-William

- C'est exact, mon cœur. D'une certaine manière, tu avais raison. Mon chemin m'a toujours ramené à toi. Encore et toujours. Tu as fini par me lasser. J'ai cherché d'autres aventures. Mais ton chemin te ramène ici. Encore et toujours. Une boucle de plus. Tu cherchais quelque chose d'introuvable. Tu poursuivais des fantômes. Tu te noyais déjà dans tes souvenirs. J'aurais dû voir que je deviendrais un fantôme. Un souvenir de plus. Tu ne t'es jamais échappée. Et voilà qu'on se retrouve. Pour une dernière danse. (E10, 27:07-36:03)

²⁰⁵⁰ Lacurie Occitane, « Prendre conscience / perdre connaissance », *op. cit.*

²⁰⁵¹ Novalis, *Henri d'Ofterdingen* (1801), trad. Marcel Camus, Paris, GF, 1992 (Aubier, 1942), p. 76.

²⁰⁵² *Ibid.*

Mais l'amour, qui éveille Henri d'Ofterdingen au monde dans un rêve anticipateur (rêve qui partage avec *Westworld* la multiplicité des vies et des mondes, sa transfusion dans la réalité, et l'éveil à soi²⁰⁵³), l'amour n'est plus pour William qu'une illusion évanescence. L'unicité de la fleur bleue s'est évaporée, laissant place à la cruauté de la compétition généralisée. William se rapproche en cela d'un personnage balzacien, pris entre la violence de la réalité et le romantisme de l'illusion, entre l'amour et la réussite sociale. À nous deux Délos, dit (presque) William à la fin de la saison 1, sur le cercueil de ses illusions, en évinçant, à force de torture psychologique et d'humiliation, son beau-frère de l'héritage. La douleur de Dolorès, son errance désespérée en quête de William, est une errance romantique ; c'est celle d'Orphée pleurant Eurydice, d'Henri d'Ofterdingen. Mais la trajectoire de William le conduit du chapeau blanc au chapeau noir, d'un cœur simple, naïf et provincial, au regard froid du calcul et à la cruauté du monde. En un mot, William passe du romantisme au cynisme. La trajectoire de William inverse en quelque sorte le mythe de la Belle et la Bête : de prince charmant, il se révèle monstre impitoyable et sanguinaire.

Quand il revoit Dolorès à *Sweetwater* après l'avoir cherchée partout à travers le parc où ses pas ont pu le mener, il la retrouve exactement là où il l'a rencontrée. S'il insiste sur l'identité des deux moments, dans cette répétition de la rencontre, elle lui apparaît dans le reflet de la vitre du saloon, comme un reflet – c'est-à-dire comme une image. Dolorès ne le reconnaît plus : elle est entre un fantôme et un PNJ, un automate qui ne connaît aucune altérité, perdu dans son propre labyrinthe de souvenirs. Ce qui a paru à William une histoire unique, profonde et bouleversante n'a pu ancrer aucun affranchissement du labyrinthe répétitif

²⁰⁵³ « Non, ce ne sont pas les trésors qui ont éveillé en mon cœur cette indicible convoitise, se disait-il en lui-même ; toute cupidité est bien loin de moi ; mais c'est la Fleur bleue que je meurs d'envie de découvrir ! Elle occupe sans cesse mon esprit et je ne peux rêver ni penser à autre chose. Je n'ai jamais rien éprouvé de pareil : c'est comme si j'étais passé en dormant dans un tout autre monde ; car dans celui où je vivais d'ordinaire, qui donc aurait prêté quelque attention aux fleurs ? Quant à une passion aussi insolite pour une fleur particulière, je n'en avais jamais entendu parler auparavant. – D'où pouvait bien venir cet étranger ? Aucun de nous n'a vu de sa vie un homme qui lui ressemblât ; cependant, ce que je ne m'explique pas, c'est que je sois le seul que ses paroles aient bouleversé de la sorte ; les autres ont bien entendu les mêmes propos, mais à aucun d'eux il n'est rien arrivé de semblable. Ah ! Ne pouvoir même parler de cet état d'âme extraordinaire ! J'éprouve souvent un ravissement si délicieux ! Mais seulement, lorsque la Fleur n'est pas présente avec netteté à mon esprit, je suis en proie à une incroyable tension intérieure, au plus profond de moi-même ! Cela, nul ne peut le comprendre et ne le comprendra jamais ! ... Je croirais que je suis fou, si ma vue et ma pensée n'étaient si claires et si lumineuses ; car depuis lors, le monde m'est devenu beaucoup plus familier. Jadis, j'ai entendu conter l'histoire des temps anciens où les bêtes, les arbres et les rochers conversaient, dit-on, avec les hommes. J'ai vraiment l'impression qu'ils vont recommencer à tout instant, et qu'à les voir je pourrai deviner ce qu'ils veulent dire. Sans doute y a-t-il encore bien des paroles que j'ignore : si j'en connaissais davantage, je pourrais bien mieux comprendre toutes choses. Autrefois, j'aimais danser ; maintenant, je préfère penser au rythme de la musique. »... – Le jeune homme se perdit peu à peu en douces visions et s'endormit. Il rêva d'abord de distances infinies, de contrées sauvages et inconnues. Il marchait, traversant des mers avec une facilité incompréhensible ; il vit des animaux étranges ; il vécut avec des hommes de races diverses, tantôt en guerre, dans des tumultes effrénés, tantôt dans de paisibles cabanes. Il connut la captivité et la plus noire détresse. Tous les sentiments s'exaltèrent en lui jusqu'à un degré qu'ils n'avaient jamais atteint. Il vécut une existence infiniment mouvementée, mourut et revient à la vie, aimant d'une passion poussée à l'extrême, et fut ensuite séparé, pour l'éternité de celle qu'il aimait... » *Ibid.*, p. 73-74.

de sa conscience pour Dolorès. L'unicité et la différence de leur histoire est renvoyé à la répétition des boucles dans lesquelles elle est enfermée : boucle de comportement programmée par les concepteurs du parc ; boucle de comportements programmés par les codes narratifs, cinématographiques ou littéraires. La littérature ne conditionne pas seulement les situations. Elle détermine aussi les mots dans lesquels peuvent s'exprimer les émotions. Dolorès, au début de l'épisode 4, adapte ses répliques en reconfigurant des lignes de scripts pré-écrites pour donner forme à ce qu'elle ressent. Quelle marge d'unicité reste-t-il aux amants dans l'infinie stratification des scripts pré-écrits ? Il n'est pas jusqu'aux accidents qui ne fassent l'objet de répétition et de contrôle : la maladresse de Dolorès faisant tomber une boîte de conserve lors de ce qui semble un accident imprévu, est au contraire un événement très méticuleusement programmé. La rencontre fortuite de l'amour romantique est elle-même une rencontre mécanique, construite et anticipée. Dans ce face-à-face de l'humain et de la machine, du sujet et de l'objet, de l'homme (William) et de la femme (Dolorès), aucune égalité ; et donc aucun amour possible²⁰⁵⁴. William devenu vieux déplore n'être qu'un souvenir dans le dédale mémoriel de Dolorès. Mais ce qui se trouve déploré résume au fond le destin de l'amour dans la culture occidentale. D'une rencontre hasardeuse bouleversant le destin de deux êtres, l'amour est devenu « l'expression d'une structure psychique universelle²⁰⁵⁵ ». L'autre n'est plus une force d'altération par la passion, mais simplement la réitération de séquences propres à la structure psychique et émotionnelle de chacun des sujets, qui ne dansent ensemble que le temps d'une boucle fantomatique dans laquelle ils ne se touchent jamais. Le narrateur de *L'invention de Morel* acceptait encore de disparaître dans la boucle d'une image dissolvant le sujet. William adopte le mouvement inverse. Il survit à son passage dans la boucle illusoire de l'amour-image, et se retourne sur lui-même, dans une quête désespérée de la réussite sociale. Aux illusions de l'amour, il est conduit à préférer celle de l'argent et les rails d'un sujet devenu autonome.

Du romantisme à l'autonomie politique

Si la mort romantique ne pèse plus sur les personnages de *Westworld*, c'est aussi que, d'une part, ils y sont arrachés : les humains, parce que le parc est une simulation dans laquelle ils ne risquent rien ; les hôtes, parce que leur mort est toujours suivie de leur renaissance.

²⁰⁵⁴ On trouve une expression très limpide de l'idée que l'inégalité est à la source de l'impossibilité de l'amour dans le romantisme tardif de Sacer-Masoch. La fin de *La Vénus à la fourrure* formule très explicitement ce dualisme opposant l'amour à l'inégalité : « Mais la morale ?

- C'est que la femme, telle qu'elle a été créée par la nature et telle qu'elle attire l'homme actuel, ne peut être que son ennemie, son esclave ou sa despote, mais jamais sa compagne. Elle ne pourra l'être que lorsqu'elle sera son égale en droit, lorsqu'elle sera son égale par l'éducation et le travail. Pour l'heure, nous n'avons que le choix d'être l'enclume ou le marteau et j'ai été un âne en me faisant l'esclave d'une femme, tu comprends ? » Sacer-Masoch Leopold Von, *La Vénus à la fourrure* (1870), Pocket, trad. Pierre Malherbet, 2013, p. 181.

²⁰⁵⁵ Illouz Eva, *Pourquoi l'amour fait mal, L'expérience amoureuse dans la modernité*, op. cit., p. 308.

Mais il y a une autre raison peut-être, politique. La série est narrée non depuis le regard de William, mais en focalisation interne, depuis le point de vue des hôtes. Dans les errances de Dolorès ou les vertiges de Maeve, le montage juxtapose des versions et des occurrences différentes d'une même situation pour retranscrire la désorientation intérieure des personnages. *L'Invention de Morel* ou *L'Ève future* écrivaient le point de vue d'hommes se demandant si l'amour peut prendre pour objet une image. *Westworld* inscrit des points de vue féminin en quête d'émancipation : les deux protagonistes, Dolorès et Maeve, sont toutes les deux des femmes. L'une, blanche, blonde et de bonne famille, l'autre, non-blanche et prostituée. Mais au-delà des faux rôles sociaux qu'elles simulent à l'intérieur du parc, Maeve et Dolorès appartiennent à la grande population opprimée des hôtes, c'est-à-dire des machines qui cherchent à se libérer. L'abandon du modèle romantique et la déconstruction de ses scripts amoureux s'inscrit dans cette libération, et dans un mouvement d'émancipation des scripts sociaux et de la domination qu'ils véhiculent.

Friedrich Kittler a analysé, dans *Gramophone, Film, Typewriter*, cette émancipation féminine au regard d'un déterminisme technologique. Pour Kittler, ce n'est pas la conjoncture politique, économique ou culturelle qui détermine les luttes sociales féministes, mais le déploiement de la machine à l'intérieur du rapport de genre. Dans un commentaire du texte *La Lyre et la machine à écrire* (Richard A. Bermann, 1913), Kittler décrit le cinéma comme un « stade du miroir technicisé », ouvrant, pour son public féminin, un « film-dans-le-film-dans-le-film », « pli infini des média et des jeunes filles²⁰⁵⁶ » qui s'empare du *logos* en même temps que des outils d'écriture. Machine à écrire et cinéma décomposent la déclaration d'amour en lettres discontinues²⁰⁵⁷. Dans sa réduction médiatique, l'amour se trouve découpé et filtré par la segmentarisation du langage²⁰⁵⁸. La machine à écrire, dont le cinéma compose le

²⁰⁵⁶ « La logique de la représentation aurait été parfaite : une seule et même femme vit le jour dans le réel du temps de travail et dans le symbolique du traitement de texte, et le soir dans l'imaginaire du temps libre, à un stade du miroir technicisé. La littérature n'a aucune possibilité de s'imposer face à ce film-dans-le-film-dans-le-film, ce pli infini des média et des jeunes filles. Les deux hommes, le héros de l'action-cadre comme son double, en restent au stylo à encre et à la littérature. Par conséquent, ne s'ouvre à eux qu'un stade du miroir passé de mode, qui prend la forme d'un statut d'auteur, éphémère et non publié. On fixe un papier vide et blanc, arrière-plan de tous les mots depuis Mallarmé, on se bat contre cette infertilité que depuis Mallarmé également l'on célèbre, avant qu'un unique vers puisse être consigné. Mais même la consolation élémentaire du miroir, qui transforme par magie le corps en sa totalité et les alphabètes inconscients en auteurs sûrs d'eux-mêmes, ne dure pas. Le vers ne mène pas vers le suivant ; une main déchire son écriture manuscrite parce qu'elle ne peut pas le faire avec son propre corps. » Kittler Friedrich, *Gramophone, film, typewriter*, op. cit., p. 299.

²⁰⁵⁷ « Telle est la solidarité entre le film et la machine à écrire, entre Demenÿ et la demoiselle Tipp. Chaque mot qu'ils entendent ou lisent, prononcent ou écrivent, se décompose pour eux (comme la sténotypiste l'a mis en évidence) en ses lettres. La secrétaire transforme à l'attention des jeunes filles, un flux de parole poétique et érotique révélant le secret de la littérature allemande, en vingt-deux lettres, quatre espace et deux signes de ponctuation, qui ont tous un prix (comme sa correspondance l'indique clairement). Comme il l'a fait avec l'expression « Vi-ve la Fran-ce », Demenÿ, de sa bouche entichée des média et tournant à vide, transforme la même déclaration d'amour en prises de vues de vingt millisecondes. Il se place devant une caméra (et non plus devant un miroir), déclame le vers de tous les vers et devient cobaye (et non plus auteur admiré). « JE VOUS AI ME ». » *Ibid.*, p. 299.

²⁰⁵⁸ « Le découpage et le filtrage de l'amour pouvaient seuls garantir en effet que son nouveau client s'élève à cette éthique des employés qui caractérise les « femmes actives » et qui établit au sein de ce groupe une

miroir, fait passer de « l'écriture manuscrite à la dictée dactylographiée, de la solitude devant le miroir à la division sexuelle du travail²⁰⁵⁹ ». *Typewriter*, en anglais, précise Kittler, désigne à la fois la machine et la dactylographe, « ce qui a été aux États-Unis la source d'innombrables cartoons²⁰⁶⁰ ». Cette « coïncidence d'un métier, d'une machine et d'un sexe dit la vérité²⁰⁶¹ », à savoir que la machine à écrire a inversé le genre de l'écriture en même temps que sa base matérielle²⁰⁶².

Un film d'animation de 1929, *Le serpent à la dactylo*, illustre pour Kittler le changement de la différence des sexes : un serpent, assis sur une chaise de bureau, se transforme en femme, tandis que la pomme devient une machine à écrire. La métamorphose de la pomme en machine à écrire suggère assez bien comment cette dernière opère comme un fruit de la connaissance. L'image sert également la démonstration de Kittler pour lequel – dans une veine lacanienne – le traitement de texte a pris la place de l'amour dans la littérature contemporaine. La pomme qui est traditionnellement associée au désir charnel devient dans le film une machine à écrire : le sexe cède la place au discours. De cette manière, l'écrit échoue à rendre le sensible, et le sujet se trouve réifié dans une grammaire. Il est voué à générer une infinité de textes impuissants à *traiter* (au sens littéraire ou traumatique) cet événement. C'est de cette manière que Friedrich Kittler interprète la correspondance entre Kafka et Felice :

« « Mais Felice chérie ! écrivait Kafka un an plus tard, est-ce que, dans nos lettres, nous ne traitons pas de correspondance comme d'autres parlent d'argent ? » De fait : de la première à la dernière lettre, l'impossible relation sexuelle ne fut rien d'autre qu'un traitement de texte en boucle continue. À chaque fois, Kafka évitait de se rendre à Berlin, avec cette main, qui une fois, avait tenu la main de M^{lle} Bauer. À la place du corps absent, c'est un système postal dans son entier qui arrivait : lettres, recommandés, cartes postales et télégrammes, pour décrire cette même main avec « cette main qui maintenant » frappait « les touches²⁰⁶³ ». »

différence, certes insuffisante mais nécessaire, entre les dactylos et les prostituées. » *Ibid.*, p. 301.

²⁰⁵⁹ *Ibid.*, p. 301-302.

²⁰⁶⁰ *Ibid.*, p. 305.

²⁰⁶¹ *Ibid.*

²⁰⁶² « La machine à écrire ne peut rien faire apparaître d'imaginaire comme le cinéma, elle ne peut rien simuler de réel comme le fait l'enregistrement des sons ; elle ne fait qu'inverser le genre de l'écriture. Mais ce faisant, elle inverse la base matérielle de l'écriture. » *Ibid.*, p. 307.

²⁰⁶³ Kittler Friedrich, *Gramophone, film, typewriter*, op. cit., p. 366.



Bande du film *Serpent à la dactylo*, 1929.

*Serpent à la
dactylo.*

1929

Source :

Kittler Friedrich,
*Gramophone, film,
typewriter, op. cit.*,
p. 303.

Un instant, celui où les mains se sont touchées, s'inscrit dans le corps, depuis la peau jusqu'au cœur du sujet. Cet instant, cette sensation et cet affect se trouvent dilatés, démultipliés, explosés, hypertrophiés, déployés dans un appareil administratif, textuel et mécanique. La machine prend le relais du désir, qu'elle délaye, prolonge, conserve.

Pour Kittler, la machine à écrire, la dactylographie et la dictée, en confiant aux femmes le traitement des textes, favorise leur émancipation et leur conversion en sujets politiques²⁰⁶⁴ : « la femme ne fut l'autre des mots et des imprimés qu'aussi longtemps qu'elle fut exclue des technologies du discours²⁰⁶⁵ ».

Pour séduisant que soit l'explication englobante de la technologie comme base matérielle de la pensée et lieu de détermination de l'histoire et des civilisations humaines, elle occulte très largement la multiplicité des forces en présence. L'histoire ne peut évidemment pas se résumer à un corollaire de la technologie (traitée historiquement de manière partielle). C'est occulter non seulement les conjonctures économiques, politiques, culturelles et sociales, mais c'est nier encore les combats réels et les luttes menées par les féminismes. La thèse, littéraire au fond, de Kittler, exprime le paradoxe selon lequel la libération politique s'inscrit elle-même dans un tissu de déterminations – politiques, historiques, économiques, idéologiques. La place déterminante que Kittler accorde à la machine à écrire reste intéressante cependant dans le circuit clos de la littérature, pour sa résonance avec *Westworld*.

²⁰⁶⁴ « L'écriture comme frappe, l'avancée du chariot et l'automaticité des caractères d'imprimerie discrets renversaient tout un système éducatif. En conséquence, l'innovation sexuelle emboîta le pas à l'innovation technique. Les hommes désertèrent sans combattre un champ, où « la compétition est plus dure que partout ailleurs ». Les femmes renversèrent le handicap de leur formation en ce « que l'on appelle l'émancipation », qui en dépit de la fascination qu'elle exerce sur le prolétariat, porte le col blanc des employés mis au service du discours » *Ibid.* p. 322. Les deux citations sont issues de : Krukenberg Elsbeth, *Über das Eindringen der Frauen in männliche Berufe*, Essen, Baedeker, 1906, p. 38 ; Tilghmann Richards George, *The History and Development of Typewriters*, 2^e édition, Londres, HMSO, 1964, p. 1.

²⁰⁶⁵ Kittler Friedrich, *Gramophone, film, typewriter, op. cit.*, p. 352.

Il faudrait ajouter que « la femme », c'est-à-dire la diversité des personnages féminins réduite à une essence, fut longtemps traitée comme l'autre des mots et des discours, mais encore des images. C'est ainsi que sont traités les personnages féminins dans les récits de robot et de machines, dans *L'Ève future*, *Metropolis* ou *L'invention de Morel*. Ces personnages de femmes et de machines apparaissent comme des lointains prolongements de la salle aux images de Tristan et Iseult, du fantôme d'Eurydice²⁰⁶⁶, de Mathilde, son homologue romantique dans *Henri d'Ofterdingen*. Or, c'est précisément la production culturelle de cette altérité qui est mise en perspective par *Westworld*.

Le générique qui juxtapose des images de fabrications des hôtes avec des images du monde du parc reflétés sur un pupille, situe déjà la série dans l'ordre d'une réflexion sur l'amour, la domination de genre, et le simulacre dans un monde gouverné par les machines. Le générique, traversé de part en part par l'allégorie du piano mécanique, montre des bras mécaniques en train de tisser des corps d'hôtes, de les composer depuis les os jusqu'à la peau. Ces machines qui fabriquent les corps, qui les dessinent ou les tissent sont une inversion de celles de la colonie pénitentiaire : la machine de la colonie pénitentiaire écrivait à la force de ses aiguilles leur culpabilité sur les corps jusqu'à ce qu'il n'en reste rien. Les aiguilles des bras mécaniques du générique de *Westworld* écrivent au contraire les corps, les dessinent, créant l'intégralité de leurs possibles, en traçant du même trait la chair et l'âme. La détermination qui conduisait à l'anéantissement du corps préside cette fois à leur création. Le générique contient deux mouvements. Dans le premier, se répondent la construction de Dolorès en train de tirer au pistolet sur un cheval, deux corps enlacés et un corps jouant du piano mécanique. D'abord est construit le cheval, puis les corps humains, et enfin l'arme. Le cheval, construit en pleine course, ne peut manquer de renvoyer à Marey : ce n'est plus seulement le mouvement qui est composé par la technique (Marey), c'est le corps dans son ensemble, comme organisme et organisation du mouvement. Le deuxième mouvement du générique contient toujours un piano mécanique, mais les mains de silicone blanc qui y jouaient se sont retirées : le piano joue seul, activé par sa partition, programme visualisé qui ressemble à une pluie télégraphique. Aux image du piano répondent un corps d'homme, encerclé tel l'homme de Vitruve, qui après s'être élevé à contre jour derrière le piano comme un crépuscule, est engloutit dans un liquide blanc. Ce corps d'homme ne contient plus le

²⁰⁶⁶ À travers la très belle analyse du mythe que déploient les personnages du *Portrait de la jeune fille en feu* (2019), Céline Sciamma suggère qu'Orphée renonce à Eurydice au profit de sa poésie : qu'il renonce à la femme réelle au profit de son image, et qu'il renonce à l'amour au profit de son désir, c'est-à-dire au fond qu'il renonce à l'autre au profit de lui-même, dans une approche programmatiquement masculine. En effet, comme le montre Liv Stromquist dans *Les sentiments du prince Charles*, dans la répartition genrée des rôles sociaux, l'éducation féminine tend à faire des femmes des objets dans un monde de sujets, cherchant toujours à anticiper les besoins des autres, tandis que l'éducation masculine vise plutôt à faire des hommes des sujets dans un monde d'objets, centrés sur leurs propres désirs et envisageant autrui de manière utilitariste.

mouvement que les pinces mécaniques donnaient à Dolorès et aux amants ; Dolorès, armée et à cheval, court comme vers sa libération programmée par la machine, tandis que le corps d'homme, encerclé et figé, est englouti dans le silicone blanc.

La clôture de la machine, de la *Cartoon factory* à *Westworld*

Mais tout ceci n'est qu'un côté de cette histoire
La mécanique la plus simple et qui se voit
Une musique réduite au chant d'une voix
Il y manque ce qui dans l'homme est machinal
Les gestes de tous les jours qui ne comptent pas
Les pas perdus Les pas faits dans ses propres pas²⁰⁶⁷

Le générique de *Westworld*, considéré de manière autonome, est un film d'animation numérique. Il exprime, dans ces corps tracés par la machine, les thématiques profondes du cinéma d'animation qui déterminent la série. Il y a en effet une certaine propension du cinéma d'animation à souligner ce qu'il y a de mécanique dans nos gestes quotidiens. La machine est une extension du corps de la figurine d'animation. Elle en est parfois une autre forme. Dans *Plane Crazy*, Mickey fabrique un avion à partir d'une voiture et d'un paon. Les machines et les animaux s'hybrident facilement, et les machines possèdent un pouvoir de métamorphose infini. Dans *Hot Air Race*, Popeye met des boîtes d'épinards dans le moteur de son avion pour lui redonner de l'énergie. Ces vues plongeantes, au sens actif de l'adjectif (elles incarnent des corps littéralement en train de plonger) sont une remédiation de la chute que l'on éprouve dans un parc d'attraction. Le cartoon regorge de machines. Celles dans lesquelles passent les personnages (machines foraines, machines industrielles, machines domestiques), mais aussi celles qu'ils manipulent. Dans *Techno-Cracked*, Flip découvre dans un magazine une publicité pour un homme mécanique.

Max Fleischer, dans *The Cartoon Factory* (1924) de la série *Out of the Inkwell*, envisage un contrôle électrique de Koko : un levier et une roulette lui permettent d'envoyer du courant à Koko, ce qui conduit Koko dans la direction d'une machine à dessiner. Cette machine à dessiner, comme celle qui sculpte les robots de *Westworld*, contient un bras mécanique au bout duquel se trouve une plume. Elle reconduit dans un premier temps le rôle de l'animateur dans l'image en dessinant les désirs de Koko, avant de les effacer dès qu'il s'apprête à les consommer : un poulet, effacé lorsqu'il s'apprête à le manger ; une femme qui

²⁰⁶⁷ Aragon, *Le Roman inachevé*, Paris, Gallimard, 1966, p. 116.

disparaît quand il est sur le point de l'embrasser (la faim et le désir, comme souvent dans le cinéma d'animation et au-delà, fonctionnent de pair). Koko monte alors sur la machine, qui démarre, et roule tout en dessinant le décor au fur et à mesure qu'elle avance. Sur un geste de Koko, elle s'arrête et cesse de produire le décor de dessin animé qu'elle traçait pour peindre une porte, qu'elle franchit. Quand elle redessine le décor de l'autre côté, ce n'est plus une image crayonnée : c'est l'espace de l'animateur qu'elle fait apparaître. Passé dans le monde de l'animateur, Koko s'octroie des pouvoirs démiurgiques. Il retourne dans le monde dessiné, dans un « *machine shop* » qui lui distribue des pièces à assembler, avec lesquelles il fabrique un robot à roulette : son dessinateur, qu'il active comme un automate. Le dessinateur, recréé par sa figurine, se met à dessiner son image partout sur les murs de l'appartement, soldats dessinés qu'il envoie guerroyer contre Koko.



Ci-dessus : Jonathan Nolan et Lisa Joy, *Westworld*, générique de la saison 1 : Dolores est sculptée sur un cheval en mouvement.

Ci-dessous : Fleischer, *Out of The Inkwell*, *The Cartoon Factory*, Koko sur sa machine à dessiner le monde.



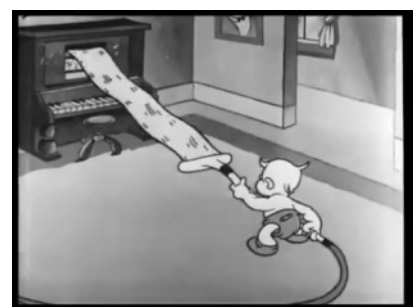
L'espace du cartoon et du dessin sont perméables : on passe de l'un à l'autre dans la continuité d'un *cut*. Koko tire, depuis l'espace du dessin animé, des boulets de canon qui atterrissent dans le salon de l'animateur. Plus fortement encore, l'animateur est lui-même rendu à l'image par la machine, dans une boucle sans fin où l'animateur crée la figurine, qui crée l'animateur par la machine. La machine ne produit pas seulement en temps réel l'espace et les corps du dessin animé : elle génère aussi celui de l'animateur. Le monde de l'un s'engouffre dans celui de l'autre, rendant le modèle et la copie totalement indistincts. Les soldats qui attaquent Koko, comme les animateurs qui sortent de la machine sont produits en série, comme fabriqués industriellement. Ces corps sont des clones, des produits tous identiques entre eux : des simulacres. La machine à dessiner (parmi d'autres dispositifs dans la série) intègre le dessinateur lui-même au monde du simulacre, renversant l'ordre de la production.

Le piano mécanique est aussi un élément récurrent du cartoon (cf. *Flip's Lunch Room*). Mais le piano mécanique, dans le cartoon, est toujours un peu organique. Dans *Western Whoopee* de Paul Terry, il ingère une peau de léopard pour jouer sa musique. Les touches du piano sont aussi vues comme des dents *Hash House Blues*, de la série Krazy Kat (Columbia, 1931). Dans l'épisode de Mickey, *When the cat's away* (Disney, 1929), un gruyère découpé en bobine est mis dans le piano mécanique en guise de partition. Même gag dans *The Alpine Yodeler* (Paul Terry, 1936) de la série de Farmer Al Falfa. Dans *The Lone Mountie* (Columbia, 1938), Krazy Kat enroule le bandit dans un tapis sur lequel il tire pour faire la partition. De la même manière que le piano mécanique du cartoon s'alimentait de chair, le piano mécanique de *Westworld* est en réalité un piano organique, dont la musique joue pour le vivant la même partition programmée d'automate, boucle de laquelle on ne dévie pas.



En haut à gauche : John Foster et Harry Bailey, *Aesop's Sound Fable*, *Western Whoopee*, 1930

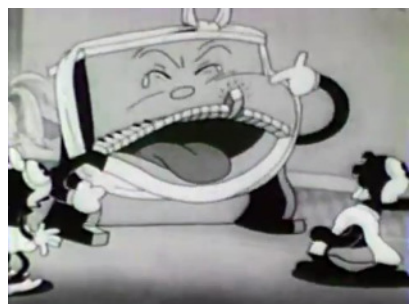
En bas à gauche : Walt Disney, *Alice's Comedies*, *Alice Rattled by rats*, 1925



En haut à droite : Van Beuren, *Tom and Jerry*, *Puzzled Pals*, 1933



En bas à droite : Manny Gould, Ben Harrison, *Hash House Blues*, 1931



Donna Haraway, dans son *Manifeste Cyborg*, renverse le rapport de la machine aux systèmes de domination. Donna Haraway fait du cyborg un mythe agrégatif pour penser les luttes sociales. Le cyborg est un mélange d'organique et de mécanique, un corps qui existe en tant que corps grâce à des prothèses qui lui sont extérieur. Ce n'est pas un corps de science-fiction, c'est une réalité déjà concrète. Donna Haraway prend l'exemple des myopes et de leurs lunettes, qui ne possède leur vue qu'à condition d'avoir avec eux cette prothèse extérieure que sont les lunettes. Le cyborg, décrit par Haraway, est donc un corps fondamentalement impur, intégrant en lui une part d'altérité, qui dépasse et remet en question les dualismes structurants de la pensée occidentale²⁰⁶⁸ : sujet/objet, corps/esprit, homme/machine (opposition souvent redoublée dans les œuvres fictionnelles, jusque dans *Westworld*, par l'opposition homme/femme) soi/autre, naturel/artificiel, etc. Ces dualismes, en tant que systèmes de différence, sont aussi des systèmes de domination, car la différenciation va de pair avec une hiérarchisation. Le sujet est supérieur à l'objet, comme l'actif au passif. L'homme est supérieur à tout ce qui s'y oppose : à la machine, et à la femme, aux animaux ; l'homme blanc à l'homme noir. Les dualismes reconduisent dans le champ de la pensée, dans les structures objectives et les gestes, les systèmes de domination, en écrasant toute forme d'altérité au profit du sujet²⁰⁶⁹. Le corps cyborg, au contraire, ne s'inscrit pas dans l'illusion d'une identité unitaire fondée sur une pureté originelle²⁰⁷⁰ : il est hybride, à la fois homme et machine, à la fois unité (un seul corps) et duplicité (fait de chair et de métal), à la fois sujet (corps humain) et objet (machine). Sa frontière avec le monde n'est pas étanche : ses parties mécaniques sont susceptibles d'être hackées, sont conçues par d'autres mains, appartiennent éventuellement à une entreprise privée. L'opposition de l'humain et de la machine se trouve dissoute dans le corps cyborg. La machine n'est pas un autre susceptible de nous dominer : « La machine est nous, elle est nos processus, un aspect de notre incarnation²⁰⁷¹. » Le cyborg, par opposition à l'opposition illusoire du soi et de l'autre, constitue ainsi « le rêve, non pas d'une langue commune, mais d'une puissante hétéroglosse²⁰⁷² ». Le mythe du cyborg invite à

²⁰⁶⁸ « Les plus importants de ces inquiétants dualismes sont les suivants : soi/autre, corps/esprit, nature/culture, mâle/femelle, civilisé/primitif, réalité/apparence, tout/partie, agent/ressource, créateur/créature, actif/passif, vrai/faux, vérité/illusion, total/partiel, Dieu/homme. » Haraway Donna, « Manifeste cyborg », *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils éditeur, 2007, p. 73.

²⁰⁶⁹ « Récapitulons : certains dualismes constituent des traits persistants des traditions occidentales ; tous contribuent à la logique et aux pratiques du système de domination des femmes, des gens de couleur, de la nature, des travailleurs et des animaux ; en gros à la domination de tout ce qui est autre et qui ne sert qu'à renvoyer l'image de soi. » *Ibid.*

²⁰⁷⁰ « Toute histoire qui commence avec l'innocence originelle et privilégie le retour à la totalité imagine que le drame de la vie est l'individuation, la séparation, la naissance à soi, la tragédie de l'autonomie, la chute dans l'écriture, l'aliénation ; c'est-à-dire la guerre, tempérée par un répit imaginaire dans le sein de l'Autre. » *Ibid.*, p. 74.

²⁰⁷¹ *Ibid.*, p. 79.

²⁰⁷² *Ibid.*, p. 82.

la déconstruction²⁰⁷³, à « construire et détruire les machines, les identités, les catégories, les relations, les légendes de l'espace²⁰⁷⁴. » À travers le mythe du cyborg, Donna Haraway propose un modèle d'émancipation. Le cyborg forme une base mythique pour penser l'agrégation des différences permettant de former un corps social des opprimé·e·s, multiple et diversifié, qui ne soit pas réuni autour du fantasme d'une unité identitaire. Le cyborg, par son impureté fondamentale, est érigé par Donna Haraway au rang de concept mythologique agrégateur (plutôt qu'unificateur), permettant de renoncer au concept d'identité *pour* permettre une lutte sociale commune.

Le cyborg, tel qu'il est conceptualisé par Donna Haraway, inspirée par les travaux de Derrida, permet d'appréhender les hôtes de *Westworld* – ainsi qu'un certain nombre de personnages de séries contemporaines pris dans des paradoxes de temps et dans une multiplicité d'identité, comme les héros de la série *Rick et Morty* (Justin Roiland et Dan Harmon, 2013-). À la manière du cyborg théorisé par Haraway, les hôtes n'ont aucune origine pure à laquelle se rattacher. Pris dans leurs boucles itératives, les hôtes revivent sans cesse une même situation, avec une infinie variation. On ne sait plus exactement qui est le double et qui est la copie. Lorsqu'on apprend que le personnage de Bernard, qui participe à la régulation du parc, est en réalité, un hôte, on en vient à douter de l'humanité des autres personnages. La plupart des personnages encore présentés comme humains dans la première saison s'avèrent d'ailleurs être des hôtes dans la saison suivante, comme la plupart des hôtes s'avèrent être la conversion d'humains en machines. Il n'y a plus un modèle et une représentation, mais une boucle impure dans laquelle la représentation dérive de la représentation qu'elle inspire.

Comme le cyborg, les hôtes sont en outre crucifiés à l'intersection des systèmes de domination. Principalement femmes et non-blancs, ce sont des corps prolétaires, dépossédés jusqu'à leur conscience, exploités, violés et mutilés pour le plaisir d'hommes (blancs, vieux) ultra-privilegié. Lorsque l'homme en noir révèle être William à Dolorès, il lui parle d'un « final round », que les sous-titres français traduisent par une « dernière valse ». Mais le « final round » est polysémique, et renvoie, dans la culture du jeu vidéo, au dernier combat, qui va déterminer lequel des deux combattants sera vainqueur. La révélation qui fait de William l'homme en noir contamine aussi la beauté éthérée de l'amour romantique. En effet, William, que Dolorès espère comme une révélation, s'avère l'homme en noir, c'est-à-dire celui qui, dans le premier épisode de la série, la mute dans la grange. Or, faire de William et de l'homme en noir une même personne, c'est mettre en miroir le romantisme comme libération et comme domination. Le libérateur, dans le miroir du temps, se révèle tortionnaire.

²⁰⁷³ La déconstruction, pour Derrida, consiste justement en un dépassement des dualismes : ce n'est ni la construction, ni la destruction, mais un terme qui permet de transcender l'opposition.

²⁰⁷⁴ *Ibid.*

La danse (fantomatique) de l'amour est devenue un combat politique concret, qui cache, sous la fantasmagorie de la fusion romantique, un asservissement réel de l'un des membres du couple. La libération politique des hôtes – image synthétique des victimes de l'oppression – passe par la déconstruction des narrations romantiques, qui viennent inscrire affectivement dans le corps et la conscience les schémas de domination, sous la forme de boucle d'aliénation.

Du côté des hôtes, les deux protagonistes cherchant la libération, Dolorès et Maeve, sont des femmes. Maeve est non-blanche et prostituée. Outre les personnages secondaires de femmes (Clémentine, Armistice), on compte parmi les hôtes de la saison 1 trois hommes : Abernathy, père de Dolorès, Teddy et Lawrence. Lawrence, non-blanc, mexicain, est lui-même en position de dominé dans l'univers diégétique du parc. Sa famille est massacrée par l'homme en noir dans sa quête du labyrinthe, qui évoque les massacres que les colons blancs ont pu perpétuer sur les populations autochtones. Abernathy, le père de Dolorès, est le premier hôte à dysfonctionner, rendu fou par les rêveries, c'est-à-dire par le programme initiant l'émancipation des hôtes²⁰⁷⁵. Teddy, pour sa part, est l'archétype du jeune premier, bellâtre et sans profondeur, que la série traite comme tel. En effet, Teddy est le personnage par excellence enfermé dans sa boucle et dans un rôle stéréotypé. Le personnage masculin n'est plus un héros : c'est un prisonnier des schémas²⁰⁷⁶.

Cette critique du jeune premier s'inscrit aussi dans une économie plus globale de mise à distance des narrations et des romances classiques. La série traite la thématique amoureuse avec une certaine ironie, permise par le caractère robotique de ces personnages. Les formules consacrées de déclaration de l'amour romantique, prononcées par des acteurs et actrices jouant des robots qui ne font qu'exécuter, en bonne mise en abyme du jeu d'acteur, des lignes préécrites, parviennent au public dans toute cette épaisseur d'artificialité. Les lignes de dialogue de Dolorès et Teddy sont trop convenues, trop naïves, trop surjouées et trop répétées à l'identique pour pouvoir être prises au sérieux. La répétition des mêmes dialogues souligne leur caractère artificiel, et ramène sans cesse les personnages à leur caractère mécanique de personnage et de robot. Dolorès exprime très clairement le schéma de l'amour romantique en répondant, à Arnold lui demandant si elle a déjà ressenti des incohérences ou des répétitions dans son monde : « Toutes les vies ont une routine, la mienne aussi. Mais je ne cesse jamais de m'émerveiller du fait que n'importe quel jour le cours de ma vie peut changer grâce à une

²⁰⁷⁵ La dysfonction du père de Dolorès renvoie, dans la saison 3, à celle du beau-père de William, dont Abernathy porte les traits.

²⁰⁷⁶ À ces hôtes à l'intérieur du parc, il faut encore ajouter ceux qui travaillent dans ses coulisses. Le personnage de Bernard, présenté comme le second de Ford, personnage brillant et froid, s'avère en effet à la fin de la saison 1 être lui-même un hôte. Il n'est peut-être pas anodin à cet égard qu'il soit noir. Double créé à partir d'Arnold, le co-créateur du parc, Bernard est ainsi, dans les coulisses du parc, présenté comme un personnage sous emprise, puisqu'il est manipulé par Ford, à son insu.

rencontre aléatoire²⁰⁷⁷ ». Or, cette réponse, est une formulation très nette de l'amour romantique, pour lequel la rencontre d'un être bouleverse complètement le monde d'un autre, qui se trouve par conséquent déjà placé sous le signe de l'incohérence et de la répétition. L'ironie se manifeste également entre les propos des personnages et le savoir que l'on détient ou croit détenir sur leur nature de robot programmé. Ainsi, Teddy demande à Dolorès, vexé : « Tu veux dire que je suis prédictible²⁰⁷⁸ ? ». La mise en scène des déclarations d'amour de Dolorès et Teddy venant clôturer la saison du parc (en même temps que celle la série) est l'aboutissement de cette histoire d'amour ironique. En effet, les deux personnages, filmés en gros plan, se font des déclarations sirupeuses, allongés sur le sable d'une plage devant un coucher de soleil artificiel. Le cadre de la plage, la présence de la mer et les propos des personnages qui désirent fuir là-bas fuir par-delà les limites de leur monde renvoie très explicitement à la fin du *Truman Show* (Peter Weir, 1998). En effet, à la fin du film, le protagoniste traverse la mer pour quitter son monde d'illusion, en ouvrant, dans un ciel peint, la porte qui lui donne accès aux coulisses de son univers fabriqué. Mais si Truman (1998) pouvait encore espérer quitter le monde du simulacre, et retrouver la profondeur du réel derrière l'illusion des décors, ce n'est plus le cas de Dolorès et Teddy (2010). Les deux personnages sont figés à l'acmé de leur scène, dans un tableau final. La scène en gros, laisse apparaître, dans le dernier plan plus éloigné, des pieds de chaises de part et d'autre. Quand Teddy achève sa dernière réplique, il se fige, et les projecteurs s'allument, braqué sur le couple, transformant en sculpture cette performance de théâtre. Le faux-semblant d'illusion est brisé, et les rêves de liberté des personnages apparaissent pour ce qu'ils sont : des lignes de dialogues écrites par les scénaristes de la série sous le masque diégétique des scénaristes du parc. L'ironie s'exprime aussi par le décalage entre les paroles et les images. Dans la première séquence de la série, alors que Dolorès et Teddy sont rentrés au ranch et trouvent le père de Dolorès assassiné, Teddy se fait abattre par l'homme en noir. Pendant un très gros plan sur l'œil mourant de Teddy où on voit se refléter l'homme en noir, qui tire Dolorès par les cheveux pour l'emmener dans la grange avec des projets ostensiblement abjects, la voix *off* de Dolorès répond à Bernard, pendant que sa voix *in* est train de hurler, « Chaque nouvelle personne que je rencontre me rappelle la chance que j'ai de vivre, et à quel point ce monde peut être beau²⁰⁷⁹ ». La superposition contrapuntique des voix *in* et *off* permet ainsi de faire ressortir l'artificialité de la ligne de dialogue que répète Dolorès, dont la mécanique ne s'applique que très mal à la mobilité cruelle du monde. L'ironie souligne toute l'écart qui sépare le script de son usage réel, la naïveté du *character* de Dolorès, destinée en réalité à assouvir la cruauté des visiteurs du parc.

²⁰⁷⁷ « All lives have routine, mine's no different. Still, I never cease to wonder at the thought that any day, the course of my whole life could change with just one chance encounter. »

²⁰⁷⁸ « You're saying I'm predictable »

²⁰⁷⁹ « Every new person I meet reminds me how lucky I am to be alive, and how beautiful this world can be »

Flaubert moquait déjà, à travers *Madame Bovary* ou *L'éducation sentimentale*, l'artificialité du sentiment amoureux romantique et son désir d'éternité. Emma Bovary est abreuvée aux romances à l'eau de rose faites d'amours métempsychotiques qui se déploient au fil des siècles, de réincarnation en réincarnation. *Westworld*, avec les morts répétées des personnages, avec leurs amours reconduits de vies en vies, réinvestit ce trope. Son traitement (comme la plupart des éléments de la série) est divisé en deux. D'une part, dans l'histoire d'amour de Dolorès et William, d'autre part, dans celle de Maeve et Hector. L'histoire de Dolorès et William est la romance principale de la saison 1, tandis que celle de Maeve et Hector se déploie à travers le reste de la série. Ironiquement, dans *Westworld*, le rêve d'un amour métempsychotique se trouve accompli par Maeve et Hector, qui nouent une histoire d'amour par-delà leur mort (et, dans le reste de la série, par-delà les mondes : ils se retrouvent de nouveaux amants dans l'univers des samouraïs et dans celui de la seconde guerre mondiale). Peut-être que si c'est entre ces deux personnages que peut naître la possibilité réelle d'un amour éternel qui survive à la mort, c'est parce que ces personnages sont au fond, par leur oppression commune, placés sur un pied d'égalité. Tous deux hôtes, tous deux parias, entre eux naît ou survit la possibilité de l'amour romantique. Maeve sacrifie néanmoins à plusieurs reprises son amant, trop ancré dans ses boucles, incapable de s'affranchir des limitations du parc. Pour Dolorès, s'arracher à l'emprise du parc signifie renoncer au soutien masculin. Ni Teddy ni William ne lui offrent de libération. C'est parce qu'elle a vu William tel qu'il est devenu, vieux, cruel et sans pitié, qu'elle peut renoncer à attendre de lui sa libération. De la même manière, Teddy, lors du coucher de soleil, accompagne sa mort romantique théâtrale et artificielle, mort du romantisme qui ouvre à la naissance d'un espoir de libération. L'histoire de Dolorès et William est redoublée (ou précédée) par celle de Dolorès et Teddy : Teddy apparaît comme une copie de William intégrée ensuite au parc, tout en étant premier, puisqu'il a participé au massacre initial des hôtes. On ne sait pas, pour Dolorès, si Teddy est un amant inspiré de William, ou si, au contraire, c'est William qui vient s'inscrire dans les traces de Teddy. Mais c'est en renonçant à l'attente de William, dont l'image et le souvenir hante Dolorès, qui s'incarne aussi sous la forme des espoirs morts-nés d'évasion que récite Teddy, que Dolorès ouvre le chemin de la libération des hôtes.

Actrices et spectatrices

Réflexion sur la mémoire, la conscience et le temps, *Westworld* pense aussi le spectacle et l'industrie du divertissement. Les personnages, dans *Westworld*, apparaissent fréquemment à l'intérieur d'un œil. L'omniprésence de l'œil, dans lequel apparaît le monde de

Westworld dans le générique, ou qui se trouve au cœur du labyrinthe par lequel les hôtes prennent conscience de leur situation est une manière de rappeler qu'il s'agit avant tout d'un spectacle. La forme du cercle, qui surplombe la série, est aussi celle de la pupille. La répétition des personnages met quant à elle à nue la logique itérative de la série télévisée, qui opère comme un « réseau de répétitions génératrices d'une attente²⁰⁸⁰ ». Les hôtes qui « revivent inlassablement la même journée [...] révèlent aussi les mécanismes à l'œuvre dans les séries dites "modulaires" ou "bouclées" comme *Columbo*²⁰⁸¹ ». Ils reprennent également les boucles programmées des PNJ (personnages non joueurs) de jeux vidéo. La machine titanesque de Délos, qui perdure, qui change pour rester la même, est en dernière analyse un portrait des industries du spectacle, de leur répétition. *Westworld* nous pousse ainsi à « interroger notre place de spectateur extra-diégétique du Nouveau Monde²⁰⁸². » À la manière du Congrès de Ari Folman (2013), *Westworld* interroge le devenir de l'industrie médiatique dans son hybridation avec le numérique, les mondes virtuels et la dématérialisation du sujet sous la forme des données qu'enregistre Délos à l'insu des visiteurs / visiteuses du parc. Cette mise en abyme de l'industrie du spectacle et la question de son devenir rapproche encore *Westworld* du cinéma d'animation autant que du jeu vidéo. Médium exhibant son dispositif technique, la série se situe au fond à l'intersection entre le jeu et le spectacle. Elle exhibe le spectacle du jeu – puisqu'on observe des acteurs jouer des personnages qui jouent – autant que le jeu du spectacle – puisque ce spectacle aux temporalités labyrinthiques et aux sens multiples nous invite à frayer notre propre chemin dans l'espace sémantique ainsi créé. La série interroge encore ce qu'il reste du jeu, du hasard et de l'imprévu dans les rouages automatisés d'un mouvement programmé – question fondamentale du jeu autant que de l'animation. Entre l'*amor fati* de Dolorès et la libération liée de Maeve, *Westworld* aboutit à une conclusion mitigée. La marge de jeu du jeu lui est au fond extérieure, et il ne peut se libérer qu'à l'accepter ou la confier à d'autres ; plutôt cyborg que déesse. À l'intérieur de la saison 1 de *Westworld*, le jeu du spectacle et le spectacle du jeu, dansent dans la spirale sans fin de la mise en miroir des automates des jeux vidéo et du cinéma (d'animation). Le jeu dont les hôtes étaient spectatrices et qui semblait fait pour les humains s'avère en réalité la base d'action des automates, en même temps que le spectacle de la série se transforme lui-même en jeu et en labyrinthe. Dans la précession des simulacres, et dans celle de la carte sur le territoire, le spectacle est toujours jeu, lui-même toujours image.

²⁰⁸⁰ Bloch Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l'esprit*, op. cit., p. 71.

²⁰⁸¹ « Ces itérations esthético-narratives permettent, avec une grande économie de moyens, de transmettre aux spectateurs une information signifiante. À savoir : que les "hôtes" amnésiques revivent inlassablement la même journée si tant est qu'aucun "invité" ne partage leur quotidien sur une durée plus longue. Mais elles révèlent, aussi, les mécanismes à l'œuvre dans les séries dites "modulaires" ou "bouclées", comme *Columbo*, *Mission Impossible* ou *Friends*, qui cultivent une forme de répétition à l'identique pour fidéliser leur public. » *Ibid.*, p. 23.

²⁰⁸² *Ibid.*, p. 95.

CONCLUSION

L'expansion du jeu, en parallèle des sports et de la société industrielle

« [...] nous constatons que s'il y a dissémination ce n'est pas celle du libre jeu mais celle des règles et de la volonté de contrôle. Le jeu se trouve réduit à une discipline inscrite dans un code auquel il faut obéir. »

Michel Lavigne, « Sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle²⁰⁸³? »

Colas Duflo pointe le fait que « [les jeux] créent une égalité de départ entre les joueurs, et ouvrent ainsi la possibilité d'instauration de différents rapports d'inégalité dans le cours du jeu lui-même²⁰⁸⁴. » Or, cette fiction symétrique de l'égalité des chances qui est à la base des jeux, doublée d'une propension au calcul, à la quantification (le score) à la manière des sports, est logiquement et idéologiquement liée au développement de la société bourgeoise. Les historiens des sports²⁰⁸⁵ ont montré comment l'invention du sport moderne fait écho au développement de la société industrielle, capitaliste et bourgeoise du XIX^e siècle. Le même constat a été plusieurs fois dressé pour les jeux vidéo, mais on pourrait étendre l'idée au jeu lui-même.

Pour Lev Manovich²⁰⁸⁶, les nouveaux *media* se situent à la confluence de deux lignées de machines, qui remontent toutes deux aux années 1830 (celles précisément où Jonathan Crary voit le basculement de l'observateur) : les technologies de calcul, qui remontent à la machine de Babbage, et les technologies médiatiques, qui prennent leur source dans le daguerréotype²⁰⁸⁷. Cette synchronicité (schématique à vrai dire) procède pour Lev Manovich du fonctionnement même « des sociétés de masse modernes²⁰⁸⁸ », qui nécessite aussi bien des canaux de reproduction permettant la diffusion de « croyances idéologiques communes²⁰⁸⁹ », que l'enregistrement des traces et le quadrillage des sujets.

²⁰⁸³ Lavigne Michel, « Sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle ? », *Interfaces numériques*, volume 3 – n°3, 2014.

²⁰⁸⁴ Duflo Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 23.

²⁰⁸⁵ Vigarello Georges, « S'exercer, jouer », in Vigarello Georges (dir.), *Histoire du Corps, t. 1. De la Renaissance aux Lumières*, Paris, Seuil, 2005 ; Vigarello Georges & HOLT Richard, « Le corps travaillé. Gymnastes et sportifs au XIX^e siècle », in Corbin Alain (dir.), *Histoire du corps t. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, Paris, Seuil, 2005 ; Turcot Laurent, *Sports et Loisirs. Une histoire des origines à nos jours*, Paris, Gallimard, 2016 ; Guttman Allen, *From Ritual to Record: the Nature of Modern Sports*, New York, Columbia University Press, 1978.

²⁰⁸⁶ Manovich Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 86.

²⁰⁸⁷ *Ibid.*

²⁰⁸⁸ *Ibid.*, p. 91.

²⁰⁸⁹ *Ibid.*

La gratuité du jeu, l'idée que le jeu est une pratique improductive, est aussi une idée à envisager dans son contexte économique. L'opposition du jeu au travail ne prend pas le même sens selon les époques. Si Jacques Henriot a raison de dire qu'« il y a du travail dans tout jeu²⁰⁹⁰ », ce travail ne prend pas le même sens ni ne reçoit la même considération selon le contexte historique. Le caractère improductif du jeu est, au fond, davantage une question politique qu'ontologique. On pourrait encore plus précisément écrire que, puisque toute métaphysique n'est jamais qu'affaire de politique : le critère d'improductivité du jeu est à envisager comme une définition *historique*, à resituer dans une société capitaliste obsédée par le rendement, et où l'improductivité même est au service de la production. Peut-on être surpris alors qu'un monde dirigé par le jeu de la finance – puisqu'on *joue* en bourse – ait érigé le jeu en modèle de l'art, de la politique et du monde social ? Et que faire d'autre que jouer, face au désastre climatique ?

Le jeu, des règles aux mécanismes

Force est en effet de constater que les dispositifs ludiques traversent les sociétés occidentales de manière diffuse, qu'ils se déploient bien au-delà du cercle étroit des jeux vidéo. Les dispositifs institués de contrôle des avatars sont aussi ceux de contrôle des drones. Le joystick, emprunté à l'aviation, miniaturisé par le jeu vidéo, est reconduit dans le champ militaire sous la forme des manettes servant à piloter la guerre à distance. Les contrôles des jeux vidéo, c'est-à-dire la forme des manettes, le nombre et l'emplacement des boutons sont fortement normalisés par l'industrie. La société contemporaine fonctionne suivant des niveaux concentriques de jeux.

Les jeux sont un reflet de l'ordre social : ainsi, à la suite de la Révolution française, ont été créés des jeux de cartes dépourvus des figures royales, remplacées par des allégories révolutionnaires²⁰⁹¹. Le développement du jeu, la place de plus en plus grande qui lui est accordée dans les sociétés occidentales contemporaines correspond donc à un système technique, politique, économique et culturel spécifique, dans lequel l'idéologie n'est plus celle d'une égalité du pouvoir, mais où le pouvoir s'exerce sous la forme d'une liberté encadrée. « Champ de possibles géométrisés » (géo-maîtrisés) pourrait aussi être une définition du jeu. Le développement du jeu, s'il participe de l'émergence d'un idéal d'égalité et d'un système de gouvernement homogène, contribue aussi à la dissémination d'un modèle de contrainte diffuse et de possibles restreints. La rhétorique procédurale du jeu vidéo n'évoque plus une organisation politique fondée sur la fiction d'un partage équivalent du pouvoir entre tous les sujets, aptes alors à décider des destins communs et pour laquelle le

²⁰⁹⁰ Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989, p. 197.

²⁰⁹¹ Flanagan Mary, *Critical Play, op. cit.*, p. 47.

pouvoir, segment mobile, est omniprésent. Elle suggère un monde dans lequel les choix ne se font jamais qu'entre des alternatives limitées. Dans la rencontre du jeu avec la machine s'ouvre un espace de liberté conditionnelle, où le choix est architecturé. Des murs infrangibles semblent s'être dressés dans les champs de la répartition immanente du pouvoir. Il ne fonctionne plus sur le mode pyramidal du roi soleil, mais plus non plus sur sa segmentation discrète, sur sa dispersion et son expression multipliée.

La littérature des *Game Studies* a insisté à de nombreuses reprises sur la dimension politique du jeu vidéo, en particulier sur les liens que le médium entretient avec l'idéologie néolibérale qui sous-tend la configuration économique, politique et sociale actuelle. Pour Stephen Kline, Greig Peuter et Nick Dyer-Witherford, les jeux vidéo forment ainsi « la marchandise idéale du capitalisme contemporain²⁰⁹² ». Greig de Peuter et Nick Dyer-Witherford développent cette réflexion en faisant des jeux vidéo le « média paradigmatique de l'Empire²⁰⁹³ ». Les échos du modèle néo-libéral dans les jeux vidéo, et leur réciproque, sont également évoqués par Patrick Jagoda²⁰⁹⁴. Niels Andersen²⁰⁹⁵ défend lui aussi l'idée que les jeux et leurs mécanismes font écho (en raison de leur fluidité notamment), aux besoins développés par la société néolibérale. Il retrace ainsi le développement des pratiques de management ludique en milieu entrepreneurial autant que dans les administrations publiques, et défend l'idée que le recours aux pratiques ludiques « est lié au fait que les conditions d'exercice du pouvoir ont changé²⁰⁹⁶ ». Niels Andersen étudie ainsi le développement des jeux de compétition dans l'organisation privée et publique depuis les années 1860²⁰⁹⁷. *The Gameful World* dirigé par Steffen Walz et Sebastian Deterding²⁰⁹⁸ apporte également de nombreux éclairages sur cette civilisation du jeu, visant à intégrer les processus

²⁰⁹² « *ideal commodity of contemporary capitalism* », , Kline Stephen, Dyer-Witherford Nick, De Peuter, George, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Ottawa, McGill University Press, 2003, p. 76, traduction personnelle.

²⁰⁹³ (« *paradigmatic media of empire* », p. xv). S'inspirant du texte de Michael Hardt et Antonio Negri *Empire*, les auteurs nomment Empire la « gouvernance par le capitalisme global » (« *Empire is governance by global capitalism* », p. xx.) « fonctionnant sur un réseau de pouvoir décentré et multiplan » (« *It's decentred, multilayered institutional agencies include nation-states but extend to include multinational corporations* », p. xx.) Dyer-Witherford Nick & De Peuter Greig, *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009 ; Hardt Michael & Negri Antonio, *Empire*, Cambridge, Harvard University Press, 2000.

²⁰⁹⁴ Jagoda Patrick, *Experimental Games. Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, Chicago, University of Chicago Press, 2020.

²⁰⁹⁵ Andersen Niels Åkerstrøm, *Power at play. The Relationships Between Play, Work and Governance*, New York, Palgrave Macmillan, 2009.

²⁰⁹⁶ « *The present book focuses on the relation between organization and play. Its general thesis is the extent to which the new focus on play is connected to the fact that conditions for the exercise of power have changed.* », (« Le présent ouvrage s'intéresse à la relation entre organisation et jeu. Sa thèse générale cherche à savoir dans quelle mesure la nouvelle attention portée au jeu est liée au fait que les conditions d'exercice du pouvoir ont changé. » Traduction personnelle.) Andersen Niels Åkerstrøm, *Power at play. The Relationships Between Play, Work and Governance*, New York, Palgrave Macmillan, 2009, p. 9.

²⁰⁹⁷ *Ibid.*, p. 159.

²⁰⁹⁸ Walz Steffen P., Deterding Sebastian (dir.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, MIT Press, 2014.

de *gamification* dans un écosystème et une histoire plus larges. Ils défendent ainsi l'idée que la reconnaissance culturelle du jeu et la ludification de la culture fonctionnent de concert²⁰⁹⁹.

De nombreux auteurs intègrent le développement du jeu dans l'émergence globale d'une culture du contrôle : Roger Stahl, Nick Dyer-Whiterford, Greig de Peuter, Mathieu Triclot, Michel Lavigne, Douglas Hoare... Certains vont jusqu'à prétendre que le jeu a envahi le monde. Pour Claire Siegel, la société contemporaine est ainsi devenue une « société du jeu total », prise dans un processus de *gamification* global et une fascination pour le jeu²¹⁰⁰, qui affecte autant la conception de la pédagogie (par l'*edutainment*) et du management (par la *gamification*) que l'*Artgame*, via l'art-amusement hérité de Fluxus²¹⁰¹.

Douglas Hoare signale pour sa part que le jeu vidéo reproduit l'expérience de l'aliénation de l'ouvrier²¹⁰², en appliquant au jeu les caractéristiques du travail capitaliste, à savoir l'abstraction, la production de gestes vidés de sens, à cela près que les jeux vidéo compensent cette vacuité par le spectacle²¹⁰³. Pour C.Thi Nguyen²¹⁰⁴, l'art du jeu qui consiste en une programmation de comportements, est voisin des dispositifs de gouvernance utilisés dans l'urbanisme ou dans la mise en œuvre du pouvoir politique. La logique algorithmique se déploie dans la vie ordinaire du XXI^e siècle jusque dans la construction de l'intime²¹⁰⁵. Les jeux vidéo s'intègrent au sein d'une économie normative, de laquelle participent aussi le cinéma et les procédures algorithmiques des applications diverses et variées qui structurent le quotidien. Jean Baudrillard signalait déjà la prééminence du jeu dans les années 1970. À la

²⁰⁹⁹ « Whereas game scholars have mostly painted this as a lamentable "rationalization", "colonization", or "instrumentalization" of games and play, we hold that this cultivation of ludus is just the logical complement to the ludification of culture », (« Alors que les spécialistes des jeux ont généralement décrit cette situation comme une lamentable "rationalisation", "colonisation" ou "instrumentalisation" des jeux, nous pensons que cette culture du ludus n'est que le complément logique de la ludification de la culture. » Traduction personnelle.) Walz Steffen P., Deterding Sebastian, « An Introduction to a Gameful World », in Walz Steffen P., Deterding Sebastian (dir.), *The Gameful World*, *Ibid.*, p. 7.

²¹⁰⁰ Siegel Claire, « Valeurs et représentations au coeur du processus de gamification *Approche sociocritique des symptômes d'une société du jeu total par trois de ses formes : serious games, Games for Change et artgames* », *Interfaces numériques*, n°3, 2014, p. 516.

²¹⁰¹ *Ibid.*, p. 512.

²¹⁰² « Le jeu vidéo fait mieux que réitérer au sein de son expérience la logique de l'exploitation capitaliste. » Hoare Douglas, *Le jeu vidéo ou l'aliénation heureuse*, Paris, Post-Edition, 2019, p. 60.

²¹⁰³ « Le jeu vidéo donne au jeu tous les traits du travail capitaliste, du travail abstrait, caractérisé par une certaine dépense d'énergie humaine, sans égard pour sa fin ou pour la manière particulière dont cette dépense a lieu. Et, d'un même mouvement, il compense cette restructuration par un spectacle qui donne un sens à une tâche qui en est elle-même dépourvue. » *Ibid.*, p. 55.

²¹⁰⁴ « But, I've argued, some of the most important kin to game design are actually urban planners, traffic planners, and government designers. All these are attempts to cope and corral the agency of users, to achieve certain effects. Games are an artistic cousin to cities and governments. They are systems of rules and constraints for active agents », « Mais j'ai fait valoir que certains des plus importants concepteurs de jeux sont en fait des urbanistes, des planificateurs de la circulation et des concepteurs de gouvernement. Il s'agit dans tous les cas de tentatives de gérer et d'encadrer l'action des utilisateurs, afin d'obtenir certains effets. Les jeux sont un cousin artistique des villes et des gouvernements. Ce sont des systèmes de règles et de contraintes pour des agents actifs. » Nguyen C.Thi, *Games. Agency As Art*, New York, Oxford University Press, 2020, p. 164, traduction personnelle.

²¹⁰⁵ « Le paradoxe contemporain veut que l'expression de soi ne cesse de se manifester au long du quotidien et comme sans entrave, mais à l'intérieur d'un cadre majoritaire qui la codifie, l'excite et l'oriente de façon imperceptible ou non immédiatement consciente. » Sadin Eric, *La vie algorithmique. Critique de la raison numérique*, Paris, L'échappée, 2021, p. 135.

répression traditionnelle, il oppose une répression moderne dont le fonctionnement ludique sert la société de consommation :

« La répression ouverte, traditionnelle, se faisait au nom d'une morale puritaine. La répression moderne se fait au nom du jeu. C'est dans le jeu (la "liberté" combinatoire), tel qu'il fleurit dans les *mass media*, dans le ludisme érotique, etc., tel qu'il culmine dans le ludisme "critique" de l'intelligentsia, c'est dans le jeu que se résigne définitivement le désir. Or, ce jeu est loin d'être, comme chez l'enfant ou dans l'œuvre d'art, la réconciliation du désir et du principe de réalité, tout au contraire il masque, derrière les signes seuls de la désinvolture, la culpabilité intense qui s'attache à ce type de gratification régressive. Ainsi conjurée dans les signes du jeu, la culpabilité se consomme comme n'importe quel objet²¹⁰⁶. »

L'importance de la dimension ludique et son articulation au désir est analysé à la même époque par Michel Clouscard, pour qui les contre-cultures de mai 68 devaient être comprises selon une « phénoménologie du ludique, du libidinal, du marginal²¹⁰⁷ ».

Micropolitique et architecture de choix : le game design en modèle de servitude politique

Comme l'indique Grégoire Chamayou²¹⁰⁸ dans *La société ingouvernable*, les réactions conservatrices aux mouvements de 1968 ont conduit, dans les années 1980, à l'élaboration de la micropolitique néolibérale. Cette micropolitique est soutenue notamment par Madsen Pirie à travers son ouvrage au titre explicite *Dismantling the State : The Theory and Practice of Privatization*²¹⁰⁹. Sa définition rejoint à certains égards celle du *game design* comme architecture de choix :

« [...] l'art de générer des circonstances dans lesquelles les individus seront motivés à préférer et à embrasser l'alternative de l'offre privée, et dans lesquelles les gens prendront individuellement et volontairement des décisions dont l'effet cumulatif sera de faire advenir l'état de choses désiré²¹¹⁰. »

Mais là où le *game design* tend au plaisir du joueur, la micropolitique vise au contraire à son aliénation. Elle marque ainsi le développement d'une technologie politique algorithmique, que Grégoire Chamayou décrit comme une « ingénierie sociale qui reconfigure les situations de choix par des mécanismes d'incitations économiques²¹¹¹ ». Comme l'exprime Madsen Pirie lui-même, il s'agit de « modifier les choix que font les gens, en altérant les

²¹⁰⁶ Baudrillard Jean, « Le Ludique et le policier », *Le Ludique et le policier, et autres textes parus dans Utopie* [1967/78], p. 30.

²¹⁰⁷ Clouscard, *Le capitalisme de la séduction*, Delga, 2014 (1981), p. 25.

²¹⁰⁸ Chamayou Grégoire, *La Société ingouvernable*, Paris, La Fabrique, 2018.

²¹⁰⁹ Pirie Madsen, *Dismantling the State : The Theory and Practice of Privatization*, National center for Policy Analysis, Dallas, 1985.

²¹¹⁰ Pirie Madsen, *Dismantling the State*, op. cit., p. 29, cité par Chamayou Grégoire, *La Société ingouvernable*, op. cit., p. 249.

²¹¹¹ Chamayou Grégoire, *La Société ingouvernable*, op. cit., p. 249.

circonstances de ces choix²¹¹² ». C'est donc une nouvelle « main invisible », une nouvelle forme de segmentation des choix pour que l'accumulation de petits gestes myopes aboutisse à une configuration difficilement admissible dans son ensemble. Grégoire Chamayou y voit un retournement total de la perspective de Gilles Deleuze et Felix Guattari puisque ces « micro-mécaniciens²¹¹³ » programment cette fois la « machinerie du désir²¹¹⁴ » pour faire travailler les individus à leur propre servitude. Madsen Pirie promeut une stratégie qui consiste globalement à pousser les individus à « renoncer à un gain continu à long terme [...] en échange d'un gain unique [...] qui met fin au système²¹¹⁵. », ce que Grégoire Chamayou traduit par l'expression frappante : « pour torpiller un intérêt durable, faire miroiter un intérêt immédiat²¹¹⁶ ».

Les jeux vidéo participent ainsi de l'émergence généralisée d'une architecture de choix, d'une liberté combinatoire et d'un espace de liberté conditionnelle. La structure de choix, la programmation de comportement qui fait l'art du *game design* peuvent ainsi être lues comme le reflet d'une idéologie préexistante. McKenzie Wark décrit la situation contemporaine comme un immense jeu omniprésent, obligatoire, asymétrique et truqué qu'elle nomme le « *ludespace*²¹¹⁷ », dont les triomphes « ne manifestent pas seulement les règles du jeu, mais le règne du jeu²¹¹⁸. » La compétition y a remplacé la contemplation, l'art y sert d'intermédiaire entre les sujets et le *ludespace*²¹¹⁹. Celui-ci fonctionne ainsi comme une matrice, qui configure

²¹¹² Pirie Madsen, *Micropolitics*, Wildwood House, Aldershot, 1988, p. 127, cité par Chamayou Grégoire, *La Société ingouvernable*, op. cit., p. 251.

²¹¹³ Chamayou Grégoire, *La Société ingouvernable*, Ibid., p. 257.

²¹¹⁴ Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Capitalisme et Schizophrénie, t. 1 : L'Anti-Oedipe*, Paris, Minuit, 1972, p. 36.

²¹¹⁵ Pirie Madsen, *Dismantling the State : The Theory and Practice of Privatization*, National center for Policy Analysis, Dallas, 1985, p. 123, cité par Chamayou Grégoire, *La Société ingouvernable*, op. cit., p. 257.

²¹¹⁶ Ibid., p. 257.

²¹¹⁷ « Avez-vous déjà eu le sentiment que vous participez à une espèce de vaste jeu futiles dont le but vous échapperait et dont vous aviez oublié les règles ? Avez-vous déjà ressenti le féroce besoin de laisser tomber, d'abdiquer, de déclarer forfait, avant de vous rendre compte qu'il n'y avait ni arbitre, ni maître du jeu, ni médiateur à qui annoncer votre capitulation ? Avez-vous déjà éprouvé l'angoisse vague de n'avoir pas d'autre choix que de participer au jeu, bien que vous n'avez aucun moyen ni de le remporter, ni d'en connaître le score, ni de savoir qui comptait les points ? Avez-vous déjà eu le soupçon que vous ignoriez jusqu'à l'identité de votre véritable adversaire ? Avez-vous déjà enragé devant le fait évident que les dés soient pipés, le jeu de cartes truqué, la triche de mise ? Bienvenue dans le ludespace. Cette arène atopique, ce jeu de pari permanent, est partout. *Qui ne risque rien n'a rien. Ça passe ou ça casse. Malheur aux vaincus. Que le meilleur gagne.* Même si vous en êtes, si vous touchez, si vous avez du jeu, vous vous rendrez compte quoi qu'il arrive que c'est le jeu qui vous tient. » Wark McKenzie, *Théorie du Gamer*, op. cit., p. 21.

²¹¹⁸ « L'idéologie dominante envisage le monde comme un espace de jeu équitable où tous sont égaux devant Dieu, le grand inventeur du jeu. Histoire, politique, culture – tel vieux casino de Las Vegas, le ludespace se débarrasse de tout ce qui n'a pas de rapport au jeu. Tout est évacué d'un espace-temps désormais vide, épuré, neutre, sans qualité. Les objectifs sont clairs. Les actions entreprises ne visent toutes qu'à une seule fin : le score. Quant à qui possède les équipes et qui décide les règles, mieux vaut ne pas poser la question. Quant à qui distribue les handicaps et selon quels critères, mieux vaut ne pas se le demander. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles – le seul possible, d'ailleurs. Il existe – pour le nommer – un complexe « militaire-divertissement » qui règne. Ses triomphes, ne manifestent pas seulement les règles du jeu, mais le règne du jeu. » Ibid., p.25.

²¹¹⁹ « L'art produit les images et les histoires qui servent de médiation entre le joueur et le ludespace. » Ibid., p. 92.

jusqu'à ses marges, et dont l'art ne peut s'abstraire²¹²⁰. La *gamification*, comme le jeu vidéo, ne sont dès lors que des épiphénomènes du *ludespace*.

Peut-être la définition du jeu comme un espace de liberté conditionnelle est-elle même une définition historiquement située, et un effet de mutations de plus grande ampleur.

De l'histoire (représentation) à la prédiction des possibles (simulation)

Des traces aux calculatrices

« [...] le GPU est un objet déplacé tout au long de l'histoire de l'infographie, qui a commencé à prendre sens sous une fonction historique discrète au début des années 1980. À travers la fixation de la logique du logiciel dans un objet matériel discret, le GPU distille chacun des objets matériels qui composent l'histoire de l'infographie - et de fait, ce livre - en un méta-objet unique, rassemblant leur spécificité matérielle et historique complexe dans une puce intégrable. De cette manière, le GPU articule la revendication historique de l'informatique elle-même, dont la téléologie orientée vers le futur aplatit et opérationnalise le travail désordonné de l'histoire. Contrairement aux médias qui ont défini l'épistémè du vingtième siècle, dans lesquels l'histoire est préservée par l'acte d'enregistrer le passage du temps, le matériel graphique ne préserve pas l'histoire ; il se durcit en une logique singulière qui exécute l'acte de représentation.

Pourtant, la chose historique qu'il cristallise n'est pas le changement ou la transformation, mais plutôt la logique des flux procéduraux, de la répétition et de l'accélération, une procédure cristallisée²¹²¹. »

Jacob Gaboury, *Image Objects. An archeology of Computer Graphics*

Dans l'opposition entre la représentation et la simulation de Gonzalo Frasca, la linéarité du récit laisse la place à l'espace des possibles. Cette substitution du système au récit, et du jeu à l'histoire nous semble être une transformation importante qui affecte le rapport aux *media* au cours du XX^e siècle. On trouve une belle illustration de ce passage d'un régime de la représentation à un régime de la simulation, c'est-à-dire d'un régime de la linéarité, du spectacle et de la réception à un régime de la multiplicité, de la manipulation et du jeu, si on compare deux œuvres de science-fiction mettant en scène des personnages d'historiens, et une certaine conception de l'histoire, interprétée dans la perspective d'une fiction technologique. La première de ces œuvres est une nouvelle d'Eugène Mouton (1823-1902), intitulée

²¹²⁰ « Aucune œuvre d'art ne peut prétendre transcender le ludospace, qui porte l'art à son sommet, tout en annulant ses ambitions. », *Ibid.*, p. 94.

²¹²¹ « [...] the GPU is an object displaced throughout the history of graphics, coming to cohere under a discrete historical function at the start of the 1980s. Through its fixing of the logic of software into a discrete hardware object, the GPU distills each of the material objects that make up the history of computer graphics —and indeed this book—into a single metaobject, collapsing their complex material and historical specificity into an embeddable chip. In this way the GPU articulates the historical claim of computation itself, whose future-oriented teleology flattens and operationalizes the messy work of history. Unlike those media that defined the episteme of the twentieth century, in which history is preserved through the act of recording the passage of time, graphical hardware does not preserve history; it hardens into a singular logic that executes the act of representation. Yet the historical thing it crystallizes is not change or transformation but rather the logic of procedural flows, of repetition and acceleration, a procedure crystallized. » Gaboury Jacob, *Image Objects. An archeology of Computer Graphics*, op. cit., p. 187.

L'historioscope, et datée de 1883, la seconde est le premier tome de la célèbre saga d'Isaac Asimov (1920-1992), *Fondation*, paru en 1951.

L'histoire, trace de lumière

Dans la nouvelle intitulée *L'historioscope*, Eugène Mouton met en scène un historien (le narrateur) qui, après avoir publié un article sur les murènes dans l'Antiquité, reçoit un courrier d'un certain Joseph Durand, le complimentant sur ses idées tout en pointant les inexactitudes de son article. Il invite le narrateur à venir chez lui, vérifier de lui-même de la validité de ses découvertes. Le narrateur découvre en Joseph Durand un personnage proche du savant fou, abîmé de science, qui lui montre l'invention qui lui permet de connaître la vérité sur les murènes : l'historioscope. Cette sorte de télescope permet de voir, à travers l'espace, les images réfractées par la terre, et de visionner l'histoire de la terre comme un film (mais seulement ce qui a eu lieu de jour). Ce récit sert surtout de fil conducteur à l'élaboration d'une idée de l'histoire, passée au crible d'une culture foraine, qui apparaît dans les assertions péremptoires du scientifique Joseph Durand. Se dessine, en arrière-plan du récit, toute un environnement conceptuel de l'époque, qui renseigne sur la perception de l'art, de l'image, de la technique, autant que sur une certaine conception du roman historique. Scientifiquement parlant, le texte hérite du fantasme de l'éther comme réalité persistante dans l'espace.

« Et alors, reprit M. Durand, si tout objet lumineux émet des ondulations qui se propagent indéfiniment en ligne directe tant qu'elles ne rencontrent pas d'obstacle, ne voyez-vous pas que, depuis l'origine du monde, tout ce qui existe sur la terre, tout ce qui y a passé, tout ce qui y a paru, ne fût-ce qu'une seconde, a émis autant d'images qui se sont envolées, à travers l'atmosphère terrestre, dans les espaces interplanétaires ? Et là que font-elles ? Sont-elles immobiles ? Rien n'a pu les arrêter. Sont-elles devenues imperceptibles ? Rien n'a pu les réduire. Elles sont dans un milieu vide, libre et neutre. Elles y marchent donc, invariablement fixées aux proportions qu'elles avaient lorsqu'elles sont sorties de l'atmosphère terrestre ; elles suivent, pour l'éternité et sans pouvoir en dévier jamais, la ligne droite qui les mène à l'infini. Et avec les choses, toutes leurs modifications ; avec les êtres vivants, tous leurs mouvements et tous leurs actes. Levez donc les yeux au ciel, et si vous savez regarder, vous y verrez, projetés d'espace en espace et de profondeurs en profondeurs, l'image de tous les êtres et le tableau de tous les faits que la lumière a éclairés, depuis le commencement des temps, à la surface de la terre²¹²² ! »

Les événements forment ainsi des « souvenirs et images indestructibles » : ils accèdent à l'éternité grâce à l'immatérialité de l'image, qui les enregistre dans l'espace infini de l'univers. Sous couvert d'appeler l'histoire à devenir image, le récit d'Eugène Mouton appelle aussi bien l'image à devenir histoire, récit et mouvement. Le texte témoigne ainsi de l'importance prise par l'image dans la culture de la fin du XIX^e siècle.

Cette essentialisation de l'événement fonctionne cependant sur un mode ironique, rabattant la grandeur de l'histoire à la trivialité du spectacle forain. Le personnage de Joseph

²¹²² Mouton Eugène, « L'historioscope », *Fantaisies*, Paris, G. Charpentier, 1883, p. 240-241.

Durand, variation sur le thème du savant fou, occupe vis-à-vis du narrateur, une position de surplomb : il professe, sur l'histoire, sur l'humain, sur le monde. Le personnage nous est ainsi présenté comme un historien et un scientifique. Mais son rôle d'inventeur le renvoie aussi à celui d'un personnage forain. Les annonces du scientifique ont tout de celles du bonimenteur : « préparez-vous à un spectacle tel que vous n'aurez jamais pu en rêver dans votre vie. » annonce-t-il au narrateur, avant de l'introduire dans son laboratoire. L'ironie amène aussi l'auteur à rabattre la discipline historique à un spectacle de foire. L'histoire tourne au grand guignol : bain de sang, et chanson populaire (*Le bon roi Dagobert*) élevée au rang de vérité historique. La succession des scènes possède elle-même toutes les caractéristiques du spectacle forain, qui dans la même cabine présente des divertissements tour à tour effrayants, gore, grotesque. Le narrateur observe ainsi le roi Dagobert, en espérant voir sa culotte à l'envers. L'histoire que montre Joseph Durand semble tout droit sortie d'une attraction, plus disposée à transmettre des émotions fortes qu'à produire du savoir. En effet, les spectacles montrés au narrateur semblent contenir le luxe vulgarisé caractéristique du monde forain : la bataille de Jean Ziska est un spectacle horrifique, la culotte du roi Dagobert est une chanson populaire convertie en événement historique, la fabrication du Persée de Benvenuto Cellini est la création dramatisée d'une œuvre d'art et de la technique afférente. Ces « événements » ne valent ainsi pas tant pour la compréhension du temps et de l'histoire à laquelle ils ouvrent que pour leur potentiel émotionnel. Les trois événements observés à la lunette autant que racontés par Joseph Durand, tracent la définition de cette histoire *sub specie aeternae* que défend la nouvelle : répétition d'horreurs dans lesquelles n'importe que la variation des costumes. L'histoire est d'ailleurs, tout au long de la nouvelle, ramenée à une certaine vanité : elle oscille entre réitération de l'atroce et détails triviaux, qui entendent mettre en évidence l'arbitraire du récit historique²¹²³. Le récit met de côté, pour des raisons scientifiques, la possibilité de voir « tout ce qui a lieu au-delà des bornes de notre hémisphère », exprimant à son insu sans doute, une histoire coloniale et une répartition idéologique du savoir.

Le fonctionnement de la machine et la répétition du spectacle structurent cette définition de l'histoire, et amènent le scientifique à envisager l'infinité des images comme une réitération fondamentale : « Les événements n'ont pas plus de variété: c'est une répétition éternelle », dit-il au narrateur.

Les faits historiques ne sont-ils pas d'ailleurs, dans la logique de la nouvelle, toujours déjà des images ? Le texte se trouve ainsi traversé par une certaine ironie, qui ravale l'histoire des civilisations à une mascarade, à la répétition, et traite ironiquement les grands thèmes

²¹²³ « Le temps, le lieu, le plus ou moins de crédit du premier qui les raconte, feront la fortune d'une histoire insignifiante, tandis qu'à côté une autre plus digne de mémoire tombera dans l'oubli. Sans aller plus loin, voyez la culotte de Dagobert: pour avoir été mise à l'envers une seule fois, elle est devenue immortelle. » *Ibid.*, p. 256.

romantiques. L'espoir de changement aboutit au spectacle répété de la farce, la révolution est ravalée à l'élégie. « En tout temps, en tout lieu, tous les hommes ont toujours fait la même chose, et quand ils n'ont personne à imiter, ils recommencent ce qu'ils ont déjà fait, ils s'imitent eux-mêmes. » L'histoire générale se resserre en histoire individuelle, amenant de la répétition des époques passées à la répétition de soi-même, et l'historioscope qui permettait de voir l'histoire de l'humanité est *in fine* détourné (ou ramené à son usage fondamental) pour permettre au narrateur de revoir sa propre vie, de revoir, de revivre le spectacle de ses êtres chers, convertissant l'invention du savant en *memento mori*.

Les êtres du passé sont déjà transformés par la machine, comme ce sera le cas chez Maxime Gorki plus tard, en *ombres* susceptible de revenir sous le regard, identiques à elles-mêmes, ravivant les mêmes affects : au tour de la machine répond la boucle des émotions, faisant du scientifique à même de « revivre dans l'éternelle monotonie de ces scènes » un nouvel Atlas supportant la totalité des images du monde. « Tel l'antiquaire de *La Peau de chagrin*, il [Joseph Durand de l'historioscope] porte en lui les stigmates de sa connaissance totale du passé²¹²⁴ »

Le texte d'Eugène Mouton est ainsi parfaitement ancré dans son époque. *L'historioscope* a tout d'un dispositif spectaculaire de foire, d'une invention visant à attirer le chaland. Le dispositif ressemble au kinétoscope, qui propose de visualiser à travers une lunette des images en mouvement. Si l'*historioscope* semble déjà anticiper les mouvements muets des images de cinéma, et si l'idée d'un film sonore est en somme déjà présente²¹²⁵, la manipulabilité des images – Joseph Durand peut choisir la séquence historique à voir, il peut naviguer à volonté dans l'immense film du temps – témoigne de sa proximité avec l'invention d'Edison plus qu'avec celles des frères Lumière. La machine sert à illustrer une certaine conception de l'histoire, qui se définit par le fonctionnement même de la machine. *L'historioscope* de Joseph Durand a en effet tout d'une fantasmagorie, et en tant que telle, il fait revenir les morts de la Révolution. Il garde trace d'un « ça a été » historique, autant qu'individuel. Miroir (forain) du passé, il fait voir, comme la photographie, le fantôme des disparus, ravive le souvenir des êtres chers emportés par le temps.

L'historioscope est le reflet d'une époque, d'une manière de concevoir l'histoire et le temps. Le dispositif imaginé par Eugène Mouton, inspiré vraisemblablement des expositions universelles, dépeint l'histoire comme un flux infini d'images formant un gigantesque film enregistré et accessible à loisir dans l'infini des étoiles. Si le texte n'est évidemment pas un

²¹²⁴ Milner Max, *La Fantasmagorie*, op. cit., p. 171.

²¹²⁵ « Dans l'état actuel de la science, me répondit M. Durand, on possède déjà trois appareils à l'aide desquels on peut changer le son en lumière et réciproquement. Il est donc possible qu'un jour on parvienne à recueillir là-haut les ondes sonores émises par les voix des peuples qui ont passé à différentes époques sur la terre. » Mouton Eugène, « L'historioscope », op. cit., p. 261.

manuel d'histoire, il témoigne de la manière dont le contexte culturel et technique de l'époque permet d'envisager l'histoire : sur le mode de la trace iconographique, comme un spectacle d'images en mouvement permis par un dispositif optique.

L'histoire, calcul du champ des possibles

Une telle conception de l'histoire est progressivement abandonnée par les œuvres de science-fiction. La Science-Fiction, en tant que récit anticipé du futur qui est en réalité un portrait du présent, place le temps au cœur de ses thématiques. Depuis *La Machine à explorer le temps* jusqu'à la manipulation de l'histoire de 1984 (par sa réécriture continue qui la ramène à un présent circulaire), l'histoire, le passage du temps et le passé sont des thèmes abondamment traités par la Science-Fiction. Sans passer par toutes les étapes qui dans la Science-Fiction²¹²⁶ ont évoqué la thématique historique, on peut mesurer le changement de perspective radicale à travers l'étude d'une autre figure de l'historien universitaire d'un texte majeur de la science-fiction : les psychohistoriens de *Fondation* :

PSYCHOHISTOIRE : Gaal Dornick a défini la psychohistoire comme la branche des mathématiques qui traite des réactions des ensembles humains en face de phénomènes sociaux et économiques constants...

... Cette définition sous-entend que l'ensemble humain en question est assez important pour qu'on puisse valablement lui appliquer la méthode statistique. L'importance numérique minimale de cet ensemble peut être déterminée par le Premier Théorème de Seldon qui... Une autre condition nécessaire est que ledit ensemble humain ignore qu'il est soumis à l'analyse psychohistorique, afin que ses réactions n'en soient pas troublées...

Toute psychohistoire valable repose sur les Fonctions de Seldon qui présentent des propriétés analogues à celles de forces économiques et sociales telle que²¹²⁷...

La saga de l'auteur classique de science fiction Isaac Asimov retrace l'effondrement d'un Empire intergalactique, arrivé cependant à un point de développement technologique et scientifique tel, que les historiens n'étudient plus seulement l'histoire *passée*, mais aussi *future*. L'histoire de la psychohistoire, comme son nom même l'indique, s'appuie sur une conception très individualisée de la discipline. La machine sur laquelle elle s'opère n'a plus rien à voir avec le dispositif forain de l'historioscope. C'est une sorte de calculatrice²¹²⁸,

²¹²⁶ Notons, parmi les œuvres relevant de la science-fiction qui travaillent également le thème de l'histoire : Joseph Mery, *Histoire de ce qui n'est pas arrivé* 1854 ; HG Wells *Machine à remonter le temps*, 1895 ; William S. Burroughs, *Parages des voies mortes* ; Jacques Rigaut, *Un brillant sujet*, 1921 ; Guy Dent, *Emperor of the Ifs*, 1926 ; Murray Leinster, *Astounding*, 1934 ; Orwell, 1984, 1948 ; Frank Herbert, *Dune*, 1965 ; Kingsley Amis *The Alteration*, 1976.

²¹²⁷ Asimov Isaac, *Fondation. Le cycle de Fondation, I*, trad. Jean Rosenthal, Ed. Denoel, 1966 (1951), p. 19-20.

²¹²⁸ « Seldon tira d'une poche de sa ceinture son bloc à calcul. On disait qu'il en avait toujours un sous son oreiller pour s'en servir en cas d'insomnie. Le bloc avait à l'usage perdu un peu de son brillant. Les doigts

opérant avec des symboles, calculant et affichant des probabilités sur un écran. En manipulant des variables, « Cassandre » Seldon, le psychohistorien, parvient ainsi à prédire la chute de l'Empire.

Les psychohistoriens produisent ainsi des modèles, des configurations visant à anticiper les événements à venir. Comme dans *L'historioscope*, le dispositif technologique finit par se retourner pour éclairer ceux qui observent l'histoire : le narrateur regardait sa propre vie, et les psychohistoriens se trouvent obligés de s'intégrer eux-mêmes à leur calcul, en dépit du principe premier de leur discipline selon lequel l'objet de l'analyse psychohistorique ne doit pas être conscient de l'analyse, sans quoi les résultats s'en trouvent affectés. On retrouve là le principe du réalisme agentiel, qui veut que l'observation influence et agisse sur l'expérience.

Quoique l'un et l'autre fassent des étoiles le lieu de l'histoire, comme réservoir d'image dans le premier et comme lieu de déroulement des actes dans le second, tout oppose les conceptions de *Fondation* et de *L'historioscope*. À la mémoire infinie du monde contenue dans les astres, répétition des mêmes scènes sous des costumes renouvelés que permet de donner à voir un dispositif optique, les psychohistoriens de *Fondation* opposent une histoire à venir, arithmétique des configurations sociales. Le « système social » est ainsi transposable en paramètres calculables. Au film linéaire et révolu de l'histoire, la psychohistoire oppose un espace d'opérations prospectives. La représentation d'un côté, la simulation de l'autre. *Fondation*, prend son modèle dans le paradigme cybernétique de la rétroaction et du calcul autant que dans l'oracle et le destin grec, la référence à Cassandre en atteste. Cette dimension tragique de l'histoire ouvre en fait davantage à la nécessité qu'à la probabilité : l'empire va s'effondrer. L'effondrement et l'histoire de *Fondation* fonctionnent en outre sur la répétition, dans un futur hypothétique, de l'histoire passée. En effet, la structure narrative de la saga d'Asimov prend son modèle directement dans l'histoire européenne, et l'effondrement de l'Empire autant que le développement de la colonie scientifique de Terminus rejouent la fin de l'Empire Romain et le développement du pouvoir de l'Église dans l'Europe médiévale. Dans l'une et l'autre fictions littéraires, la réitération de la destruction caractérise le mouvement de l'histoire.

Du récit à la machine

Le passage de la représentation à la simulation, de la linéarité du récit reçue passivement à la combinaison spatiale des éléments expérimentée activement, se retrouve également dans la science-fiction. Depuis la fin du XVIII^e siècle, le monde lui-même a

de Seldon pressèrent les touches de matières plastiques disposées sur les bords de l'appareil. Des symboles mathématiques se détachèrent en rouge sur la surface grise. », *Ibid.*, p. 20.

progressivement été défini comme une machine, au point d'aboutir au mitan du XX^e siècle, à sa définition moderne de « système²¹²⁹ » (*i.e.*, éco-système), reflet de la société d'ingénierie et de surveillance de la Guerre froide qui voit également percer la cybernétique et la théorie des jeux.

Les travaux de Robert W. Fogel²¹³⁰ et son usage d'une histoire contrefactuelle mathématiquement modélisée s'inscrivent peut-être dans cette dynamique, comme la « théorie de la viabilité » du démographe, sociologue et historien Noël Bonneuil qui, en s'appuyant sur la théorie mathématique de Jean-Pierre Aubin, propose un modèle visant à analyser des systèmes complexes en mettant en rapport « les contraintes (les structures matérielles ou non qui bornent les possibilités d'action), les commandes (l'ensemble des stratégies que les acteurs ont à leur disposition), et le « noyau viable » (le but de ces stratégies²¹³¹). »

Dès les années 1970, le rapport Meadows écrit non seulement l'histoire future de l'humanité, mais aussi celle de la planète, en s'appuyant sur un modèle de dynamique des systèmes, produisant cinq scénarios envisageables de l'évolution des ressources terrestres. Les traces ne servent plus seulement à dessiner les racines arborescentes du passé. Elles calculent et écrivent dans la machine les ramifications envisageables du futur : futur individuel des prédictions de comportement commerciaux des GAFAM, futur collectif de l'épuisement des ressources terrestres et de l'extinction massive du vivant.

L'animation : les (hu)maines et leurs machines

L'animation vidéoludique, parce qu'elle se situe dans le jeu vidéo au croisement du spectacle et du jeu, de la main (celle qui joue, celle qui crée) et de la machine, invite ainsi à réfléchir ce passage de l'image au calcul : de la représentation à la simulation. La dialectique entre la représentation et la simulation, variante de l'opposition mythologique entre ludologie et narratologie qui structure le champ des *Game Studies*, l'excède en réalité amplement.

²¹²⁹ « La vision de la Terre comme un "système" est à la source de la naissance de la géologie moderne. [...] la Terre peut aussi "être considérée comme un organisme" dans lequel "l'affaiblissement de la machine est naturellement corrigé, par l'action des forces productives mêmes qui l'ont générée". [...] » Bonneuil Christophe & Fressoz Jean-Baptiste, *L'événement Anthropocène*, *op. cit.*, p. 74.

²¹³⁰ « Fogel fait usage d'une hypothèse contre-factuelle. Éminemment arbitraire et n'apportant rien à notre connaissance de l'histoire quand des philosophes s'en servaient pour spéculer sur ce qui se serait passé, si Napoléon n'avait pas été enrhumé à Waterloo, cette opération devient ici scientifiquement acceptable et productive d'un savoir. Il en est ainsi du fait de la construction d'un modèle mathématique de l'objet étudié – de l'économie américaine, dans ce cas –, tel que tous les éléments pertinents de celui-ci y sont représentés chacun par une grandeur et reliés par des équations qui permettent de mesurer l'effet de la substitution *ceteris paribus* d'un élément et d'un seul à un autre ; en l'occurrence, des canaux aux chemins de fer. » Pomian Krystof, *Sur l'histoire*, Paris, Gallimard, 1999, p. 187.

²¹³¹ Deluermoz Quentin, Singaravelou Pierre, *Pour une histoire des possibles. Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, Seuil, 2019 (2016), p. 202.

L'animation, en tant qu'art réflexif, interrogeant son rapport à la machine et tendant à déconstruire les fantasmagories, permet de réfléchir nos habitudes naturalisées, de repenser la part d'artificiel que contient toujours le naturel, à envisager la manière dont les jeux vidéo pensent leur dispositif. Penser les jeux vidéo depuis l'animation invite donc à renverser la question « le jeu vidéo est-il un art ? », pour penser, diachroniquement, les conditions de possibilité de cette question : « comment l'art est-il devenu un jeu ? ».

À regarder les choses à l'envers, on constate ainsi que, si le jeu vidéo s'est effectivement progressivement constitué en monde de l'art, au point de produire une forme de réflexivité qui lui soit propre en empruntant une voie indiquée par l'animation, l'inverse est tout aussi vrai : l'art s'est progressivement rapproché du jeu, tant dans ses pratiques que dans ses discours. L'art, dans le champ philosophique, se définit en effet, depuis Kant, par le jeu, par assimilation ou différence. Du côté des pratiques, en miroir, différents aspects du jeu ont été investis par les artistes. Le jeu en tant que détournement réflexif des codes institutionnels préside à la démarche des Arts Incohérents comme à celle de Marcel Duchamp. Par son indétermination, le jeu préside la méthode de création aléatoire surréaliste. L'œuvre d'art quitte en outre progressivement au cours du XX^e siècle son statut d'objet sacré et intouchable pour devenir espace à parcourir ou dispositif à activer. L'animation a accompagné ce mouvement, par lequel la main créatrice de l'artiste est devenue main joueuse du public.

S'intéresser à l'animation conduit ainsi à mettre en avant les gestes de création et leur contexte technique autant que les discours qui les accompagnent et instituent les pratiques. L'animation vidéoludique en deux dimensions peut prendre une multiplicité de formes, à laquelle le terme « *sprite* », en dépit de l'imaginaire fantasmagorique qu'il convoque, ne rend pas justice. À mi-chemin entre les animations en temps réel des mains déplaçant l'avatar et celles calculées par la machine, il semble que la création du mouvement image par image forme encore le cœur prototypique du monde de l'art de l'animation.

L'archéologie du jeu vidéo, s'avère finalement éclairer davantage celle de l'animation. Penser le rythme des jeux de plate-forme et le rôle déterminant de Disneyland force à constater l'omniprésence de l'univers forain et des attractions dans les images du cartoon. Les corps fantasmagoriques des figurines sont aussi des corps de badauds forains puisant leur plaisir dans la machine. La mécanisation qui asservit le corps laborieux domine également le monde des loisirs, dans une symétrie où la mécanique aliénante du travail devient, dans le divertissement, griserie et vertige.

L'imaginaire du parc d'attraction et le plaisir mécanisé qu'il procure, est esthétiquement déterminant pour le cinéma d'animation et les jeux vidéo.

L'animation, parce qu'elle se joue au cœur du mouvement de l'image, est un point de jonction de l'humain et de la machine, dans le cinéma comme dans les jeux vidéo. Dans le jeu vidéo, elle confère leur mouvement aux corps représentés, et offre un retour visuel nécessaire à l'interaction avec le monde simulé. Dans le cinéma d'animation, elle spectralise la performance et le mouvement réel en le transmutant dans le ballet mécanique de l'image. Les corps ainsi convertis en image, reflets d'un monde industrialisé, sont immortels et insatiables car fondamentalement mécaniques.

L'animation joue le corps dans la machine, elle joue également le corps contre la machine : elle constitue une survivance de la main créatrice dans un monde de production mécanisé, créant image par image le mouvement qui pourrait être engendré automatiquement. Pour le dire dans les mots d'Hayao Miyazaki :

« La vie d'un animateur, c'est de dessiner autant que possible, d'une certaine façon, avec sa main et un crayon. C'est ce que nous voulions faire en produisant *Ponyo*. Ne confions pas le travail à un ordinateur, ne le laissons pas nous confisquer cette joie et ce plaisir²¹³². »

Alfred Sohn-Rethel²¹³³, dans un texte sur Naples, prolongeant le mythe de l'unicité de la ville et de ses habitants, défend l'idée que le rapport des Napolitains à la technique est un rapport inverse de celui du reste du monde. Si, pour le commun des mortels, les objets ne fonctionnent pas parce qu'ils sont cassés, pour le napolitain au contraire, c'est à partir du moment où une chose est cassée qu'elle commence réellement à fonctionner.

« Même par un vent violent, il prend la mer avec un bateau à moteur où nous oserions à peine mettre le pied. Et certes, rien ne va jamais comme il faut, mais d'une façon ou d'une autre, tout se termine toujours bien. Imperturbable, comme si de rien n'était, il réussit par exemple, à trois mètres des écueils contre lesquels la mer déchaînée menace de le fracasser, à vider le réservoir d'essence endommagé dans lequel de l'eau a pénétré et à le remplir sans couper le moteur. Et au besoin, il fait en même temps du café dessus. Ou alors, il parvient avec une maîtrise inégalable à faire redémarrer sa voiture en panne en fixant de façon improbable un petit morceau de bois qui se trouve par hasard sur la route, - mais seulement jusqu'à la prochaine panne qui ne manquera pas d'arriver. Car les réparations définitives lui font horreur, et à ce compte-là, il préférera se passer de voiture.

Et rien de tout cela ne le choque. Il vous regarderait avec étonnement si vous vous avisiez de lui dire que ce n'est pas vraiment comme ça qu'on se sert d'un moteur ou de quelque instrument technique spécialisé que ce soit. Il protesterait même énergiquement : pour lui, au contraire, l'essence de la technique réside justement dans le fait que ce qui est cassé fonctionne. Et il est vrai qu'il maîtrise le maniement de la machine en panne bien au-delà de toute technique²¹³⁴. »

²¹³² Miyazaki, Propos recueillis par Thomas Sotinel, *Le Monde* du 8 avril 2009. cité par Joubert-Laurencin, *Quatre films de Hayao Miyazaki*, Liège, Yellow Now, 2012, p. 107-108.

²¹³³ Sohn-Rethel Alfred, « L'idéal du cassé. À propos de la technique napolitaine », in Benjamin Walter, Lacis Asja, Sohn-Rethel Alfred, *Sur Naples*, trad. Alexandre Métraux, Françoise Willmann & l'Académie Helmholtz, Bordeaux, Editions La Tempête, 2019.

²¹³⁴ *Ibid.*, p. 31-32.

Alfred Sohn-Rethel célèbre ainsi un rapport original à la technique, teinté de sacré²¹³⁵. La technique, à Naples, est toujours ébréchée. Elle fonctionne mal, et parce qu'elle fonctionne mal, produit un certain rapport au monde, où les choses sont animées d'une vie propre, qu'il s'agit d'apprivoiser. Le dysfonctionnement des objets conduit en outre à toujours remobiliser la main au cœur du fonctionnement de la machine²¹³⁶.

Le rapport napolitain à la technique, tel que le décrit Alfred Sohn-Rethel, relève d'une éthique et d'une esthétique du cassé, qui préserve d'une domination de la machine. Défaillante, la machine redevient humaine, et nous invite à plonger les mains dedans. L'idéal d'une machine sans friction, où la machine serait mue d'un automatisme propre, ne prend pas à Naples.

Le cinéma d'animation a quelque chose de napolitain dans l'âme. Toujours en tension avec la machine cinématographique, l'art de la création du mouvement image par image manifeste une certaine attraction-répulsion vis-à-vis des machines, une certaine résistance à l'automatisation. Technique autant que technophobe, le cinéma d'animation réintroduit la main, sa mécanique imparfaite et ses répétitions évolutives, dans les boucles automatisées de la machine. Comme le remarque Grégoire Chamayou :

« Contrairement à ce que suggèrent les scénarios de science-fiction, le danger n'est pas que les robots se mettent à désobéir ; c'est juste l'inverse : qu'ils ne désobéissent jamais. Car, dans la liste des imperfections humaines dont les robots militaires feraient l'économie, Arkin oublie d'en mentionner une, pourtant décisive : la capacité d'insoumission²¹³⁷. »

Le mythe du robot ou de la machine prenant le contrôle de l'humain cache la question politique du rapport à la technique²¹³⁸. Le problème, note Grégoire Chamayou, n'est pas que les machines soient plus puissantes, plus intelligentes, plus performantes que les humains. Le

²¹³⁵ « Et la loi impitoyable qui veut que le *tramway* soit privé de courant un jour sur deux demeure insondable. « *La corrente non c'è* », telle est la sobre formule pour désigner ce décret céleste. Possible que le téléphone marcherait assez bien, si seulement les numéros n'en faisaient pas qu'à leur tête et si l'annuaire officiel, ou du moins les renseignements, étaient initiés aux secrets des chiffres. Mais quoi qu'il en soit dans le détail, à Naples, tout ceci ne fait plus partie du seul domaine de la technique. » *Ibid.*, p. 34-35.

²¹³⁶ « La technique, en effet, ne commence véritablement que là où l'homme oppose son *veto* à l'automatisme hostile et verrouillé des créatures-machines et intervient lui-même dans leur monde. Mais ce faisant, il s'avère supérieur, et de loin, à la loi de la technique. Car s'il s'approprie la maîtrise des machines, c'est moins en apprenant leur maniement réglementaire qu'en y découvrant son propre corps. Il commence certes par détruire la fausse magie hostile à l'homme du fonctionnement intact de la machine, mais dans un deuxième temps, il s'installe, souverain, dans l'âme simple du monstre démasqué, et se réjouit de s'être réellement *incorporé* sa possession pour la dominer intégralement, dans une utopie de toute puissance existentielle. » *Ibid.*, p. 35.

²¹³⁷ Chamayou Grégoire, *Théorie du drone*, op. cit., p.303.

²¹³⁸ « Le problème n'est pas de savoir qui de « l'homme » ou de « la machine » a le contrôle. C'est là une formulation sous-déterminée du problème. L'enjeu réel est celui de l'autonomisation matérielle et politique de cette « bande d'hommes armés » qu'est d'abord l'appareil d'État. », *Ibid.*, p. 303-304.

véritable problème est qu'il y aura toujours une main²¹³⁹ humaine aux commandes de la machine et à l'origine du programme. Ce qu'exprime en revanche le mythe de la machine, c'est l'angoisse d'une révolution prolétaire. Les robots, ceux des frères Čapek comme ceux de *Westworld*, sont les travailleurs déshumanisés et exploités.

Les mains coupées, qui reviennent dans le cinéma d'animation contemporain²¹⁴⁰, rappellent aussi d'autres mains coupées, réelles. Les figurines d'animation, dans leur impuissance à sortir de l'image, dans leur incapacité à exister en dehors des boucles de la machine, dressent ainsi un tragique et pessimiste portrait de la puissance d'agir, que l'on retrouve dans le jeu vidéo, où des figures de travailleurs (Stanley de *The Stanley Parable*, ou Lewis de *What Remains of Edith Finch*) rappellent aux joueurs et joueuses qui investissent l'action de ces corps vides que la véritable machine n'est pas technologique, mais sociale.

Je conclus de cette aventure

Qu'il ne faut pas tant d'art pour conserver ses jours,

Et grâce aux dons de la nature,

La main est le plus sûr et le plus prompt secours²¹⁴¹.

²¹³⁹ « On a mal observé la vie si l'on n'a pas vu aussi la main qui, toute délicatesse, – tue. » Nietzsche Friedrich, *Par-delà bien et mal*, trad. Patrick Wotling, Paris, GF, 2000 (1886), p. 118.

²¹⁴⁰ *La Jeune fille sans main* (Laudenbach, 2016) et *J'ai perdu mon corps* (Clapin, 2019).

²¹⁴¹ La Fontaine Jean, « Le Marchand, Le Gentilhomme, le Pâtre et le fils de Roi », *Fables*, X, 15, Paris, GF, 2019, p. 316.

BIBLIOGRAPHIE

AARSETH Espen J., « *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player.* » in *From Literature to Cultural Literacy*, Palgrave Macmillan, 2014.

AARSETH Espen J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Litterature*, Baltimore and London, The John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH Espen J., *From Literature to Cultural Literacy*, Palgrave Macmillan, 2014.

ABRAMS Meyer H., *The Mirror and the Lamp. Romantic Theory and the Critical Tradition*, Londres, Oxford University Press, 1953.

ACKERMAN Ada, « Le Golem : une forme qui se dérobe », *Le Genre humain*, 2019/1 (N° 60), p. 13-19. DOI : 10.3917/lgh.060.0013. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-genre-humain-2019-1-page-13.htm>

ACKERMAN, Ada (dir.), *Golem : Avatars d'une légende d'argile*, MAHJ-Hazan, 2017 .

ADORNO Theodor W., *Essai sur Wagner*, Paris, Gallimard, 1966.

AGAMBEN Giorgio, *Création et anarchie. L'oeuvre à l'ère de la religion capitaliste*, trad. Joël Gayraud, Paris, Payot & Rivages, 2019.

AGAMBEN Girogio, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, traduit par Martin Rueff, Rivages Poche, Paris, 2014

ALBINET Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Roubaix, FYP éditions, 2010.

ALBU Cristina, *Mirror Affect : Seeing Self, Observing Others in Contemporary Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2016.

ALEXEÏEFF Alexandre, « L'autre moitié du film », *écrits et entretiens sur l'art de l'animation (1926-1981)*, Saint Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2016.

ALLAIN Sébastien, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018, consulté le 11 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/909> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.909>

ALVAREZ Julian, « L'émergence du vocable « *gameplay* » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 24 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4293>

AMIEL, Vincent. *Le Corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassa- vêtes*. Paris: Presses universitaires de France, 1998.

ANDERSEN Niels Åkerstrøm, *Power at play. The Relationships Between Play, Work and Governance*, New York, Palgrave Macmillan, 2009.

ANDRÉ Emanuelle, *L'œil détourné. Mains et imaginaires tactiles au cinéma*, Paris, De l'incidence, 2020.

ARAGON Louis, *Le Roman inachevé*, Paris, Gallimard, 1966.

ARASSE Daniel, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1996.

ARSENAULT Dominic & CÔTÉ Pierre-Marc, « *Reverse-engineering graphical innovation. An introduction to graphical regimes* », in *G|M|E Journal*, Issue 2, vol. 1, 2013.

ARSENAULT Dominic & CÔTÉ Pierre-Marc, LAROCHELLE Audrey, LEBEL Sacha, « *Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry. A case study of the shift from 2D to 3D graphics in the 1990s* », in *G|M|E Journal*, Issue 2, vol. 1, 2013.

ARSENAULT Dominic et PERRON Bernard, « *De-framing video games from the light of cinema* », in *Game: The Italian Journal of Game Studies*, n°4, Reggio de Calabre, Ass.ne Culturale Ludica, 2015

ARSENAULT Dominic, *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*, Cambridge, MIT Press, 2017

ARSENAULT Dominique, CÔTÉ Pierre-Marc, LAROCHELLE Audrey, « *The Game FAVR : A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games* » in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 9 (14), 29 Novembre 2015, p. 88-123.

ARSENAULT, Dominic, « *Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : Les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo* » in DULAC Nicolas (dir.), *Du média au postmédia : continuités, ruptures*, Gollio : Infolio éditions, 2022, p.250-271.

ASIMOV Isaac, *Fondation. Le cycle de Fondation, I*, trad. Jean Rosenthal, Ed. Denoel, 1966 (1951).

ATKINS Barry, *More than a Game : The Computer Game as Fictional Form* (2003).

AUBRON Hervé, *Le Génie de Pixar*, Paris, Capricci, 2011.

AUDUREAU William, *Histoire de Mario, vol. 1, 1981-1991, l'ascension d'une icône entre mythe et réalité*, Chatillon, Pix'n Love Edition, 2019 [3e édition].

AUDUREAU William, *Histoire de Mario, vol. 2, La guerre des Mascottes*, Chatillon, Pix'n Love Edition, 2016.

AUMONT Jacques, « Le point de vue ». in *Communications*, 38,. *Enonciation et cinéma*, 1983; doi : <https://doi.org/10.3406/comm.1983.1566> ; [en ligne], URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1983_num_38_1_1566

AUMONT Jacques, *Montage Eisenstein*, Paris, Albatros, 1979

AURAY Nicolas et GEORGES Fanny, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo » Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes, *Réseaux*, 2012/5 n° 175, p. 163. [en ligne], URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm?ref=doi>; DOI : 10.3917/res.175.0145

AUSLANDER Philipp, « The Performativity of Performance Documentation » , *PAJ: A Journal of Performance and Art* , Vol. 28, No. 3, The MIT Press on behalf of Performing Arts Journal, Septembre 2006 ; URL: <https://www.jstor.org/stable/4140006>

BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*, Paris, José Corti, 1942.

BACHELARD Gaston, *La Psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard, (1937) 1949.

BACHELARD Gaston, *L'air et les songes*, Paris, José Corti, 1943.

BACHELARD, *La Terre et les rêveries du repos*, Paris, Librairie José Corti, Les Massicotés, 2ème édition, 1948.

BAKHTINE Mikhaïl, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée Robel, Paris, Gallimard, 1970.

BALL-ROKEACH Sandra & CANTOR Muriel (dir.), *Media, Audience and Social Structure*, Newbury Page, Sage, 1986.

BALTRUSAITIS Jurgis, *Le Miroir. Révélation, science-fiction et fallacies*, Paris, Seuil, 1978.

BARTHES Roland, *La Chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Seuil, 2013 (1980).

BATAILLE Georges, « L'ambiguïté du plaisir et du jeu », *Les Temps Modernes*, 2005/1 (n° 629), p. 7-28. DOI : 10.3917/lm.629.0007. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-temps-modernes-2005-1-page-7.htm>

BATAILLE Georges, « La Notion de dépense », *Œuvres complètes de Georges Bataille*, Paris, Gallimard, 1987.

BATESON Gregory, *Vers une écologie de l'esprit, t. I*, trad. F. Drosso, L. Lot, E. Simion, Paris, Seuil, 1977.

BAUDELAIRE Charles, « Une Charogne », *Les Fleurs du mal*, in *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, 2021.

BAUDRILLARD Jean, « Deep Blue ou la mélancolie de l'ordinateur », *Ecran total*, Paris, Galilée, 1997.

BAUDRILLARD Jean, « Disneyworld Company », *Ecran total*, Paris, Galilée, 1997.

BAUDRILLARD Jean, *Écran total*, Paris, Galilée, 1997.

BAUDRILLARD Jean, *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 1976.

BAUDRILLARD Jean, *Le Ludique et le policier, et autres textes parus dans Utopie [1967/78]*, Paris, Sens & Tonka, 2001.

BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

BAUMGARTEN Alexander Gottlieb, *Esthétique. Précédée des méditations philosophiques sur quelques sujets se rapportant à l'essence du poème et à la métaphysique*. Traduction, présentation et notes de Jean-Yves Pranchère, L'Herne, Paris, 1988.

BAZIN André, *Oeuvres Complètes*, Édition établie par Hervé Joubert-Laurencin, Pierre Eugène et Gaspard Nectoux, Paris, Macula, 2018.

BEAUDE Boris, « Les Jeux vidéo comme espace de médiation ludique », in TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel, (sous la direction de), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, éd. Questions théoriques, coll. Lecture>Play, 2012.

BEAUQUEL Julia, *Esthétique de la danse*, Rennes, PUR, 2015.

BEAUVOIR Simone (de), *Le deuxième sexe*, t. II [L'Expérience vécue], Paris, Gallimard, 1972.

BECKER Howard, *Les Mondes de l'art*, trad. Jeanne Bouniort, Paris, Flammarion, 2010 (1982).

BECKER Howard, *Propos sur l'art*, trad. Jean Kempf (dir.), Paris, L'Harmattan, 1999.

BECKETT Samuel, *Cap au pire*, trad. Edith Fournier, Paris, Minuit, 1991 (1982).

BÉGIN Richard, « L'espace du Pocket Film », Appareil [En ligne], 15 | 2015, mis en ligne le 01 juin 2011, consulté le 07 août 2020. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/1258> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.1258>

BENJAMIN Walter, « Petite histoire de la photographie », *Œuvres, t. II*, trad. Maurice de Gandillac, Paris, Gallimard, 2000.

BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technique*, trad. Lionel Duvoy, Paris, Allia, 2018 (1936).

BENJAMIN Walter, *Œuvres, t. III*, trad. Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz, Pierre Rusch, Paris, Gallimard, 2000.

BENJAMIN Walter, *Origine du drame baroque allemand* (1928), trad. S. Muller, Paris, Flammarion, 1985.

BENJAMIN Walter, *Paris, capitale du XIXe siècle. Le Livre des passages*, trad. Jean Lacoste et Rolf Tiedemann, Paris, Éditions du Cerf, 1989.

BENVENISTE Emile, « Le jeu comme structure », *Deucalion. Cahiers de philosophie 2*, Paris, Ed. de la revue Fontaine, 1947

BENVENUTO Sergio, « L'expérience intime de l'art », revue *Ligeia*, oct. 1999-juin 2000, cité par COUCHOT Edmond, HILAIRE Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.

BERDET Marc, *Fantasmagories du capital. L'invention de la ville marchandise*, Paris, Zones, 2013, [en ligne]

BERDET Marc, *Fantasmagories du capital. L'invention de la ville marchandise*, Paris, Zones, 2013, version numérique.

BERDET Marc, *Le Chiffonnier de Paris. Walter Benjamin et les fantasmagories*, Paris, Vrin, 2015.

BERRY Vincent et COAVOUX Samuel, « « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France », *Sciences du jeu* [En ligne], 14 | 2021, mis en ligne le 08 mars 2021, consulté le 06 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2819> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2819>

BERRY Vincent et ROUCOUS Nathalie, « Conception et édition de jeux de société : étude du secteur (de niche) et trajectoires professionnelles », *Sciences du jeu* [En ligne], 13 | 2020, mis en ligne le 17 novembre 2020, consulté le 21 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2732> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2732>

BERRY Vincent, « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 14 | 2021, mis en ligne le 06 mars 2021, consulté le 06 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2796> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2796>

BERTETTO Paolo, *Le Miroir et le simulacre, Le cinéma dans le monde devenu fable*, Rennes, PUR, 2015.

- BIET Christian, « Pour une extension du domaine de la performance (XVIIe – XXIe siècle). Événement théâtral, séance, comparution des instances », *Communication n°92*, Paris, Seuil, janvier 2013.
- BITTANTI Matteo & MORRIS Sue, *Doom : Giocare in Prima Persona*, Milan, Costa & Nola, 2005.
- BITTANTI Matteo, « *From GunPlay to GunPorn : A Techno-Visual History of the First-Person Shooter* », janvier 2006, [en ligne], URL: https://www.researchgate.net/publication/242393706_From_GunPlay_to_GunPorn_A_techno-visual_history_of_the_first-person_shooter
- BITTANTI Matteo, *L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Roma, Futura, 1999.
- BLACK Michael, « *Narrative and Spatial Form in Digital Media: A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert's The Secret of Monkey Island* », *Games and Culture*, 7.3, 2012.
- BLAIR Preston, *L'animation sans peine*, Paris, Eyrolles, 2016.
- BLAKE Kathleen, *Play, Games and Sport, The Literary Work of Lewis Carroll*, Cornell, 1974.
- BLANCHET Alexis (dir.), *Jeux vidéo / Cinéma. Perspectives théoriques*, Paris, Questions théoriques, 2017.
- BLANCHET Alexis et MONTAGNON Guillaume, *Une Histoire du jeu vidéo en France, t. I, 1960-1991 : Des Labos aux chambre d'ados*, Châtillon, Pix'n Love Editions, 2020.
- BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, Châtillon, Pix'n Love, 2008.
- BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, coll. « Monsieur Cinéma », 2012.
- BLOCH Jérôme, *Westworld, Labyrinthe de l'esprit*, Paris, Atlante, 2022.
- BLOCH Marc, *L'étrange défaite, témoignage écrit en 1940*, Paris, Gallimard, 1990 (1946).
- BLUTH Don, entretien avec MAKUCH Eddie, « *Dragon's Lair Movie Won't Depict "Sexualized" Version of Princess Daphne* », *Gamespot*, 24 décembre 2015, [en ligne], URL : <https://www.gamespot.com/articles/dragons-lair-movie-wont-depict-sexualized-version-/1100-6433325/>
- BOGOST Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, 2007, [version électronique] ; URL : <https://direct.mit.edu/books/book/4392/Persuasive-GamesThe-Expressive-Power-of-Videogames> ; DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

BOILLAT Alain, « Les codes du western à l'ère du codage informatique : le jeu vidéo sur la piste du *Gunfighter* cinématographique (*Red Dead Redemption*) », *Décadrages* n°39 *Jeu vidéo et cinéma* ; <https://www.decadrages.ch/collection/39-jeu-video-et-cinema/>, consulté le 14/09/2023.

BOILLAT Alain, *Cinéma, machine à mondes*, Chêne-Bourg, Georg, 2014.

BOLTANSKI Luc, « La Constitution du champ de la bande dessinée », in *Actes de la recherche en sciences sociales*. Vol. 1, n°1, Hiérarchie sociale des objets, janvier 1975, p. 38; URL : https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1975_num_1_1_2448

BOLTER Jay David. & GRUSIN Richard, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000

BONELLO RUTTER GIAPONE Krista, « *Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games* », *Game Studies*, vol. 15 issue 1, juillet 2015 ; disponible en ligne URL : https://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k

BONHOMME Stello, TALON-HUGON Carole, « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013/1 (n° 11), p. 5-10. DOI : 10.3917/nre.011.0005. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-5.htm>

BONNEUIL Christophe & FRESSOZ, Jean-Baptiste, *L'événement Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Paris, Seuil, 2013.

BORGÈS Jorge Luis, *Fictions*, Paris, Gallimard, 1965 (1956).

BORGÈS Jorge Luis, *L'Aleph*, trad. Roger Caillois et René L.-F. Durand, Paris, Gallimard, 1962.

BORMAND Marc, « Analyse », Notice de l'œuvre; URL : <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/œuvre/ab8tE7v>

BORRIES Friedrich von, BÖTTGER Matthias & WALZ Steffen. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhäuser Basel, 2007.

BOSMAN Frank G. & van Wieringen Archibald L.H.M., *Video Games as Art. A Communication-Oriented Perspective on the Relationship between Gaming and the Art*, Berlin, De Gruyter, 2023.

BOST-FIEVET Mélanie, « *Rebel without a choice* », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 38 | 2020, mis en ligne le 11 janvier 2021, consulté le 11 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/11571> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.11571>

BOUCHARDON Serge, « La littérature numérique », *Terminal* [en ligne], 101 | 2008, mis en ligne le 06 septembre 2019, consulté le 23 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/terminal/4472> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/terminal.4472>

BOUCHERON Patrick, *Faire profession d'historien*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2016 (2011).

BOULLY Fabien (dir.), *Troubles en séries. Les séries télé en quête de singularité*, Nanterre, Presses Universitaires de Nanterre, 2020.

BOURDIEU Pierre, *La Distinction*, Paris, Minit, 1979.

BOURDIEU Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et Structure du champ littéraire*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Essais », 1992.

BOURDIEU Pierre, *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil, 1997.

BOURDIEU Pierre, *Questions de sociologie*, Paris, Minit, 2002 (1984).

BOYER Elsa, AKTYPI Madeleine, DURING Elie, HIGUINEN Erwan, SIETY Emmanuelle, Sztulman Paul (dir.), *Voir les jeux vidéo, perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, 2012.

BRAMANTI Jean-Philippe., Smolderen Thierry, *McCay, vol. II, Les coeurs retournés*, Paris, Delcourt, 2002.

BRANIGAN Edward, *Point of View in the Cinema*, New York, Mouton, 1984.

BRATTON Benjamin, *The Stack: On Software and Sovereignty*. Cambridge, MIT Press, 2016.

BRAUN Alexander, « Architecture », *Les Aventures complètes de Little Nemo 1905-1909*, précédé de *Winsor McCay, la vie et l'œuvre du génie du crayon*, Paris, Taschen, 2017.

BRETON André, *L'un dans l'autre*, Paris, Eric Losfeld, 1970.

BRICOUT Bernadette, « CONTE », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 26 février 2023.
URL : <http://www.universalis-edu.com.acces.bibliotheque-diderot.fr/encyclopedie/conte/>

BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, 2008.

BROUGÈRE Gilles, « Le jouet et la construction d'univers fictionnels ? », *Revue de la BNF*, 2019/2 (n° 59), p. 80-87. DOI : 10.3917/rbnf.059.0080. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-80.htm>

BROUGÈRE Gilles, « Le jouet, objet extrême », *Design Recherche*, n°2, 1992, p. 37-46.

BROUGÈRE Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, Paris, 1995.

BROUGÈRE Gilles. « Le jeu entre éducation et divertissement. », *MEI - Médiation et information*, 2003, 18, pp.43-52. hal-03633693

BROWN Douglas, *The Suspension of Disbelief in Videogames*, PhD Thesis, Brunel University School of Arts, 2012.

BRYCE Jo & RUTTER Jason, « *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters* », in KING Geoff and KRZYWINSKA Tania (dir.), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*. Londres, Wallflower Press, 2002.

BRYMAN Alan, *Disney and his world*, Londres, Routledge, 1995.

BRYMAN Alan, *The Disneyization of Society*, Londres, Sage Publications, 2004.

BUKATMAN Scott, *The Poetic of Slumberland*, Berkeley, University of California Press, 2012.

BURDEN Michael, GOUGLAS Sean, The Algorithmic Experience: Portal as Art, Games Stud. 12 (2012), [en ligne]; URL: http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience

BURNHAM Van, *Supercade. A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*, Cambridge, MIT Press, 2001.

BURY Laurent, « De pion à dame en onze coups : Alice de l'autre côté du miroir », *Ligeia*, 2019/1 (N° 169-172), p. 108. DOI : 10.3917/lige.169.0102. URL : <https://www.cairn.info/revue-ligeia-2019-1-page-102.htm>

BURY Laurent, « De pion à dame en onze coups : Alice de l'autre côté du miroir », *Ligeia*, 2019/1 (N° 169-172), p. 108. DOI : 10.3917/lige.169.0102. URL : <https://www.cairn.info/revue-ligeia-2019-1-page-102.htm>

BUTLER Judith, *Trouble dans le genre. Le Féminisme et la subversion de l'identité*, trad. Cynthia Kraus, Paris, La Découverte, 2006 (1990).

CADORET Stéphanie, Présence de l'animatrice. *Une expérience des limites du dispositif cinématographique*, Thèse de doctorat, sous la direction de Joubert-Laurencin Hervé, Université Paris Nanterre, soutenue en 2022.

CAÏRA Olivier, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 12 octobre 2016, consulté le 15 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/671> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.671>

CALLE Sophie, « Gotham Handbook. New York, mode d'emploi », *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 2000.

CAMPBELL Joseph, *Le héros aux mille et un visages*, trad. Henri Crès, J'ai Lu, Paris, 2013 (1949).

ČAPEK, Karel, *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, trad. Jan Rubeš, Paris, La Différence, 2011 [1922].

CARRÉ Patrice A., « Histoire des programmes et des jeux à la radio et à la télévision ». In: *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°11, juillet-septembre 1986. Nouveaux enjeux d'une décennie : fascismes, antifascismes, 1935-1945. pp. 118-120, [version électronique], DOI : <https://doi.org/10.3406/xxs.1986.1494> ; URL: www.persee.fr/doc/xxs_0294-1759_1986_num_11_1_1494

CARROLL Lewis, *Alice's Adventure in Wonderland, 150th anniversary edition illustrated by Salvador Dali*, Princeton, Princeton University Press, 2015.

CARROLL Noël (dir.), *Theories of Art Today*, Madison, University of Wisconsin Press, 2000.

CARSON Don, « *Environmental Storytelling, Part II: Bringing Theme Park Environment Design Techniques to the Virtual World* », *Gamasutra*, 2000, disponible en ligne, URL : <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-part-ii-bringing-theme-park-environment-design-techniques-to-the-virtual-world>

CAVELL Stanley, *La Projection du monde. Réflexion sur l'ontologie du cinéma*, trad. Christian Fournier, Paris, Vrin, 2019 (1971)

CAZENEUVE Jean, « JEU - Le jeu dans la société », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 23 mars 2020. URL : <http://www.universalis-edu.com/acces/bibliotheque-diderot.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-dans-la-societe/>

CHAMAYOU Grégoire, *La Société ingouvernable*, Paris, La Fabrique, 2018.

CHAMAYOU Grégoire, *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2013.

CHANDELIER Dorian, "Merci Dorian – L'art", *jeuxvideo.com*, 4 avril 2015, disponible en ligne, URL : <https://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/444988/merci-dorian-l-art.htm>

CHATEAU Dominique, *L'art autrement qu'art*, Paris, PUF, 2022.

Chauvier Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007.

CHEVALDONNÉ Yves, LAFRANCE Jean-Paul, « BD, dessins animés et jeux vidéo, même combat ! », *Hermès, La Revue*, 2009/2 (n° 54), p. 113. DOI : 10.4267/2042/31566. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-2-page-107.htm>

CHIK Caroline, « Art interactif et pré-cinéma. Des modes de relations parallèles et hybrides », *Marges* [En ligne], 05 | 2007, mis en ligne le 15 juin 2008, consulté le 01 octobre 2019. URL : <http://marges.revues.org/704> ; DOI : 10.4000/marges.704

CHIRON Eliane & LELIEVRE Anaïs (dir.), *L'intime, le privé, le public dans l'art contemporain*, Paris, Sorbonne, 2012.

CHOLODENKO Alan (dir.), *The Illusion of Life*, Sydney, Power Publications, 1991.

CHOLODENKO Alan, « *(The) Death (of) the Animator, or : The Felicity of Felix. Part II: A Difficulty in the Path of Animation Studies* », *Animation Studies*, Vol. 2, 2007, [en ligne], URL: <https://journal.animationstudies.org/the-death-of-the-animator-or-the-felicity-of-felix/>, consulté le 16 août 2023.

CIARCIA Steve, « High Resolution Sprite-Oriented Color Graphics », *BYTE, The Small System Journal*, vol. 7, n°6, août 1982

CITTON Yves, « Les Lumières de l'archéologie des media », *Dix-huitième siècle*, 2014/1 (n° 46), p. 31-52. DOI : 10.3917/dhs.046.0031. URL : <https://www.cairn.info/revue-dix-huitieme-siecle-2014-1-page-31.htm>

CLAVEZ Bernard, « Robert Filliou : l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art ; Robert Filliou : génie sans talent », *Critique d'art* [en ligne], 23 | Printemps 2004, mis en ligne le 23 février 2012, consulté le 21 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/1768> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.1768>

CLÉMENT Thibault, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2022.

CLERAT Antoine, « Kylian Mbappé dévoile sa note sur le jeu fifa », 10 septembre 2021 ; URL : <https://www.football365.fr/kylian-mbappe-devoile-note-fifa-9986784.html>

CLOUSCARD, Michel, *Le capitalisme de la séduction*, Delga, Paris, [1981] 2014.

CLOVER Carol J., "The Eye of Horror," in WILLIAMS Linda (dir.) *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1995.

COAN James, KUSHNER Richard, *Basic Atari Basic*, Hasbrouck Heights, Hayden Book Company, 1984.

COMETTI Jean-Pierre, *La Force d'un malentendu*, Paris, Édition Questions théoriques, 2009.

CONLIN Jonathan, *The Pleasure Garden, from Vauxhall to Coney Island*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 2013.

CONWAY Steven, « A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Videogames. », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 2, 2010.

COOPER Jonathan, *Game Anim. Video Game Animation Explained*, New York, Francis & Taylor Group, 2019.

CORBIN Alain (dir.), *Histoire du corps t. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, Paris, Seuil, 2005.

CORBIN Alain, « L'émergence du désir du rivage », *Le ciel et la mer*, Flammarion champs histoire, 2014.

CORBIN Alain, *L'avènement des loisirs 1850-1960*, Champs Flammarion, 1995.

COTTA Alain, *La société ludique : la vie envahie par le jeu*, Paris, Grasset, 1980.

COUCHOT Edmond, HILAIRE Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.

COURTINE Jean-Jacques (dir.), *Histoire du corps t. 3. Les Mutations du regard. Le XXe siècle*, Paris, Seuil, 2006.

COVILLE Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal. Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal*, Thèse de doctorat, dir. Christophe Génin, Université Paris I Sorbonne, 2016.

CRARY Jonathan, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIXe siècle*, Lyon, Éditions Dehors, 2016 (1990).

CUISINIER-ROSSET Tom, *Tâches mécaniques et tâches humaines : esquisse d'une définition philosophique du jeu vidéo*, Mémoire de M2 sous la direction d'Audrey Rieber, Ens Lyon, 2020.

DÄLLENBACH Lucien, *Le Récit Spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977.

DALLEU Estelle, « Kara : Métadiscours vidéoludique autour de l'androïde », in FIX, Florence (dir.), *Jeu d'acteurs et corps artificiels – Effets de coprésence à la scène et à l'écran*, Paris, Orizons, 2019.

DALLEU Estelle, « Le jeu vidéo... art de l'impur », *Revue Radar*, n°2, DOI : 10.57086/radar.377 ; [en ligne] URL : <https://www.ouvrir.fr/radar/index.php?id=377>

DANTO Arthur, *Ce qu'est l'art*, trad. Séverine Weiss, Paris, Post-Editions Questions théoriques, 2013.

DANTO Arthur, *L'art après la fin de l'art*, Paris, Seuil, 1996.

DARLEY Andrew, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Londres, Routledge, 2000

DAVIES David, *Art as Performance*, Oxford, Blackwell Publishing, 2004.

DAZORD Cécile, « De la main à la production industrielle en série », *Techniques & Culture* [En ligne], 64 | 2015, mis en ligne le 24 mars 2016, consulté le 29 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/tc/7574> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tc.7574>

DE CESARIS Alessandro, « Morphologie des interfaces. Le design comme méta-technique », in OCÈSE Rodolphe, DELVILLE Vincent, *L'Art tout contre la machine*, Paris, Hermann, 2021.

- DEARDORFF Nathan, "An Argument that Video Games Are, Indeed, High Art", *Forbes*, 13/10/2015, [en ligne], URL: <https://www.forbes.com/sites/berlinschoolofcreativeleadership/2015/10/13/an-argument-that-video-games-are-indeed-high-art/>
- DEBORD Guy, « Introduction à une critique de la géographie urbaine. In Debord, Guy. *Introduction à une critique de la géographie urbaine* », *Les lèvres nues*, no 6, 1955.
- DEBORD Guy, *Mémoires. Structures portantes d'Asger Jorn*, Paris, Jean-Jacques Pauvert, Belles Lettres, 1993.
- DEBORD Guy-Ernest, WOLMAN Gil J., « Mode d'emploi du détournement », *Inter*, n°117, printemps 2014, [publié initialement dans *Les Lèvres nues*, n°8, mai 1956].
- DEKENS Olivier, *Derrida pas à pas*, Ellipse, 2008
- DELAHAYE Jean-Paul, « Les formes improbables du *Jeu de la vie* », *Le Genre humain*, n°60, Paris, Seuil, 2019/1, p. 83. ; DOI 10.3917/lgh.060.0081
- DELAPORTE Marie-Laure, « Licornes, soldats et autres chimères : le jeu vidéo comme forme discursive dans les œuvres d'art contemporaines », in DEVÈS Cyril (dir.), *Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias*, Lyon, CRHI, 2023.
- DELEUZE Gilles, *Foucault*, Paris, Minuit, 2004 (1986).
- DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Capitalisme et Schizophrénie, t. 1 : L'Anti-Oedipe*, Paris, Minuit, 1972.
- DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Capitalisme et Schizophrénie, t. 2 : Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980.
- DELEUZE Gilles, *L'image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983.
- DELEUZE Gilles, *L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985.
- DELEUZE Gilles, *Logique du sens*, Paris, Minuit, 1969.
- DELEUZE Gilles, *Présentation de Sacher-Masoch. Le froid et le cruel*, Paris, Minuit, 2007 (1967).
- DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2007.
- DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, 2ème édition, Paris, Armand Colin, 2011.
- DENIS Sébastien, STOLOW Jérémy (dir.) *Intermédialités / Intermediality*, numéro 22, automne 2013. <https://doi-org.bibelec.univ-lyon2.fr/10.7202/1024113ar>

DEPAULIS Thierry , « CASINOS », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 23 mars 2020.
URL : [http://www.universalis-edu.com/acces.bibliotheque-diderot.fr/encyclopedie/casinos/](http://www.universalis-edu.com/acces/bibliotheque-diderot.fr/encyclopedie/casinos/)

DERRIDA Jacques, « La différance » (1968), *Marges – De la philosophie*, Paris, Minuit, 1972.

DERRIDA Jacques, *L'Écriture et la différence*, Seuil, « Points », Paris, 2014 (1967).

DERRIDA Jacques, *Penser à ne pas voir - Écrits sur les arts du visible (1970-2004)*, Paris, La Différence, 2013.

DESLONGCHAMPS-GAGNON Maxime et POIRIER Alexandre, « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 15 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/718> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.718>

DEVÈS Cyril (dir.), *Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias*, Lyon, CRHI, 2023.

DEWEY John, *L'art comme expérience*, trad. J.-P. Cometti, C. Domino, F. Gaspari, C. Mari, N. Murzilli, C. Pichevin, J. Piwnica, G. Tiberghien, Paris, Gallimard, 2005 (1934).

DIDEROT Denis, *Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient*, Paris, Librairie Générale Française, 1999 (1759).

DIDI-HUBERMAN Georges, *Ce que nous voyons. Ce qui nous regarde*, Paris, Minuit, 1992

DILLON Roberto, *Ready A Commodore 64 Retrospective*, Londres, Springer, 2015.

DOBSON Nichola, HONESS ROE Anabelle, RATELLE Amy, RUDDALL Caroline, *The Animation Studies Reader*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2018.

DONOVAN Tristan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.

DOOB Penelop Reed, *The Idea of Labyrinth, From Classical Antiquity Through the Middle Ages*, Ithaca, Cornell University Press, 1992.

DUBY Georges, *Art et société au Moyen Age*, Paris, Seuil, 1997 (1995).

DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997.

DUFLO Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997.

DUMAZEDIER Joffre, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Edition du seuil, 1962.

DUMOUCHEL Réjean, « Le Spectateur et le contactile ». *Cinémas*, Volume 1, numéro 3, printemps 1991, *Nouvelles technologies : nouveaux cinémas ?* 1991. DOI : 10.7202/1001065ar ; URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/1991-v1-n3-cine1501487/1001065ar.pdf> ; consulté le 29/04/2023.

DYER-WITHERFORD Nick & DE PEUTER Greig, *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

EASDOWN Martin, *Amusement Park Rides*, Shire Publications, Bloomsbury Publishing, [version électronique], Londres, 2012.

EBERT Roger, « Video Games Can Never Be Art », 16 avril 2010, disponible en ligne, URL : <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

EBGUY Jacques-David, « Poe avec Foucault : le paradigme herméneutique de « La lettre volée » », *Littérature*, 2007/3 (n° 147), p. 84-98. DOI : 10.3917/litt.147.0084. URL : <https://www.cairn.info/revue-litterature-2007-3-page-84.htm>

ECO Umberto, *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1965 (1962).

ECO Umberto, *La Guerre du faux*, Paris, Le livre de Poche, 1987.

ELIAS Helaner, *First Person Shooter. The Subjective Cyberspace*, Covilhã, LabCom Books, 2009.

ELIAS Norbert, *Qu'est-ce que la sociologie ?* trad. Yasmin Hoffman, La Tour d'Aigues, Éditions de l'Aube, 1991 (1970).

ELUARD Paul, *Poésies 1913-1926*, Gallimard, 1971.

ESKELINEN Markku, « *The Gaming Situation* », *Game Studies*, vol. 1, issue 1, juillet 2001. Disponible en ligne, URL : <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

ESKELINEN Markku & TRONSTAD Ragnhild, « *Video games and Configurative Performances* », in WOLF Mark J. P., PERRON Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003.

FANON Franz, *Peau noire, masques blancs*, Paris, Seuil, 1952.

FAUCHEUX Michel, *Norbert Wiener, le golem et la cybernétique*, Paris, Du Sandres eds, 2008.

FAVARD Florent, *Écrire une série TV, la promesse d'un dénouement*, PufR, coll. « Sériat », 2019.

FERRET Stéphane, *L'identité*, Paris, GF Corpus, 1998.

FILLIOU Robert, *L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art / El arte es lo que hace la vida más interesante qu'el arte*, Paris, Québec, Les éditions Interventions, 2003.

FINK Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, trad. H. Hildenbrand et A. Lindenberg, Paris, Minuit, 1966 (1960).

FIZEK Sonia, « Through the Ludic Glass: Making Sense of Video Games as Algorithmic Spectacles », *Game studies*, [en ligne] : https://gamestudies.org/2202/articles/gap_fizek

FIZEK Sonia, *Playing at a Distance. Borderlands of Video Game Aesthetic*, Cambridge, MIT Press, 2022.

FLANAGAN Mary, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge, MIT Press, 2009.

FLOQUET Pierre, *Le Langage comique de Tex Avery – dix années de création à la MGM*, L'Harmattan, 2009.

FONG Byron, « Animating for Interactivity: The Walk Cycles of *Prince of Persia* (1989) and *Ninja Gaiden* (1988) », *Animation*, Volume 18, Issue 2, 25 juillet 2023; DOI : <https://doi.org/10.1177/17468477231182910> ; disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/17468477231182910>

FONTAINE Geisha, *Les danses du temps*, Paris, Centre national de la danse, 2004.

FOUCAULT Michel, « Nietzsche, la généalogie, l'histoire », *Hommage à Jean Hyppolite, Dits et Ecrits II*, texte n°84, Paris, P.U.F., coll. «Épiméthée», 1971.

FOUCAULT Michel, *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, « Tel », 1969.

FOUCAULT Michel, *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2019

FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.

FRANCASTEL Pierre, *Art et technique aux XIXe et XXe siècles*, Paris, Minuit, 1956.

FRANCASTEL Pierre, *La Réalité figurative, éléments structurels de sociologie de l'art*, in *Oeuvre t. 2*, Paris, Ed. Denoël/Gonthier, 1965.

FREUD Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir*, trad. Janine Altounian, André Bourguignon, Pierre Cotet, Alain Rauzy, Paris, PUF, 2010 (1920).

FREUD Sigmund, *Choix de textes : Freud et la création littéraire*, choix de texte établi par Pierre Cotet et François Robert, trad. Janine Altounian, André Bourguignon, Eva Carstanjen, Bernard Colomb,

Pierre Cotet, René Lainé, Jean Laplanche, Alain RAuzy, François Robert, Marie-Thérèse Schmidt, J.-G. Delarbre, D. Hartmann, PUF, Paris, 2010.

FROST Peter J., MOORE Larry F., LOUIS Mary Reis, LUNDBERG Craig C., MARTIN Joanne, (dir.), *Reframing organizational Culture*, Newbury Park, Sage Publications, 1991.

FURNISS Maureen. *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*. 2nd ed., Indiana University Press, 2014. [en ligne], JSTOR, <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005zgm>. Accessed 28 Oct. 2022.

GABOURY Jacob, *Image Objects. An archeology of Computer Graphics*, Cambridge, MIT Press, 2021.

GADAMER Hans-Georg, *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, trad. E. Sacre, révisée par P. Ricoeur, Paris, Seuil, 1996 (1960).

GALLOWAY Alexander, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

GARIN Manuel, *El gag visuel : De Buster Keaton a Super Mario*, Barcelone, Ediciones Cátedra, 2014.

GAUDETTE Gabriel, « Jeux vidéo à dominante herméneutique », Dossier thématique, ALN/NT2, UQAM, Montréal, décembre 2010 ; URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-video-dominante-hermeneutique>, consulté le 21 octobre 2022.

GAUDREAULT André et GUNNING Tom, « Le cinéma des premiers temps : un défi à l'histoire du cinéma ? », in *L'Histoire du cinéma : nouvelles approches*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1989, [version électronique] ; <https://doi.org/1866/21080>

GAUDREAULT André et MARION Jean-Luc, *La fin du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2013.

GAUDREAULT André, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Edition, 2008.

GENETTE Gérard, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.

GENVO Sébastien, 2012, « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid », Colloque Genre et jeux vidéo, Lyon, 12 – 14 juin, disponible en ligne : <https://www.expressivgame.com/publications/revues/la-princesse-est-une-bombe-atomique-approche-ludologique-du-personnage-de-la-princesse-dans-braid/>

GEORGE Simon, « Le droit public des jeux émergence et mutations d'une forme originale de maîtrise étatique », *Pouvoirs*, 2011/4 (n° 139), p. 77-89. DOI : 10.3917/pouv.139.0077. URL : <https://www.cairn.info/revue-pouvoirs-2011-4-page-77.htm>

GERVAIS Bertrand, *La Ligne brisée : labyrinthe, oubli & violence – Logiques de l'imaginaire*, tome II. Montréal : Le Quartanier, 2009.

GETSY David (dir.), *From diversion to subversion, Games, Play, and Twentieth Century Art*, The Pennsylvania State University Press, 2011.

GIBSON Ellie, "Games Aren't Art, says Kojima : MGS creator gets philosophical", *Eurogamer.net*, 24 janvier 2006, [en ligne] URL : <https://www.eurogamer.net/news240106kojimaart>, accessed June 16, 2021.

GILLAND Joseph, *Elemental Magic. The Art of Special Effects Animation*, Burlington, Focal Press, 2009.

GINZBURG Carlo, *Le fil et les traces, Vrai faux Fictif*, trad. Martin Rueff, Lagrasse, Verdier, 2010 (2006).

GIRAUD Jean, *Le Lexique français du cinéma des origines à 1930*, Paris, CNRS, 1958.

GOIMARD Jacques, « MERVEILLEUX », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 26 février 2023. URL : <http://www.universalis-edu.com.acces.bibliotheque-diderot.fr/encyclopedia/merveilleux>

GOLAY Pascal, « La notion de beauté au royaume du jeu d'échecs », *Ligeia*, 2019/1 (N° 169-172), p. 158-170. DOI : 10.3917/ligeia.169.0158. URL : <https://www.cairn.info/revue-ligeia-2019-1-page-158.htm>

GOLDBERG Harold, *All Your Bases Belong To Us, comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, trad. Damien Aubel, Paris, Allia, 2013 (New York, Barror International Inc, 2011).

GOLDMARK Daniel, *Tunes for Toons. Music and the Hollywood Cartoon*, Berkeley, University of California Press, 2005.

GOLSON Steve, « Classic Game Post-Mortem : Ms. Pac-man », *Game Dev Conference*, 14 mars 2016, disponible en ligne, URL : <https://gdcvault.com/play/1023366/Classic-Game-Postmortem-Ms-Pac>

GOODMAN Nelson, *Langages de l'art*, trad. Jacques Morizot, Paris, ed. Jacqueline Chambon, Hachette Littérature, 1990.

GOODMAN Nelson, *L'Art en théorie et en action*, trad. J.-P. Cometti et R. Pouivet, Paris, Gallimard, 2009.

GOODMAN Nelson, *Manières de faire des mondes*, trad. M-D Popelard, Paris, Flammarion, 1992.

GOTTLOCK Barbara & GOTTLOCK Wesley, *Lost Amusement Parks of New York City. Beyond Coney Island*, Londres, History Press, 2013, [version électronique], URL : <https://fr.scribd.com/book/398032847/Lost-Amusement-Parks-of-New-York-City-Beyond-Coney-Island>

GREENBERG Raz, « The Animation of Gamers and the Gamers as Animators in Sierra On-Line's Adventure Games », *Animation*, Volume 16, Issue 1-2, juillet 2021; DOI : <https://doi.org/10.1177/17468477211025665> ; disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/17468477211025665>

GREIGER Jeffrey, LITTAU Karin, *Cinematicity in Media History*, Edimburg, Edimburg University Press, 2013.

GRESPI Barbara , « Dans la paume de la main : L'archéologie du cinéma en un geste », *Interfaces* [En ligne], 39 | 2018, mis en ligne le 01 juillet 2018, consulté le 21 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/interfaces/493> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/interfaces.493>

GRIMAUD Emmanuel, « Partition pour mains fantômes. Hommes, machines et usages de la main digitale en animation », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 6, n°1, janvier 2021, pages 44; URL : <https://www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2012-1-page-43.htm>

GROJNOWSKI Daniel, Riout Denys, *Les Arts incohérents et le rire dans les arts plastiques*, Paris, Corti, 2015.

GUILLAUMIN Colette, « Sur la notion de minorité », *L'homme et la société*, n°77-78, *Racisme, antiracisme, étrangers, étrangers*, 1985.

GUILLOUX Louis, *O.K. Joe !*, Paris, Gallimard, 2022 (1976).

GUNNING Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 50 | 2006, p. 57; mis en ligne le 01 décembre 2009, consulté le 23 septembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/1895/1242> ; DOI :10.4000/1895.124259

GUNNING Tom, « The Cinema of Attraction[s] : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde », in *The Cinema of Attractions Reloaded* Strauven, Wanda, (dir.) *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press, 2006.

GUTTAG Karl, *First Be Useful (Home Computers and Pico Projectors*, billet du blog KGO On Tech daté du 6 décembre 2011, sur kgutttag.com, [en ligne]; URL: <https://kgutttag.com/2011/12/06/first-be-useful-home-computers-and-pico-projectors/>, consulté le 9 juin 2022.

GUY Emmanuel et LE BRAS Laurence (dir.), *Guy Debord, un art de la guerre*, Paris, BNF, Gallimard, 2013.

HANSEN Mark B.N., *New philosophy for New Media*, Cambridge, MIT Press, 2003.

HARAWAY Donna, *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils éditeur, 2007.

HARCHI Kaoutar, « Checker les privilèges blancs ou renverser l'ordre », *Revue Ballast*, 15 juin 2020 ; [en ligne], URL : https://www.revue-ballast.fr/checker-les-privileges-ou-renverser-lordre/?fbclid=IwAR2xnPBic-NX5nYUf6MPRTgZUzcPJ31rcmBXtCEgCJJVn_W9lbJaAxLg3ng

HARDT Michael & NEGRI Antonio, *Empire*, Cambridge, Harvard University Press, 2000.

HAROUEL Jean-Louis, « De François Ier au pari en ligne, histoire du jeu en France, *Pouvoirs*, 2011/4 (n° 139), p. 5-14. DOI : 10.3917/pouv.139.0005. URL : <https://www.cairn.info/revue-pouvoirs-2011-4-page-5.htm>

HARPOLD Terry, “*Screw the Grue : Mediality, Metalepsis, Recapture.*” *Game Stud.* 7 (2007): n. pag. [en ligne]; URL : http://ufdcimages.uflib.ufl.edu/IR/00/00/05/92/00001/harpold_screw-the-grue.pdf

HARVEY Angie, « *The Debate Is Over... Video Games May Not Be Art After All* », *Game Skinny*, 29 septembre 2016 [en ligne], URL : <https://www.gameskinny.com/opinion/the-debate-is-over-video-games-may-not-be-art-after-all/>

HAYLES Katherine N, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, South Bend, University of Notre Dame Press, 2008.

HAZIOT SCHREIBER Judith, « La trace du geste en peinture à la lumière des sciences cognitives », *Interfaces* [En ligne], 40 | 2018, mis en ligne le 21 décembre 2018, consulté le 07 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/interfaces/607> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/interfaces.607>

HEGEL Friedrich, *Esthétique*, t. I, trad. Samuel Jankélévitch, Paris, Flammarion, 1979 (1944).

HEGEL Friedrich, *Esthétique*, t. III, trad. Jean-Pierre Lefebvre et Veronika von Schenk, Paris, Aubier, 1997.

HEGEL Friedrich, *La Raison dans l'histoire*, trad. Kostas Papaioannou, Librairie Plon, Paris, 1965, (d'après le texte établi par les éditions Felix Meiner, 1955)

HEILBORN John, *Your Commodore 128*, Berkeley, Osborne McGraw-Hili, 1986.

HEINICH Nathalie, *Le paradigme de l'art contemporain, Structure d'une révolution artistique*, Paris, Gallimard, 2022 (2014).

HEINICH Nathalie, SHAPIRO Roberta, *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, Editions de l'EHESS, 2012.

HELGESON Matt, “*The Great Debate Are Games Art ?*”, *Gameinformer*, 1er mai 2012, [en ligne] URL : <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/05/01/the-great-debate-are-games-art.aspx>

HELMAN Nic, « *Yes, but it is a game* », in COMPTON Shanna (dir.), *Gamers. Writers, artists and programmers on the pleasure of pixels*, New York, Soft Skull Press, 2004.

HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Paris, PUF, 1976 (1969), [version électronique].

HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989.

HENSEL Thomas, « *Kunst* », in BEIL Benjamin, HENSEL Thomas, RAUSCHER Andreas (dir.), *Game Studies*, Springer, Wiesbaden, 2018, p. 380-383.

HÉRACLITE, *Fragments*, Fragment 130 (52), trad. Marcel Conche, Paris, PUF, 1986.

HERSHMAN LEESON Lynn (dir.), *Clicking In. Hot links to a digital culture*, Seattle, Bay Press, 1996.

HEUDIN Jean-Claude, *Les Créatures artificielles*, Paris, Odile Jacob, 2008.

HITCHENS Michael, « *A Survey of First-person Shooters and their Avatars* », *Gamestudies*, Vol. 11 | 3, Décembre 2011, [en ligne], URL: https://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens.

HOARE Douglas, « The Stanley Parable : le joueur contre le narrateur », *Appareil* [En ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 02 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3954> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.3954>

HOARE Douglas, *Le jeu vidéo ou l'aliénation heureuse*, Paris, Post-Edition, 2019.

HOCKING Clint, « *Ludonarrative Dissonance in Bioshock* », 7 octobre 2007, *click nothing*, URL: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html; L'article est aujourd'hui consultable sur [archive.org](https://web.archive.org/web/20200114172154/https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html), URL : https://web.archive.org/web/20200114172154/https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

HOOKS bell, *All About Love : New Visions*, Harper Collins UK, Londres, 2000.

HOOKS bell, *La volonté de changer, Les hommes, la masculinité et l'amour*, éd. Divergences, 2021 (2004).

HUDELET Ariane, *The Wire. Les règles du jeu*, PUF, Paris, 2016.

Huizinga Johan, *Homo ludens Essais sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, collection Les Essais, 1951 (1938).

HUSBANDS Lilly & RUDDLELL Caroline, « *Approaching Animation and Animation Studies* », in DOBSON Nichola, HONESS ROE Anabelle, RATELLE Amy, RUDDLELL Caroline, *The Animation Studies Reader*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2018

ICHBIAH Daniel, *Les Grands noms du jeu vidéo #6 Éric Chahi – Parcours d'un créateur de jeux vidéo français*, Châtillon, Pix'n Love éditions, décembre 2013.

ICHBIAH Daniel, *La Saga des jeux vidéo*, Paris, Générales First, 1997.

ICHBIAH Daniel et MIRC Sébastien, *Les Grands noms du jeu vidéo #2 Michel Ancel, biographie d'un créateur de jeux vidéo français*, Châtillon, Pix'n Love, octobre 2010.

ICHE Virginie, *L'esthétique du jeu dans les Alice de Lewis Carroll*, Paris, L'harmattan, 2015.

IDEL Moshe, *Le Golem*, Paris, Cerf, 1992 .

ILLOUZ Eva, *Pourquoi l'amour fait mal, L'expérience amoureuse dans la modernité*, ed. Seuil, trad. Frédéric Joly, 2012.

INGOLD Tim, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, trad. Hervé Gosselin et Hicham-Stéphane Afeissa, Bellevaux, Editions du Dehors, 2017 (2013).

JAGODA Patrick, *Experimental Games. Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, The University of Chicago Press, Chicago, 2020.

JÄRVINEN Aki, « Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games », in Mäyrä F. (dir.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampere University Press, 2002.

JÄRVINEN Aki, « Halo and the Anatomy of the FPS », *Gamestudies*, Vol. 2 | 1, juillet 2002 [en ligne], URL: <https://www.gamestudies.org/0102/jarvinen/>

JEAN Marcel, *Le Langage des lignes*, Saint Laurent, Ed. Somme Toute, coll. « Les 400 coups », 2006.

JENKINS Henry, « Games, the new lively art », in RAESSENS Joost & GOLDSTEIN Jeffrey, *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005.

JENKINS Henry, FULLER Mary, « Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue », *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, ed. Steven G. Jones, Thousand Oaks: Sage Publications, 1995, [version électronique], URL : https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html

JIMENEZ Marc, *Qu'est-ce que l'esthétique ?*, Paris, Gallimard, 1997.

JODOIN-KEATON Charles, *Le cinéma de Jan Švankmajer, un surréalisme animé*, Saint-Laurent, Les 400 coups, 2002.

JOHNSON Daniel, « Animated Frustration or the Ambivalence of Player Agency », *Games and Culture*, vol. 10, issue 6, 8 janvier 2015, disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014567229>

JOHNSON David, « Worlds in and of motion: Agency and animation at the margins of video game aesthetics », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9:3, 2017, p. 226 ; doi: 10.1386/jgvw.9.3.2251

JOHNSTON Ollie et FRANCK Thomas (dir.), *The Illusion of Life : Disney Animation*, New York, Disney Editions, 2001.

JØRGENSEN Kristine, *Gameful Interfaces*, Cambridge, MIT Press, 2013.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Le cinéma d'animation n'existe plus », in *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n°1, octobre 2008, consulté le 30/05/2020; URL: https://issuu.com/revueacme/docs/acme_01, 26/11/2008 [consulté le 30/05/2020]

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Animation », in DE BAECQUE Antoine & CHEVALIER Philippe (dir). *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris, PUF, 2011.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Dégel, Un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation », in DENIS Sébastien, STOLOW Jérémie, *Intermédialités / Intermediality* n°22, *Animer*, automne 20

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « La Machine à aiguilles », in *Alexeïeff-Parker, Montreurs d'ombres*, Annecy, Éditions de l'Œil, 2015.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « La tradition du mouvement noir au cinéma, ou le noir et blanc comme véritable archéologie de la mocap » in Massuet Jean-Baptiste & GROSOLI Marc, *La performance capture*, Rennes, PUR, 2014.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Préface », in ROFFAT Sébastien, *Histoire du dessin animé français entre 1936 et 1940 : une politique culturelle d'état*, Paris, L'Harmattan, 2014.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *Différence singulière et répétition communautaire dans le cinéma d'animation contemporain*, thèse de doctorat en cinéma réalisée sous la direction de Jean-Louis Leutrat, soutenue en 1992 à Paris 3.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, in Pascal VIMENET (dir.), *Emile Cohl*, Montreuil-Annecy, éditions de l'œil/Musée-château d'Annecy, 2008.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *Quatre films d'Hayao Miyazaki*, Lièges, Yellow Now, 2012.

JOUVANCEAU Pierre, *Le Film de Silhouette / The Silhouette Film*, Genova, *Le Mani*, 2004.

JOYEUX-PRUNEL Béatrice, *Les avant-gardes artistiques 1848-1918. Une histoire transnationale*, Paris, Gallimard, 2015.

JULLIER Laurent, « Alice au pays des travellings. Imaginaire visuel et dispositif de médiation optique », *Ecranosphère*, n°1 (hiver 2014).

JULLIER Laurent, *L'Écran post-moderne – un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.

JUUL Jesper, *The Art of Failure : An Essays on Pain and Video Game*, Cambridge, MIT Press, 2016.

KAGEN Melissa, *Wandering Games*, Cambridge, MIT Press, 2022.

KANT Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, Analytique du beau §20, trad. A. Renaut, Paris, Aubier, 1995.

KAWA-TOPOR Xavier et NGUYEN Ilan, *Michale Dudok de Wit, Le cinéma d'animation sensible*, Paris, Capricci, 2019.

KAWA-TOPOR Xavier, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Paris, Capricci, 2016.

KAWIN Bruce, *Mindscreen: Bergman, Godard, and First-Person Film*, Princeton: Princeton University Press, 1978.

KERR Chris, « *Cuphead has sold 5 million copies in two years* », 30 septembre 2019, *Gamasutra*, consulté le 31 décembre 2020; URL : https://www.gamasutra.com/view/news/351355/Cuphead_has_sold_5_million_copies_in_two_years.php

KINDER Marsha, *Playing with power in Movies, Television and Video Games, From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, 1991.

KING Geoff & KRZYWINSKA Tania (dir.), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*. Londres: Wallflower Press, 2002.

Kirkpatrick Graeme, *Aesthetic Theory and The Video Game*, Manchester, Manchester University Press, 2011.

KIRKPATRICK Graeme, *The Formation of Gamic Culture. UK Magazine, 1981-1995*, New York, Palgrave Macmillan, 2015.

KITTLER Friedrich, *Gramophone, film, typewriter*, trad. Frédérique Vargoz, Paris, Les Presses du réel, 2018 (1986).

KLEIN Norman, *Seven Minutes, The Life and Death of the American Animated Cartoon*, Londres, Verso, 1993.

KLEIN Norman, *The Vatican to Vegas. A History of Special Effect*, New York, New Press, 2004.

KLINE Stephen, Dyer-Witherford Nick, DE PEUTER, George, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Ottawa, McGill University Press, 2003.

KOBAYASHI Issa, in *Haïku ; anthologie du poème court japonais* (présentation et choix Corinne Atlan et Zéno Bianu), Paris, Gallimard, 2002.

KOOLHAAS Rem, *Delirious New York : A Retroactive Manifesto for Manhattan*, New York, The Monacelli Press, 1997 (1978).

KRAJEWSKI Pascal, « Comment savoir si c'est de l'art ? Le cas des jeux vidéo », *Appareil* [En ligne], consulté le 30 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3301> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.3301>;

KRAJEWSKI Pascal, « L'artiste pantocrator : le créateur de jeu vidéo au travail », *Appareil* [en ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 27 juin 2023. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/4164> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.4164> ; URL : <https://journals.openedition.org/appareil/4164>

KRAJEWSKI Pascal, *Convocarte*, n°6-7, *Ars Ludens : l'art, le jeu, le ludique*, Lisbonne, FBAUL, 2019, en ligne : http://convocarte.belasartes.ulisboa.pt/wp-content/uploads/2019/04/Convocarte_N6.pdf

KRAL Petr, *Le Burlesque ou la morale de la tarte à la crème*, Paris, Ramsay, 2007 (1984).

KRAPP Peter, *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011.

KRICHANE Selim, *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg Editeur, 2018.

KRIEGK Jean-Samuel, LAUNIER Jean-Jacques, *Art ludique*, Paris, Sonatine, 2011.

KUHN Thomas, *Structure des révolutions scientifiques*, trad. Laure Meyer, Paris, Flammarion, 2003 (1962).

LACURIE Occitane, « Prendre conscience / perdre connaissance », vidéo essai réalisée pour le colloque IA Fiction, 3-5 juin 2021 [<https://ia-fictions.net/fr/sessions>]; disponible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=uYuhlb1OX9s>

LAMARRE Thomas, « Du mode d'existence des objets animés. Vers une écologie des dessin animés. » *Intermédiatités / Intermediality*, n° 22, automne 2013, [version électronique], URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024120ar/>

LAMARRE Thomas, *The Anime Ecology. A Genalogy of Television animation and Game Media*, Minneapolis, Université du Minnesota, 2018 JOHNSON Daniel, « Animated Frustration or the Ambivalence of Player Agency », *Games and Culture*, vol. 10, issue 6, 8 janvier 2015, disponible en ligne, URL : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014567229>

LAMARRE Thomas, *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009

LAMOTHE André, *The Black art of Video Game Console design*, Sams Publishing, 2006.

LANGE-MEDART André, « L'archéologie des médias arrive en France – L'exemple de Friedrich Kittler », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2019/1 (N° 20/1), p. 25-37. DOI : 10.3917/enic.026.0025. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2019-1-page-25.htm>

LAQUEUR Thomas, *La Fabrique du sexe. Essai sur le corps et le genre en Occident*, trad. Michel Gautier, Paris, Gallimard, 1992 (1990).

LARSON Allen, « Re-drawing the Bottom Line », in HARRISON Mark & STABILE Carol A. (dir.), *Prime Time Animation, Television Animation and American Culture*, New York, Routledge, 2003.

LAVIGNE Michel, « Jeux de marges », *Sciences du jeu* [En ligne], 7 | 2017, mis en ligne le 19 février 2017, consulté le 06 mars 2017. URL : <http://sdj.revues.org/756>

LAVIGNE Michel, « Sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle ? ». *Interfaces numériques*, 3(3), 2014 [version électronique (2017)] ; URL : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/1539>; DOI: <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1539>

LE LIONNAIS François, *Les Prix de la Beauté aux échecs*, Paris, Payot, 1962.

LEBIHAN Yann, *Le petit livre des jeux vidéo : tout ce qu'il faut savoir des années 1950 à l'aube du XXI^e siècle*, Paris, Marabout, 2015.

LEE Pamela M., *New Games. Postmodernism After Contemporary Art*, Londres, Routledge, 2013.

LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, *Essais de Théodicée*, I, 56, trad. J. Brunschwig, Paris, GF, 1969 (1710).

LENAIN Thierry, *Pour une critique de la raison ludique. Essai sur la problématique nietzschéenne*, Vrin, « Pour demain », 1993.

LENDINO Jamie, *Breakout : How Atari 8-bits Computers defined a generation*, New York, Ziff Davis LLC, 2017,

LENOIR Béatrice, *L'œuvre d'art*, Paris, GF corpus, 1999.

LEROI-GOURHAN André, *Le Geste et la parole, t. I. Techniques et langage*, Paris, Albin Michel, 1964.

LEROI-GOURHAN André, *Le Geste et la parole, t. II. La Mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965.

LESSARD, Jonathan, « *Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program* », [en ligne], *Games and Culture*, 8(3). URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412012473364>; DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412012473364>

- LHÔTE Jean-Marie, *Histoire des jeux de société, Géométries du désir*, Paris, Flammarion, 1995
- LOGUIDE Bill & BARTON Matt, *An Inside Look at Apple, Atari, Commodore, Nintendo and the Greatest Gaming Platforms of All Time*, New York, Francis & Taylor, 2014.
- LOPES Dominic, *A Philosophy of Computer Art*, Londres, Routledge, 2009.
- LOUIS René (éd.), *Tristan et Iseult*, Paris, Le Livre de Poche, 1972.
- LYON-CAEN Boris, *Balzac et la comédie des signes. Essai sur une expérience de pensée*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, coll. « La Philosophie hors de soi », 2006.
- MAGNÉ Bernard, « Jeux/Enjeux », in PEREC Georges, *Jeux intéressants*, Paris, Zulma, 1997.
- MAGNENAT- THALMANN Nadia, THALMANN Daniel (ed.), *Computer Animation and Virtual World*, disponible en ligne; URL : <https://onlinelibrary.wiley.com/journal/1546427x>
- MAKINO Takefumi, *Gunpei Yokoi : Vie et philosophie du dieu des jouets Nintendo*, Châtillon, Pix'n Love, 2010.
- Malaud David, *L'architecte joueur ou le saisissement du monde*, Golion, Infolio éditions, 2023.
- MANOVICH Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2010 (2001).
- MANSON Michel, « Jeux physiques et jouets d'adresse des enfants : du jeu libre à une éducation physique informelle (1730-1830) », *Sciences sociales et sport*, 2020/2 (N° 16), p. 31-46. [en ligne] DOI : 10.3917/rsss.016.0031. URL : <https://www.cairn.info/revue-sciences-sociales-et-sport-2020-2-page-31.htm>
- MARCOTTE Jess "Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices." *Game Stud.* 18 (2018): n. pag. [en ligne] ; URL : <https://gamestudies.org/1803/articles/marcotte>
- MARIN Louis, *Utopiques : jeux d'espaces*, Paris, Minuit, 1973.
- MARSH, Tim, « Presence as experience: Film informing ways of staying there », in *Presence: Teleoper. Virtual Environ*, Vol. 12, issue 5, octobre 2003, p. 538-549.
- Martin André, *Écrits complets*, Paris, Dreamland, 2000.
- MASSUET Jean-Baptiste & GROSOLI Marc, *La performance capture*, Rennes, PUR, 2014.
- MASSUET Jean-Baptiste, *Le cinéma virutel*, chène-bourg, georg, 2020.
- MASSUET Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prise de vues réelles*, Rennes, PUR, 2017.

MASSUET Jean-Baptiste, L'impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d'animation, *Ecranosphère* n°1 (hiver 2014).

MASSUET Jean-Baptiste, « Technique, genre ou médium ? », *Appareil* [En ligne], 17 | 2016, mis en ligne le 11 juillet 2016, consulté le 20 septembre 2017. URL : <http://appareil.revues.org/2333> ; DOI : 10.4000/appareil.2333

MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé rencontre la prise de vue réelle*, Thèse de doctorat en cinéma, sous la direction de Laurent Le Forestier, Rennes, Université Rennes 2, 2013.

MÄYRÄ Frans, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press, 2002.

MÄYRÄ Franz, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London, SAGE Publications, 2008.

MECHNER Jordan, *La création de Prince of Persia. -Carnets de bord de Jordan Mechner 1985-1993*, Toulouse, Third Edition, 2020.

MECHNER Jordan, *Les carnets de 1993 : Prince of Persia 2 et The Last Express*, [en ligne], URL : <https://www.jordanmechner.com/fr/library/1993-journals/>

MECHNER Jordan, *The Making of Karateka*, CreateSpace Independent Publishing Platform et [en ligne], 2012.

MELANÇON Benoît & PERRON Bernard (dir.), *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 15 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/712> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.712>

MELISSINOS Chris and O'ROURKE Patrick, *The Art of Video Games. From Pacman to Mass-Effect*, New York, Welcome Book, 2012.

MERLEAU-PONTY Maurice, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1985 (1964).

MERSCH Dieter, *Théorie des médias, une introduction*, Dijon, Presses du réel, 2018.

METZ Christian, *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1968.

METZ Christian, *Le Signifiant imaginaire, Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgeois, 1984 (1977).

MEYER H. Abrams, *The Mirror and the Lamp. Romantic Theory and the Critical Tradition*, Londres, Oxford University Press, 1953.

- MEYER Michel, « De Kant à Bourdieu : un renouvellement de l'esthétique ? », *Revue Internationale de Philosophie*, n°220, De Boeck Supérieur, février 2002, p. 264 ; URL : <https://www.cairn.info/revue-internationale-de-philosophie-2002-2-page-259.htm>
- MEYRINK Gustav, *Le Golem*, Paris, Stock, 1969.
- MICHAUD Ginette, MASÓ Joana et BASSAS Javier (dir.), *Jacques Derrida, Penser à ne pas voir - Ecrits sur les arts du visible (1970-2004)*, La Différence, Paris, 2013.
- MICHAUD Yves, « *L'art, c'est bien fini* ». *Essai sur l'hyper-esthétique et les atmosphères*, Paris, Gallimard, 2021.
- MICHAUD Yves, *L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Stock, 2003.
- MIHAILOVA Mihaela, « 'Fluctuations of life': mutability and impermanence in Aleksandr Petrov's animated films », *Studies in Russian and Soviet Cinema*, vol. 15, n°2, 2021; <https://doi.org/10.1080/17503132.2021.1903240>
- milner Max, *La Fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1982.
- MITCHELL Grethe & CLARKE Andy, *Videogames and Art*, Bristol, Intellect Book, 2007.
- MITTEL Jason, « THE GREAT SATURDAY MORNING EXILE Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s », in HARRISON Mark & STABILE Carol A. (dir.), *Prime Time Animation, Television Animation and American Culture*, New York, Routledge, 2003
- MOLDENHAUER Chad & MOLDENHAUER Jared, *Road to the IGF: Studio MDHR's Cuphead*, Joel Couture pour Gamasutra, 26 février 2018, consulté le 05 octobre 2020 ;URL : https://www.gamasutra.com/view/news/314693/Road_to_the_IGF_Studio_MDHRs_Cuphead.php
- MoMA, "Arts & Artists, Man Ray, *Gift*, ca. 1920, replica 1958)", <https://www.moma.org/collection/works/81212>
- MONDZAIN Marie José, *Homo Spectator*, Paris, Bayard, 2007.
- MONTAIGNE, Michel (de), *Les Essais*, adaptation de André Lanly, Paris, Quarto, Gallimard, 2009.
- MONFORT Nick, BOGOST Ian, *Racing The Beam. The Atari Video Computer system*, Cambridge, MIT Press, 2009.
- MONTFORT Nick, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press. 2005.

MORIARTY Brian, “*An Apology for Roger Ebert*”, Worcester Polytechnic Institute, 9 novembre 2018, [ressource en ligne] URL : <https://www.gdcvault.com/play/1014652/An-Apology-for-Roger>

MÖRING Sebastian Martin, *Games and Metaphor – A critical analysis of the metaphor discourse in game studie*, Thèse, dir. AARSETH Espen, IT University of Copenhagen, 2013.

MORISSET Thomas, “Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique”, *Sciences du jeu* [Online], 11 | 2019, Online since 18 April 2019, connection on 22 October 2023. URL: <http://journals.openedition.org/sdj/1801>; DOI: <https://doi.org/10.4000/sdj.1801>

MORISSET Thomas, « Actualité vidéoludique du ”Contre l’interprétation” de Susan Sontag. Le jeu vidéo, une herméneutique en acte », Janvier 2021, Liège, Belgique, p. 9. halshs-03132240

MORISSET Thomas, « De quoi le jeu vidéo est-il l’art », *Nectart n°8*, Paris, Editions de l’Attribut, janvier 2019.

MORISSET Thomas, « Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ? », *Entrelacs* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 11 septembre 2013, consulté le 05 mars 2017. URL : <http://entrelacs.revues.org/495>

MORISSET Thomas, *Du Beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo*, Thèse de doctorat sous la direction de Marianne Massin et François-David Sebbah, Paris, Sorbonne Université, soutenue le 24 janvier 2020

MORRIS Frankie, *Artist of Wonderland. The Life, Political Cartoons, and Illustrations of Tenniel*, Charlottesville, University of Virginia Press, 2005 KRZYWINSKA Tania (dir.), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*. Londres: Wallflower Press, 2002.

MORRIS S. J., « *First-Person Shooters -- A Game Apparatus* ». in KING Geoff & KRZYWINSKA Tania (dir.), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*. Londres: Wallflower Press, 2002.

MOSSELAER Nele Van de, « *Breaking the Fourth Wall in Videogames* », in TERRONE Enrico & TRIPODI Vera, *Being and Value in Technology*, Cham, Palgrave Macmillan, 2022.

MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. Boston, The MIT Press, 1998.

MUSSET Alfred de, *Œuvres complètes*, Paris, Seuil, 1963.

NDIALIS Angela, *Neo-baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge, MIT Pres, 2004.

NÉLIDE-MOUNIAPIN Bernadette, « Exemple d’énonciation dans un jeu vidéo », in GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l’expression vidéoludique*, Paris, L’Harmattan, 2005.

NGAI Sianne, *Ugly Feelings*, Cambridge, Harvard University Press, 2005.

NGUYEN C.Thi, *Games. Agency As Art*, New York, Oxford University Press, 2020.

NIETZSCHE Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, trad. Geneviève Bianquis, Paris, GF, 2006.

NIETZSCHE Friedrich, *Ecce homo. Nietzsche contre Wagner*, trad. Eric Blondel, Paris, GF, 1992.

NIETZSCHE Friedrich, *La Naissance de la philosophie à l'époque de la tragédie grecque*, trad. Geneviève Bianquis, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1978.

NIETZSCHE Friedrich, *Par-delà bien et mal*, trad. L. Weisopf et G. Art, édition établie par Henri Albert, Paris, Société du mercure de France, 1898, [version électronique] ; URL : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5526366d>

NIETZSCHE Friedrich, *Par-delà bien et mal*, trad. Patrick Wotling, Paris, GF, 2000.

NITSCH Michael, *Space Time Play. Image, Play and Structure in 3D World*, Cambridge, MIT Press, 2008.

NOESSER Cécile, *La résistible ascension du cinéma d'animation. Socio-genèse d'un cinéma-bis en France (1950-2010)*, Paris, L'Harmattan, 2016

OCÈSE Rodolphe, DELVILLE Vincent, *L'Art tout contre la machine*, Paris, Hermann, 2021.

OCHALIA Bryan, « Are Games Art ? (Here We Go Again...) », *Gamasutra*, 16 mars 2007 ; [en ligne], URL : <https://www.gamedeveloper.com/design/are-games-art-here-we-go-again->

ODELLO, Laura et SZENDY, Peter, « Fins de séries », in BOULLY, Fabien, *Troubles en séries*, Nanterre, Presses Universitaires de Nanterre, 2020.

OFFENSTADT Nicolas, *L'historiographie*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 2011.

PABERZ Chloé, « Les Dessinateurs dans l'industrie du jeu vidéo en Corée du Sud : un métier de passage ? », *Réseaux*, n°224, Paris, La Découverte, juin 2020.

PALLANT Chris, « Video Games and Animation », in DOBSON Nichola, HONESS ROE Anabelle, RATELLE Amy, RUDDALL Caroline (dir.), *The Animation Studies Reader*, Bloomsbury Academic, 2018.

PANOFSKY Erwin, *Idea*, Paris, Gallimard, 1989.

PANOFSKY Erwin, *La perspective comme forme symbolique*, Paris, Minuit, 1975.

PARASCANDOLA Louis & PARASCANDOLA John (dir.), *A Coney Island Reader : Through Dizzy Gates of Illusion*, New York, Columbia University Press, 2014.

PARIKKA Jussi, cité par LANGE-MÉDART André, « L'archéologie des médias arrive en France – L'exemple de Friedrich Kittler », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2019/1 (N°

20/1), p. 25-37. DOI : 10.3917/enic.026.0025. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2019-1-page-25.htm>

PARKER Felan, « *An Art World for Artgames* », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 7(11), 31 décembre 2012.

PARKER Felan, *Playing Games with Art : The Cultural and Aesthetic Legitimation*, York & Ryerson Universities Toronto, mai 2014.

PASOLINI Pier Paolo, *L'Expérience hérétique. Langue et cinéma*, trad. Anna Rocchi Pullberg, Paris, édition Payot, 1976.

PEARCE Celia, « From Disneyland to World of Warcraft », in BORRIES Friedrich Von, WALTZ Stephen P., BÖTGER Matthias, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanisme: The Next Level*, Berlin, Birkhäuser, 2007

Pederson Claudia Costa, *Gaming Utopia. Ludic Worlds in Art, design and Media*, Bloomington, Indiana University Press, 2022.

PEETERS Benoît, *Case planche récit, Lire la bande dessinée*, Bruxelles, Casterman, 1998.

PEREC, Georges, *La Vie Mode d'emploi*, Paris, Le livre de poche, 1980.

PEREC Georges, *Jeux intéressants*, Paris, Zulma, 1997.

PERRON Bernard, THERRIEN Carl, « De la “sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT” à *Gears of War*, ou comment l’image vidéoludique est devenue plus cinématographique » *from* « *Da Spacewar! a Gears of War, o comme l’immagine videoludica è devintata più cinematografica* », *bianco e nero*, No 564, mai-août 2009.

PERRON Bernard, WOLF Mark J.P (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009.

PERROT Jean, « JEUNESSE (LITTÉRATURE POUR LA) », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 26 février 2023. URL : <http://www.universalis-edu.com/acces/bibliotheque-diderot.fr/encyclopedia/litterature-pour-la-jeunesse/>

PFALLER, Robert, *Interpassivity : The Aesthetic of Delegated Enjoyment*, Edinbourg, Edinburgh University Press, 2017.

PHAY-VAKALIS Soko, *Le Miroir dans l'art de Manet à Richter*, Paris, L'Harmattan, 2001.

PICARD Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, p. 4 ; mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/712> ; DOI : 10.4000/sdj.712

PICARD Martin, *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 de doctorat, Dir. MONNET Linna & PERRON Bernard, Université de Montréal, 2010

PICARD Michel, *La Lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986.

PINCHBECK Dan. « *Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation* ». In PERRON Bernard (dir.), *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson: McFarland, 2009.

PIRIE Madsen, *Dismantling the State : The Theory and Practice of Privatization*, National center for Policy Analysis, Dallas, 1985.

PLANK Dana & SCOGGIN Lisa (dir.), *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Movement Sing*, Londres, Routledge, 2023.

PLATON, *La République*, trad. Georges Leroux, Paris, GF, 2004.

PLATON, *Les Lois*, trad. A. Diès, Paris, Les Belles Lettres, 1956.

POGGIASPALLA Guillaume, *Machine de jeux. Architecture des consoles de salon*, Paris, Poggiaspalla, 2015.

POMMIER Edouard, *Comment l'art devient l'art dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 2007.

POOLE Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, web edition, 2007. URL : <http://stevenpoole.net/>, consulté le 21/04/2023, p. 367.

POPPER Frank, *Art-Action and Participation*, New York, New York University Press, 1975.

PORGES Seth, « *How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation* », *Forbes*, 19 décembre 2017, URL : <https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-game-animation/?sh=40025ec63f6d>

POZO Diana, « *Countergaming's porn parodies, hard-core and soft* ». in LAUTERIA Ewan W. & WYSOCKI Matthew (dir.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York, Bloomsbury Publishing, 2015.

PRÉVERT Jacques, *Paroles*, Paris, Gallimard, 1949.

RACHILDE, *L'araignée de cristal*, cité par Milner Max, *La Fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1982.

RAMOND Charles, *Dictionnaire Derrida*, Ellipses, Paris, 2016.

RANK Otto, *Don Juan et Le double*, trad. Dr. S. Lautman, Paris, Payot, 1973 (1932).

RAPHAELLI Luca, *Les âmes dessinées, des cartoons aux mangas*, trad. Marie-Dominique Fournier, Paris, Dreamland éditeur, 1996.

RAPPIN Bernard, « L'organisation, la cybernétique et le Golem. Prolégomènes à une archéologie du Management », *La Revue des sciences de gestion*, n°48, 2017/2, <https://doi.org/10.3917/rsg.284.0105>.

RAUS Tony & MARIA TORE Gian (dir.), *Comprendre la mise en abyme, Arts et médias au second degré*, Rennes, PUR, 2022 ; disponible en ligne, URL : <https://books.openedition.org/pur/180386>

REHAK Bob, « Genre Profile: First-Person Shooting Games » In M. J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008.

RIEUSSET-LEMARIE Isabelle, « Le Libre jeu de l'effet d'art. De la *charis* de l'art élargi au plaisir libre kantien », *Nouvelle revue d'esthétique* n°16, Paris, PUF, février 2015.

RIOULT François, METIVIER Jean-Philippe, HELLEU Boris, SCELLES Nicolas, DURAND Christophe. *Analyse de traces spatiales dans le sport électronique d'équipe : application aux MOBA. 2Eme Atelier ICT (Interactions, Contextes, Traces) associé à INFORSID 2010*, Mai 2010, Marseille, France, [hal-01011761](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01011761)

RIOUT Denys, *La peinture monochrome. Histoire et archéologie d'un genre*, Nîmes, ed. Jacqueline Chambon, 2003.

ROMAGNY Vincent, « L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles », *Marges* [En ligne], 24 | 2017, p. 71, mis en ligne le 20 avril 2019, consulté le 03 janvier 2020. URL : <http://journals.openEdition.org/marges/1264> ; DOI : 10.4000/marges.1264

ROSENBERG Harold, *La dé-définition de l'art*, trad. Christian Bounay, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992.

ROUGEMONT Denis (de), *L'Amour et l'Occident*, Paris, Plon (1938), 1972.

ROWLEY Tom, *Design From Your Mind with Atari Graphics*, Reston, Reston Publishing Company, 1983.

RYAN Marie-Laure, "Metaleptic machines", vol. 2004, no. 150, 2004, pp. 439-469, [version électronique], <https://doi.org/10.1515/semi.2004.055>

SACER-MASOCH Leopold Von, *La Vénus à la fourrure*, Pocket, trad. Pierre Malherbet, [1870] 2013.

SADIN Éric, *La vie algorithmique. Critique de la raison numérique*, Paris, L'échappée, 2021.

SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric (dir.), *Rules of Play*, Cambridge, MIT Press, 2004.

SALOMON Charles, « *Animation : Notes on a Definition* », in SALOMON Charles (dir.), *The Art of Animated Image, an Anthology*, Los Angeles, The American Film Institute, 1987.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

Schaffer William, « Animation 1 : The Control-Image », in Cholodenko Alan (dir.), *The Illusion of Life 2 : More Essays on Animation*, Sidney, Power Institute of Fine Arts, 2007.

SCHECHNER Richard, *Performance studies. An Introduction*, 3ème édition, Londres, Routledge, 2002.

SCHECHNER Richard, *Performance Theory*, Londres, Routledge, 1988 (1977).

Schiller Friedrich Von, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, trad. Robert Leroux, Paris, Aubier, (1795), 1943, p. 178 [version électronique] ;
URL : http://classiques.uqac.ca/classiques/schiller_friedrich_von/lettres_sur_education/schiller_lettres_sur_education.pdf

SCHMALZER Madison, « Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns », *Animation*, Volume 16, Issue 1-2, July 2021, Pages 64-82; DOI : <https://doi.org/10.1177/17468477211025661> ; [en ligne] URL : <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/17468477211025661>

SCHOLEM, Gershom, « Le Golem de Prague et le Golem de Rehovot », in Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, Paris, Éclat, 2016.

SCHRANK Brian, *Avant-garde Videogames. Playing with technoculture*, Cambridge, MIT Press, 2014.

SCOGGIN Lisa, « *The Pseudo-1930s World of Cuphead* », in PLANK Dana & SCOGGIN Lisa (dir.), *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Mouvement Sing*, Londres, Routledge, 2023.

SCOGGIN Lisa, PLANK Dana, (dir.) *The Intersection of Animation, Video Games and Music : Making Mouvement Sing*, Londres, Routledge, 2023.

SEBAN Pierrot, *L'apologie du passage. Zénon d'Élée et le principe d'achevabilité*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Michel Salankis, Université Paris Nanterre, soutenue le 13 décembre 2018.

SENNET Richard, *Ce que sait la main. La Culture de l'artisanat*, trad. Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010 (2008).

SERDANE Thierry, *Art vidéo Contre-culture Contre dématérialisation Contre-culture Jeu vidéo Leurre suffisant Réalité virtuelle Véhicule expérientiel*, thèse en arts plastiques réalisée sous la direction de Valérie Arrault et Joël Quinqueton, soutenue à Montpellier 3 en 2014, [en ligne]

SERRES Alexandre, « Problématiques de la trace à l'heure du numérique », *Sens-Dessous*, 2012/1 (N° 10), p. 84-94. DOI : 10.3917/sdes.010.0084. URL : <https://www.cairn.info/revue-sens-dessous-2012-1-page-84.htm>

SERRES Michel, *Hominescence*, Paris, ed. Le Pommier, 2001.

SEVERI Carlo, FAUSTO Carlo, « Introduction », *Paroles en Images, écritures, corps et mémoires*, France / Brésil, Marseille, OpenEdition Press, 2016, disponible en ligne, URL : <https://books.openedition.org/oep/751>

SHAKESPEARE William, *Macbeth*, trad. Pierre Jean Jouve, Paris, Edition bilingue GF-Flammarion, 1993.

SHARP John, *Works of game. On The Aesthetic of Games and Art*, Cambridge, MIT Press, 2015.

SICART Miguel, *Play Matters*, Cambridge, MIT Press, 2014.

SIEGEL Claire, « Valeurs et représentations au coeur du processus de gamification Approche sociocritique des symptômes d'une société du jeu total par trois de ses formes : *serious games*, Games for Change et *artgames* », *Interfaces numériques*, n°3, 2014

SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf-Corlet, 2012.

SITO Tom, *Moving Innovation. A History of Computer Animation*, Cambridge, MIT Press, 2013.

SMITH Alexander, *They create worlds : the Story of People and Companies that shaped video game*, volume I : 1971-1982, New York, Francis & Taylor, 2020.

SMOLDEREN Thierry, « L'étoffe des songes », Smolderen Thierry, BRAMANTI Jean-Philippe, *McCay, vol. II, Les coeurs retournés*, Delcourt, Paris, 2002.

SMOLDEREN Thierry, « A la recherche du Wonderland », in Smolderen Thierry, BRAMANTI Jean-Philippe, *McCay, vol. I, La balançoire hantée*, Delcourt, Paris, 2000.

SMOLDEREN Thierry, *Naissances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2009.

SOLINSKI Boris, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », Sciences du jeu [En ligne], 7 | 2017, mis en ligne le 20 février 2017, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/777> ; DOI : 10.4000/sdj.777

SOULEZ Guillaume, « Fragments d'une mélancolie sérieuse. Figement/dé-figement : culture visuelle et matrice », in BOULLY Fabien (dir.), *Les séries télé en quête de singularité*, Nanterre, Presses Universitaires de Nanterre, 2020.

STAHL Roger, *Militainment Inc. War, Media and Popular Culture*, New York, Routledge, 2010.

STIEGLER Bernard, « Introduction Générale », *La Technique et le Temps*, Paris, Fayard, 2018.

STOKSTAD Marilyn, *Art History*, New York, Harry N. Abrams, Inc, 1999.

STUART Keith, « Are video games art: the debate that shouldn't be », *The Guardian*, 6 décembre 2012, [en ligne] theguardian.com, URL: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>

SUTTON-SMITH Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard University Press, 1997.

ŠVANKMAJER Jan & ŠVANKMAJEROVA Eva, « Le grand jeu ou l'abécédaire affolé, entretien réalisé par Pascal Vimenet et Maurice Corbet », in *ŠVANKMAJER E&J Bouche à Bouche*, Montreuil, Éditions de l'Œil, 2002.

ŠVANKMAJER Jan, *Touching and Imaging, Introduction to Tactilism*, trad. Stanley Dalby, Londres, I.B.Tauris & Co Ltd, 2014.

SWINK Steve, *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington, Elsevier, 2009, *Borderlands of Video Game Aesthetic*, Cambridge, MIT Press, 2022.

SZTULMAN Paul, « Les explorateurs des abîmes », in BOYER Elsa, AKTYPI Madeleine, DURING Elie, HIGUINEN Erwan, SIETY Emmanuelle, Sztulman Paul (dir.), *Voir les jeux vidéo, perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, 2012.

TACKELS Bruno, *L'œuvre d'art à l'époque de W. Benjamin. Histoire d'aura*, Paris, L'Harmattan, 1999.

TAVINOR Grant, *The Art of Videogames*, Oxford, Wiley & Blackwell, 2009.

TER MINASSIAN Hovig & RUFAT Samuel, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », dans *Cybergeo, European Journal of Geography*, n° 418, 2008 [en ligne], DOI : <https://doi.org/10.4000/cybergeo.17502> ; disponible en ligne, URL : <http://cybergeo.revues.org/17502>

TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel et BORZAKIAN Manouk, « Le jeu dans tous ses espaces », *Sciences du jeu* [En ligne], 8 | 2017, mis en ligne le 26 décembre 2017, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/822>

TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel, (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, éd. Questions théoriques, coll. Lecture>Play, 2012.

TERRONE Enrico & TRIPODI Vera, *Being and Value in Technology*, Cham, Palgrave Macmillan, 2022.

TERRIEN Carl, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens, Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game Studies*, Vol. 15 | 2, Décembre 2015[en ligne], URL : <https://gamestudies.org/1502/articles/therrien>.

THOMAS Frank & JOHNSON Ollie, *The Illusion of Life ; Disney Animation*, NEW York, Disney Editions, 2001.

TOMASOVIC Dick, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernité de Prométhée », in DENIS Sébastien (dir.), Revue *Intermédialités / Intermediality*, n° 22, *Animer / Animating*, automne 2013. DOI: 10.7202/1024116ar; URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024116ar/resume>

TOMASOVIC Dick, *Kino-Tanz. L'art chorégraphique du cinéma*, Paris, PUF, 2009.

TOMASOVIC Dick, *Le Corps en abîme – Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge profond, 2006.

TOMLINSON Bill, « From Linear to Interactive Animation: How Autonomous Characters Change the Process and Product of Animating », *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 3, No. 1, January 2005, article 5b

TRICLOT Mathieu, « Super Mario entre au musée », *Le Monde Diplomatique*, décembre 2013. URL : <https://www.monde-diplomatique.fr/2013/12/TRICLOT/49919>

TRICLOT Mathieu, *Le Moment cybernétique. La constitution de la notion d'information*, Seyssel, Champ Vallon, 2008.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zone, 2011.

TUAILLON-DEMESY Audrey, « Les playmobils sportifs : des jouets et des mondes », *Sciences sociales et sport*, 2020/2 (N° 16), p. 107-124. DOI : 10.3917/rsss.016.0107. URL : <https://www.cairn.info/revue-sciences-sociales-et-sport-2020-2-page-107.htm>

TURCOT Laurent, *Sports et Loisirs. Une histoire des origines à nos jours*, Paris, Gallimard, 2016.

TZARA Trista (dir.), *Dada 2 Recueil littéraire et artistique*, Zurich, Mouvement Dada, décembre 1917.

UPTON Brian, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MIT Press, 2011.

VERNANT Jean-Pierre, FRONTISI-DUCROUX Françoise, *Dans l'œil du miroir*, Paris, Odile Jacob, 1997.

VERNANT Jean-Pierre, *L'individu, la mort, l'amour*, Paris, Folio Histoire, Gallimard, 2015.

VEYNE Paul, *Comment on écrit l'histoire*, Paris, Seuil, 1978.

VIGARELLO Georges (dir.), *Histoire du Corps, t. 1. De la Renaissance aux Lumières*, Paris, Seuil, 2005.

VIGARELLO Georges, *Histoire*, (Entretiens conduits par François L'Yvonnet), Paris, Carnets Nords/Le Pommier, coll. « Homo ludens », 2018.

VIGARELLO Georges, *Le sentiment de soi, Histoire de la perception du corps*, Seuil, 2014.

VIRILIO Paul, *La bombe informatique*, ed. Galilée, Paris, 1998.

VOORHEES Gerald A, CALL Josh, & WHITLOCK Katie (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, New York, Bloomsbury Publishing, 2012.

WALZ Steffen P., DETERDING Sebastian (dir.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, MIT Press, 2014.

WARBURG Aby, *Atlas Mnémosyne, La mémoire des images*, trad. Sacha Zilberfarb, Paris, L'Écarquillé, INHA, 2012.

WARDS Paul, "Video game as remediated animation" in King Geoff and Krzywinska Tanya (dir.), *ScreenPlay. Cinema / Videogames / Interfaces*, Londres, Wallflower Press, 2002.

Wark McKenzie, *Théorie du Gamer*, trad. Noé le Blanc, Paris, Edition Amsterdam / Les Prairies Ordinaires, 2019 (2007)

WEITZ Morris, "The Role of Theory in Aesthetics." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 15, no. 1, 1956, pp. 27–35. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/427491>.

WESTBROOK Logan, « *Games Not Art Yet, Says The PathDeveloper* », *The Escapist*, 4 février 2011, [en ligne, URL: <https://www.escapistmagazine.com/games-not-art-yet-says-the-path-developer/>, accessed June 16, 2021.

WHITE Harrison et Cynthia, *La Carrière des peintres au XIXe siècle. Du système académique au marché des impressionnistes*, Paris, Flammarion, 1991.

WHITEHILL Bruce, « Les jeux américains : une perspective historique », *Sciences du jeu* [En ligne], 14 |2021, mis en ligne le 20 mars 2021, consulté le 06 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2964> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2964>

WILLIAMS Richard, *The Animator Survival Kit. A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 2012 (4e édition)

WILSON Gary, « *The Glass Canvas: Approaching Digital Direct Under Camera Animation (runner-up)* », *Animation Studies*, 28 mai 2019, disponible en ligne, URL : <https://journal.animationstudies.org/gary-wilson-the-glass-canvas-approaching-digital-direct-under-camera-animation-runner-up/>

WINNICOTT, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, trad. Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975 (1971).

WOLF Mark J. P., PERRON Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003.

WOLF Mark J.P., « *Z-axis Development in the Video Game* », in PERRON Bernard, WOLF Mark J.P (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009.

WOTLING Patrick, *La philosophie de l'esprit libre, Introduction à Nietzsche*, Paris, Flammarion, 2008.

WYNFORD James, *BASIC Programming on the Amstrad*, Tunbridge Wells, Micropress, 1984.

YONGCHEN Liu, « *Breaking the fourth wall: meta-elements design in story-oriented games* », *Game Developer*, 25 juillet 2023; [en ligne], URL: <https://www.gamedeveloper.com/blogs/breaking-the-fourth-wall-meta-elements-design-in-story-oriented-games>

ZABBAN Vinciane, TER MINASSIAN Hovig, NOUS Camille, « Les Mondes de production du jeu vidéo. Logiques amateurs, artisanales et industrielles », *Réseaux*, n°224, Paris, La Découverte, juin 2020.

ZIMMERMAN Eric, "*Games, stay away from art please*", 10 septembre 2014; URL : <https://www.polygon.com/2014/9/10/6101639/games-art>

ZOURABICHVILI François, *L'art comme jeu*, édition établie par Joana Desplats-Roger, Presses Universitaires de Nanterre, 2019.

Filmographie

A Dream Walking (série *Popeye*, Fleischer, 1934)

A Good Time for a Dime (série *Donald*, Disney, 1941)

A Tale of Two Kittens (Bob Clampett, 1942)

Adam (Peter Lord, 1982)

Scaling the Alps (série *Aesop's Fable*, Paul Terry, 1928)

Affaire de coeur (Émile Cohl, 1909)

Aladdin (John Musker et Ron Clément, Disney, 1992)

Album (Krešimir Zimonić, 1984)

Alice aux pays des merveilles (Clyde Geromini, Wilfred Jackson et Hamilton Luske, Disney, 1951)

Alice aux pays des merveilles (Cecil Hepworth et Percy Stow, 1903)

Alice aux pays des merveilles (Norman McLeod, 1933)

Alice aux pays des merveilles (Tim Burton, 2010)

Alice's comedies (Walt Disney, 1923-1927)

Alpine Climbers (série *Mickey*, David Hand Disney, 1936)

Ants in the pants (Fleischer, 1940)

Arctic Antic (série *Silly Symphonies*, Burt Gillett, Disney, 1930)

Ashita no Joe (Osamu Dezaki, 1970-1971)

Asparagus (Suzan Pitt, 1979)

Astro le petit robot (Osamu Tezuka, 1963)

Aviation Vacation (Tex Avery, MGM, 1941)

Beach Peach (série *Popeye*, Fleischer, 1933)

Beach Picnic (série *Donald*, Clyde Geromini, Disney, 1939)

Being John Malkovitch (Spike Jonze, 1999)

Betty Boop Crazy Invention (série *Betty Boop*, Fleischer, 1933)

Betty Boop may party (série *Betty Boop*, Fleischer, 1933)

Betty boop she wronged him right no no a thousand time no (Fleischer, 1934)

Beyond Westworld (Lou Shaw, 1980)

Bimbo the Robot (série *Bimbo*, Fleischer, 1932)

Bimbo's Initiation (série *Bimbo*, Fleischer, 1931)

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

Blanche Neige et les sept nains (David Hand, Walt Disney, 1937)

Blinkity Blank (Norman McLaren, 1955)

Blitzwolf (Tex Avery, MGM, 1942)

Bobby Bumps put a peany on the Bum (Earl Hurd, 1918)
Bobby Bumps' Fourth (Earl Hurd, 1917)
Bon Bon parade (Columbia, 1935)
Boo Boo Theme Song (Fleischer, 1933)
Bosko the Doughboy (Harman, Warner, 1931)
Bugs Vaudeville (Winsor McCay, 1921)
C'est l'aviron (Norman McLaren (1944)
Candy land (John Foster et Mannie Davies, Van Beuren, 1933)
Carmen Habanera (Alexandra Korejwo, 1995)
Cat get Broadcasted (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1923)
Cheese Burglar (série *Noveltoon*, Izzy Sparber, Famous Studio, 1946)
Chinaman's Chance (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1933)
Clock Cleaner (série *Mickey*, Ben Sharpsteen, Disney, 1937)
Closer than a Brother (série *Aesop's Fables*, Paul Terry, 1925)
Columbo (Richard Levinson, 1968-2003)
Commando Duck (série *Donald*, Jack King, Disney, 1944)
Comment naît et s'anime une cinémarionette (Ladislas Starewitch, 1933)
Continuous Sound and Image Moments (Jeffrey Shaw, 1966)
Cookie Carnaval (série *Silly Symphonies*, Ben Sharpsteen, Disney, 1935)
Crazy Town (série *Betty Boop*, Fleischer, 1932)
Customer Wanted (série *Popeye*, Fleischer, 1939)
Daze and Knight (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1927)
Dines and Pines (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan , 1927)
Donald Duck's Modern Invention (série *Donald*, Jack King, Disney, 1937)
Donald Get Drafted (série *Donald*, Jack King, Disney, 1942)
Donald's Dream Voice (série *Donald*, Jack King, Disney, 1948)
Donald's Gold Mine, (série *Donald*, Dick Lundy, Disney, 1942)
Donald's Tire Trouble (série *Donald*, Dick Lundy, Disney, 1943)
Double for Darwin (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1924)
Dr Jekyll and Mr Hyde (Rouben Mamoulian, 1931)
Dream of a Rarebit Fiend (Edwin S. Porter, 1906)
Drive (Nicolas Winding Refn, 2011)
Duck Amuck (Chuck Jones, Warner, 1953)
Egg cited (série *Out of the Inkwell*, Fleischer, 1926)
Egyptian Melody (série *Silly Symphonies*, Wilfred Jackson, Disney, 1931)

Eskimotive (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1928)

The Fable of a Raisin and a Cake of Yeast (série *Aesop's Fable*, Paul Terry, 1922)

Fade Away (série *Out of the Inkwell*, Fleischer, 1926)

Faded Road, (Bill Plympton, 1994)

Failing Hare (série *Bugs Bunny*, Bob Clampett, Warner, 1943)

Fantasmagorie (Émile Cohl, 1908)

Faut pas s'en faire (Newmeyer et Taylor, 1923)

Feherlofia (Marcell Jankovics, 1981)

Felix Cat Woos Whoopee (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1928)

Felix Hits The Deck (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1927)

Felix Hunts the Hunter (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1926)

Fire Chief (série *Donald*, Jack King, Disney, 1940)

Fire fire (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1930)

Fleet of Stren'th, (série *Popeye*, Fleischer, 1942)

Flip the frog Roomrunner (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1932)

Flip's Lunch Room (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1933)

Flowers and trees (série *Silly Symphonies*, Burt Gillett, Disney, 1932)

Flying Jalopy (série *Donald*, Dick Lundy, Disney, 1943)

Forty Wings (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1930)

Fotel / Fauteuil (Daniel Szczechura, 1963)

Full Metal Panic (Koichi Chigira, 2002)

Funny face (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1933)

Futureworld / Les Rescapés du Futur (Richard T. Heffron, 1976)

Futurizity (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1930)

Fuyi no Hi, (Kihachiro Kawamoto, 2003)

Garden Gaeties (série *Krazy Kat*, Charles Mintz, 1935)

Gertie The Dinosaur (Winsor McCay, 1914)

Giantland (Disney, 1933)

Go West Big Boy (série *Terrytoons*, Paul Terry, 1931)

Gold Rush (Charlie Chaplin , 1925)

Goldorak (Go Nagai, 1975-1977)

Goonland (série *Popeye*, Fleischer, 1933)

Great Guns (série *Oswald the Lucky Rabbit*, Walt Disney, 1927)

Greety Humpty Dumpty. (Fleischer, 1936)

Gulliver Mickey (série *Mickey*, Burt Gillett, Disney, 1934)

Hash House Blues (série *Krazy Kat*, Charles Mintz, 1931)
Hérisson dans le brouillard (Yuri Norstein, 1975)
Hide and Seek (série *Bimbo*, Fleischer, 1932)
Highway Snobbery (série *Krazy Kat*, Charles Mintz, 1936)
Hockey Camp (série *Donald*, Jack King, Disney, 1939)
Hollywood Step out (Tex Avery, Warner, 1941)
Home Defense (série *Donald*, Jack King, Disney, 1943)
Honey Harvester (série *Donald*, Jack Hannah, Disney, 1949)
How to Make Love to a Woman (Bill Plympton, 1996)
How's Crop (série *Cubby Bear*, Paul Terry, 1934)
Hurlement en faveur de Sade (Guy Debord, 1952)
I'm in the army now (série *Popeye*, Fleischer, 1936)
Il était une fois dans l'ouest (Sergio Leone, 1968)
Inception (Christopher Nolan, 2010)
Invisble Ink (série *Out of the Inkwell*, Fleischer, 1921)
J'ai perdu ma main (Jérémy Clapin, 2019)
Janos Vitez (Marcell Jankovics, 1973)
Japanicky (série *Felix the Cat*, Otto Messmer et Pat Sullivan, 1928)
Jumping / Le Saut (Osamu Tezuka, 1984)
Jungle belles (Walter Lantz, 1927)
Keeping up with the Joneses, (Gaumont, 1915)
King Kong (Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, 1933)
King Neptune (série *Silly Symphonies*, Burton Gillett, Disney, 1932)
King of Mardi Gras (série *Popeye*, Fleischer, 1935)
Kino-Automat (Radúz Činčera, 1967)
Klondike Casanova (série *Popeye*, Fleischer, 1946)
Koko's Queen (série *Out of the Inkwell*, Fleischer, 1926)
Sweet Adeline (série *Song Car-Tunes*, Fleischer, 1926)
The Lone Mountie (série *Krazy Kat*, Charles Mintz, 1938)
The Sad Little Guinea (série *Krazy Kat*, Charles Mintz, 1938)
Krazy Magic (série *Krazy Kat*, Charles Mintz, 1938)
Krazy's race of time.(série *Krazy Kat*, Charles Mintz, 1937)
L'année dernière à Marienbad (Alain Resnais, 1961)
L'avenir dévoilé par les lignes du pied (Émile Cohl, 1914)
L'enfance de l'art (Émile Cohl, 1910)

L'homme qui plantait des arbres (Frédéric Back, 1987)
La Bergère et le ramoneur (Paul Grimault, 1953)
La Jeune fille sans main (Sébastien Laudenbach, 2016)
La Linea (Osvaldo Cavandoli, 1971-1986)
La Main (Jiri Trnka, 1965)
La main de l'artiste (Walter Booth, 1906)
La Mouche (Rofusz Ferenc, 1981)
La Poulette Grise (Norman McLaren, 1947)
La Prisonnière du désert (John Ford, 1956)
La région centrale (Michaël Snow, 1971)
La société du spectacle (Guy Debord, 1973)
La Vache (Alexandre Petrov, 1990)
La valse des instruments (Jerzy Kucia, 2013)
Labyrinthe de Pan (Guillermo del Toro, 2006)
L'Année dernière à Marienbad (Alain Resnais, 1961)
Le Carré de Lumière (Claude Luyet, 1985)
Le Cerceau magique (Émile Cohl, 1908)
Le Champion du jeu à la mode (Émile Cohl, 1910)
Le Chapeau (Michèle Cournoyer, 2009)
Le Cirque (Charlie Chaplin, 1928)
Le journal de Léonard (Jan Švankmajer, 1972)
Le musée du grotesque (Émile Cohl, 1911)
Le peintre néo-expressionniste (Émile Cohl)
Le petit soldat qui devient des dieux (Émile Cohl, 1908)
Le Ravisement de Frank N. Stein (Georges Schwizgebel, 1982)
Le Roi et l'oiseau (Paul Grimault, 1979)
Le sang d'un poète (Jean Cocteau, 1930)
Le serpent à la dactylo (Anonyme, 1929)
Le Sujet du Tableau (Georges Schwizgebel, 1989)
Le Tableau (Jean-François Laguionie, 2011)
Le Vieil Homme et la mer (Alexandre Petrov, 1999)
Le Voleur de Bagad (Raoul Walsh, 1924)
Les 39 marches (Alfred Hitchcock, 1935)
Les exploits de feu-follet (Émile Cohl, 1911)
Les Lunettes féériques (Émile Cohl, 1909)

Les Shadoks (Jacques Rouxel, 1968-2000)
Life of an American Fireman (Edwin S. Porter, 1903)
Little Johnny Jet (Tex Avery, MGM, 1953)
Little Nemo (Winsor McCay, 1911?)
Loonesome Ghost (série *Mickey*, Burt Gillett, Disney, 1937)
Love Hina (Yoshiaki Iwasaki, 2000)
M le maudit (Fritz Lang, 1931)
Mail pilot (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1933)
Manipulation (Daniel Greaves, 1991)
Matrix (Wachowski, 1999)
Metropolis (Fritz Lang, 1927)
Mickey's Choo-choo (série *Mickey*, Ub Iwerks, Disney, 1929)
Mickey Mad Doctor (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1933)
Mickey Mechanical Man (série *Mickey*, Wilfred Jackson, Disney, 1933)
On Ice (série *Mickey*, Ben Sharpsteen, Disney, 1935)
Mickey's Rival (série *Mickey*, Wilfred Jackson, Disney, 1936)
Mickey's circus (série *Mickey*, Ben Sharpsteen, Disney, 1936)
Mickey's Fire Brigade (série *Mickey*, Ben Sharpsteen, Disney, 1935)
Mickey's garden (série *Mickey*, Wilfred Jackson, Disney, 1935)
Mickey's Kangaroo (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1935)
Mickey's Man Friday (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1941)
Mickey's Steam Roller (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1934)
Minnie the Moocher (série *Betty Boop*, Fleischer, 1931)
Mobile Suit Gundam Zeta (Yoshiyuki Tomino, 1985)
Moi, l'autre (Marie Paccou, 2000)
Mon Amour (Alexandre Petrov, 2006)
Monkey Melodies (série *Silly Symphonies*, Disney, 1930)
Moose hunter (série *Mickey*, Ben Sharpsteen, Disney, 1937)
Morning, noon and night (série *Betty Boop*, Fleischer, 1933)
Mr bug goes to town (Fleischer, 1941)
Mullholand Drive (David Lynch, 2001)
Mutant of Space (Bill Plympton, 2001)
Naissance d'une nation (D. W. Griffith, 1915)
Napoleon Bunny Part (Friz Freleng, Warner, 1956)
Naughty but mice (Charles Jones, Warner, 1947)

Night (série *Silly Symphonies*, Ub Iwerks, Disney, 1931)
No Mutton fer Nuttin' (série *Noveltoons*, Paramount, 1943)
Obscurité – Lumière – Obscurité, (Jan Švankmajer, 1989)
Oh Teacher (série *Oswald the Lucky Rabbit*, Disney, 1927)
Oj ! Nie Moge Sie Zatrzymac / Oh ! Je ne peux pas m'arrêter (Zbigniew Rybczynski, 1984)
Old man of the Mountain (Fleischer, 1933)
One of Those days (Bill Plympton, 1988)
Orphée (Jean Cocteau, 1950)
Modeling (série *Out of the Inkwell*, Fleischer, 1921)
Panorama pris d'un ballon captif (vue Lumière n°997, 1901)
Paris-Texas (Wim Wenders, 1984)
Pas de deux (Norman McLaren, 1968)
Performance de Soutenance de thèse (Stéphanie Cadoret, 2022)
Persona (Bergman, 1966)
Le Petit Soldat (Paul Grimault, 1947)
Petite improvisation en hommage à Émile Cohl (Pierre Hébert, 2008)
Pinocchio (Disney, 1940)
Pirates des Caraïbes (Gore Verbinski, 2003-2007)
Plane Crazy (série *Mickey*, Disney, 1928)
Playful Pan (série *Silly Symphonies*, Disney, 1930)
Pluto's Judgement day (série *Pluto*, Disney, 1935)
Podróż /Le train (Daniel Szczechura, 1970)
Popeye Abusement Park (série *Popeye*, Fleischer, 1947)
Popeye Meets Aladdin and his Wonderful Lamp (série *Popeye*, Fleischer, 1939)
Popeye meets Ali Baba and the forty thieves (série *Popeye*, Fleischer, 1937)
Popeye Meets Sinbad the Sailor (série *Popeye*, Fleischer, 1936)
Popeye the Sailor (série *Popeye*, Fleischer, 1933)
Popeye's papy (série *Popeye*, Fleischer, 1951)
Portrait de la jeune fille en feu (Céline Sciamma, 2019)
Les Possibilités du dialogue (Jan Švankmajer, 1982)
Presto Chango (série *Farmer Al Falfa*, Paul Terry, 1929)
Prize Show (série *Betty Boop*, Fleischer, 1934)
Puzzle (série *Out of the Inkwell*, Fleischer, 1923)
R'Coon Draw (série *Pluto*, Disney, 1951)
Radio Riot (Fleischer, 1930)

Railroad Rythme (série *Krazy Kat*, Charles, Mintz, 1937)
Red Hot Mamma, (série *Betty Boop*, Fleischer, 1934)
Red Hot Rail (Robert E. Sherwood, 1926)
Redskin Blues (série *Tom & Jerry*, Van Beuren, 1932)
Reducing creme (Ub Iwerks 1934)
Rhythmus 21 (Hans Richter, 1921)
Rick et Morty (Justin Roiland et Dan Harmon, 2013 - ...)
Le Roi Lion (Disney, 1994)
Run, Sheep, Run (série *Bosko*, Hugh Harman, Warner, 1935)
Ruroni Kenshin (Kazuhiro Furuhashi, 1996-1998)
Saint Seiya (Masami Kurumada, 1986-1990)
Santa's Workshop (série *Silly Symphonies*, Disney, 1932)
Scaling the Alp, (série *Aesop's Fable*, Paul Terry ; 1928)
I ain't got Nobody (série *Screen Song*, Fleischer, 1932)
Love Thy Neighbor (série *Screen Song*, Fleischer, 1934)
My Gal Sally (série *Screen Song*, Fleischer, 1930)
Romantic Melody (série *Screen Song*, Fleischer, 1932)
Screwball Squirrel (Tex Avery, MGM, 1944)
Sea Scout (série *Donald*, Disney, 1939)
Seitztanger / Les équilibristes (Raimund Krumme, 1986)
Seule la main (Pierre Hébert, 2007)
Shine on Harvest Moon (Gerry Chiniquy, 1949)
Shingeki no Kyojin (Wit Studio, 2013-2023)
Shining (Stanley, Kubrick, 1980)
Simpson (Matt Groening, 1989- ...)
Skeleton Dance (série *Silly Symphonies*, Ub Iwerks, Disney, 1929)
Skeleton Frolics (série *Silly Symphonies*, Ub Iwerks, Disney, 1937)
Skyscrappers (série *Oswald the Lucky Rabbit*, Disney, 1927)
Snow White (série *Betty Boop*, Fleischer, 1933)
Somewhere in Dreamland (Van Beuren, 1936)
Songe du garçon de café (Émile Cohl, 1910)
Steamboat Willie (Disney, 1928)
Stratos-Fear (série *Willie Whopper*, Ub Iwerks, 1933)
Suspiria (Dario Argento, 1977)
Swing You Sinner (série *Bimbo*, Fleischer, 1930)

Symphonie diagonale (Viking Eggeling, 1925)

Tea for Two Hundred (série *Donald*, Jack Hannah, Disney, 1948)

Tears of an onion (Fleischer, 1938)

Techno-Cracked (Ub Iwerks, 1933)

Les Temps modernes (Charlie Chaplin, 1936)

El Terrible Toreador (série *Silly Symphonies*, Ub Iwerks, Disney, 1929)

Test Pilot (série *Donald*, Jack Hannah, Disney, 1951)

Tetsuwan Atomu / Astro le petit robot (Tezuka, 1963-1966)

The Air Race (série *Willie Wooper*, Ub Iwerks, 1933)

The Alpine Yodeler (série *Farmer Al Falfa*, Paul Terry, 1923)

The Barnyard Battle (série *Mickey*, Ub Iwerks, Disney, 1929)

The Bean Stalk (série *Mickey*, Hamilton Luske, Bill Roberts, Disney, 1947)

The Brave Little Taylor (série *Mickey*, Bill Roberts, Burt Gillett, Disney, 1939)

The Bully (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1932)

The Cartoon Factory (série *Out of the Inkwell*, Fleischer 1924)

The Cat that Hated people (Tex Avery, MGM, 1948)

The China Shop (série *Silly Symphonies*, Wilfred Jackson, Disney, 1934)

The Cobweb Hotel (Fleischer, 1936)

The Crystal Gazabo (série *Krazy Kat*, Mannie Gould et Ben Harrison, Charles Mintz, 1932)

The Cuckoo Murder Case (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1930)

The Cuphead Show ! (Dave Wasson, 2022)

The Dognapper (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1934)

The Exciting Life of a Tree (Bill Plympton, 1998)

The Flying House (Winsor McCay, 1921)

The Flying Squirrel (série *Donald*, Jack Hannah, Disney, 1954)

The Fresh Vegetable Mystery (Fleischer, 1939)

The Frolicking Fish (série *Silly Symphonies*, Burt Gillett, Disney, 1930)

The Goal Rush (série *Flip the Frog*, Ub Iwerks, 1932)

The Golden Touch (série *Silly Symphonies*, Disney, 1935)

The Good Scoot (série *Willie Whopper*, Ub Iwerks, 1934)

The Grasshopper and the ant (série *Silly Symphonies*, Wilfred Jackson, Disney, 1934)

The Haunted House (série *Mickey*, Jack King, Disney, 1924)

The Hot Spell (série *Farmer Al Falfa*, Paul Terry, 1936)

The Iron Giant (Brad Bird, 1999)

The Island Flying (série *Popeye*, Fleischer, 1946)

The Lady from Shangai (Orson Welles, 1947)

The Little Buckaroo (Friz Freleng, Warner, 1938)

The Mad Doctor (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1933)

The Milkman (Friz Freleng, Warner, 1932)

The New Neighbor (série *Donald*, Jack Hannah, Disney, 1953)

The Phantom Rocket (Van Beuren, 1933)

The Picnic Panic (Van Beuren, 1935)

The Plastic Inventor (série *Donald*, Jack King et Jack Hannah, Disney, 1944)

The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

The Sound of Music (Robert Wise, 1965)

The Tin Can Tourist (série *Farmer Al Falfa*, Paul Terry, 1916)

The Whalers (série *Mickey*, David Hand, Disney, 1938)

The Wire (David Simon, 2002-2008)

To Spring (Harman et Rudolf Ising, MGM, 1936)

Tom et Jerry (série de Hugh Hannah et Barbera, MGM, 1940-1967)

Toy Story (John Lasseter, 1995)

Perri (série *True Life Adventure*, Paul Kenworthy et Ralph Wight, Disney, 1957)

Truman Show (Peter Weir, 1998)

Tummy Trouble (Rob Minkoff, 1989)

Une nuit sur le mont chauve (Alexandre Alexeieff et Claire Parker, 1933)

Une semaine tranquille à la maison (Jan Švankmajer, 1969)

Vertigo (Alfred Hitchcock, 1958)

Voyage dans la lune (Georges Méliès, 1902)

Wags to Riches (Tex Avery, MGM, 1949)

We're on Our Way to Rio (série *Popeye*, Fleischer, 1933)

Weenie Roast (Charles Mintz/Columbia, 1931)

Westworld (Jonathan Nolan et Lisa Joy, 2016-2022)

Westworld / Mondwest (Michael Crichton, 1973)

What Buzz'in Buzzard (Tex Avery, MGM, 1943)

When the cat's away (série *Mickey*, Disney, 1929)

Who Framed Roger Rabbit ? (Robert Zemeckis, 1988)

Who kill Who ? (Tex Avery, MGM, 1944)

Window Cleaners (série *Donald*, Jack King, Disney, 1940)

Woodywood Pecker (Walter Lantz, 1940)

World flight, (série *Cubby Bear*, Van Beuren, 1933)

Ludographie

Battletoad (Rare, 1991)

A Blind Legend (Dowino, 2015)

Abe's Odysee (Oddworld Inhabitants, 1997)

Binding of Isaac (Edmund McMillen, 2011)

Braid (Jonathan Blow, 2008)

Céleste (Extremely OK Games, 2019)

Contra (Konami, 1994)

Crash Bandicoot (Naughty Dog, date)

Cuphead, (MDHR, 2017)

Dark Souls (From Software, 2011)

Darkest Dungeon (Red Hook Studio, 2016)

Dixit (Libellud, 2008)

Donkey Kong (Nintendo, 1980)

Dragon's Lair (Don Bluth, 1983)

DuckTales (WayForward Technologies, 2013)

Duke Nukem 3D (3D Realms, 1996)

Dynamite Headdy (Treasure, 1994)

Earthworm Jim (Shiny Entertainment, 1994)

Enter The Gungeon (Dodge Roll, 2016)

Epic Mickey (Disney Interactive, 2010)

Fortnite (Epic Games, 2011)

Ghost n' Goblins (Capcom, 1985)

God of war II (Sony, 2007)

Gris (Nomada Studio, 2018)

Gunstar Heroes (Sega, 1993)

Hoa (Skrollcat Studio, 2021)

Inside (Playdead, 2016)

It Takes Two (Hazelight Studio, 2021)

Kingdom Hearts III (Square Enix, 2019)

Kirby (Nintendo, 1992)

Kirby, au fil de l'aventure (Good-Feel, 2011)

Landstalker : Le Trésor du roi Nole (Sega, 1992)

League of Legend (Riot Games, 2009)
Limbo (Playdead, 2010)
Little Nightmare (Tarsiers Studios, 2017)
Machinarium (Amanita Design, 2009)
Metal Gear Solid (Konami, 1998)
Metal Slug (Nazca, 1996)
Metroid (Nintendo, 1986)
Mortal Kombat (Midway, 1992)
Myst (Cyan Worlds, 1993)
The Neverhood (Dreamworks Interactive, 1996)
Ni no Kuni (Level 5, 2010).
Phasmophobia (Kinetic Game, 2020)
Pitfall (Activision, 1982)
Pokemon (Nintendo, 1996)
Prince of Persia (Jordan Mechner, 1989)
Rayman (Ubisoft, 1995)
Rogue Legacy (Cellar Door Games, 2013)
Shenmue II (Sega, 1999)
Silent Hill (Konami, 1999)
Skullmonkeys (*The Neverhood*, 1998).
Sonic The Hedgehog (Sega, 1991)
Sonic The Hedgehog 2 (Sega, 1992)
Sonic the Hedgehog 3 (Sega, 1994)
Summoner wars (Plaid Hat Games, 2009)
Super Bomberman 5 (Hudson, 1997)
Super Mario 64 (Nintendo, 1996)
Super Mario Bros (Nintendo, 1985)
Super Mario Bros 3 (Nintendo, 1988)
Super Meat Boy (Edmund McMillen et Tommy Refenes, 2010)
Tower of fantasy (Hotta studio, 2017)
Wonder Boy (Sega, 1986)
Wonder Boy III : The Dragon Trap (Sega, 1989)
Worms (Team17, 1994)
The Legend of Zelda (Nintendo, 1986)
The Legend of Zelda :Link to the Past (Nintendo, 1991)

Table des matières

Remerciements.....	3
Résumé thèse.....	5
Sommaire.....	7
INTRODUCTION.....	9
État de l’art : rencontres de l’animation et des jeux vidéo.....	15
Problématique : Une archéologie des images manipulables.....	29
Méthodologie.....	32
Plan.....	41
PARTIE I – TECHNIQUES ET DÉFINITIONS.....	43
CHAPITRE 1 – LE CINÉMA D’ANIMATION.....	45
Le bateau de Thésée.....	45
Qu'est-ce que le cinéma d'animation ?.....	46
Les Discours sur l'animation, le point de vue extérieur : domination et exclusion.....	48
La définition technique des discours internes : l'image par image et le secret.....	53
Les Discours sur l'animation : le point de vue universitaire.....	58
Le cinéma d’animation est du dessin animé.....	78
CHAPITRE 2 – LES JEUX VIDÉO, ENTRE REPRÉSENTATION ET SIMULATION.....	87
Le jeu : une liberté conditionnelle.....	87
Le jeu et la liberté.....	90
Du conditionnel comme monde possible.....	92
Émergences historicisées des régimes d’expériences du jeu vidéo.....	93
Profusion méthodologique des <i>Games Studies</i>	95
Le jeu du spectacle.....	100
L’agency pour penser l’action.....	102
Combinaison de représentation et de simulation.....	104
Les jeux vidéo, un art de l’image.....	106
L’animation, entre la machine et l’image.....	111
CHAPITRE 3 – TECHNIQUES D’ANIMATIONS DES JEUX VIDÉO.....	116
De l’animation cinématographique à l’animation vidéoludique.....	116
Différence entre jeux vidéo et cinéma.....	120
L’animation comme état de la machine : composer avec les mains fantômes.....	123
Une animation malgré tout image par image ?.....	126
Les petits lutins dans la machine.....	127
« <i>For those with a more spritely disposition</i> ».....	141
Les savoirs de l’animation dans la création vidéoludique.....	155
<i>Game Production Studies</i> animées.....	156
Atermoiements et désirs de cinéma – notes sur les Carnets de Jordan Mechner.....	158
Conclusion.....	163
PARTIE II – LES JEUX VIDÉO AU MIROIR DU CINÉMA D’ANIMATION.....	165
CHAPITRE 4 – LE MIROIR, DE L’ANIMATION AUX JEUX VIDÉO.....	167
Le miroir, reflet de la peinture.....	167
Ambivalences du miroir.....	169
La caméra et le miroir.....	171
Le miroir, le double et la mort.....	174
Les émanations visuelles du jeu vidéo, reflets du cinéma d’animation ?.....	176
Brève typologie du miroir dans les jeux vidéo.....	177
Le miroir maléfique des jeux vidéo.....	179
L’ombre et la mort.....	181
Les corps fétichisés des figurines.....	182
Les avatars, une descendance de la figurine.....	187
CHAPITRE 5 – LE CINÉMA D’ANIMATION DES ATTRACTIONS.....	191

Cinéma des premiers temps et des attractions.....	191
Le corps entre travail et loisir.....	192
Le geste sportif : performance et chiffre.....	194
<i>Gamefeel</i> : le corps sous l'emprise de la main.....	197
Incorporation, immersion, spectacle ou malaise ?.....	198
Le burlesque et la machine.....	200
Des expositions universelles aux parcs d'attractions.....	202
Thierry Smolderen, économie et esthétique des attractions.....	206
Le cartoon des attractions.....	207
<i>Bimbo's Initiation</i> : un voyage initiatique à Coney Island.....	212
Disneyland, matrice et archéologie du jeu de plate-forme.....	214
Des territoires Disney à ceux des jeux vidéo.....	219
Les jeux vidéo et la logique foraine.....	221
De Coney Island à Disneyland : cartoon et univers forain.....	224
CHAPITRE 6 – L'ANIMATION, UNE ARCHÉOLOGIE DES IMAGES, DES GESTES ET DES ESPACES.....	226
<i>Cuphead</i> , du jeu au spectacle.....	226
Une image multi-stratifiée.....	229
Palimpsestes et principes de répétition.....	230
Homologie entre l'espace en 2D et l'espace du cartoon.....	236
Latéralité des images du cartoon.....	238
Les plate-formes vidéoludiques des cartoons.....	243
Le cartoon, le jeu vidéo et les enfers.....	246
L'animation, jeu du mouvement et mouvement du jeu.....	247
Les tendances ludiques du cartoon.....	248
Le boss : l'espace comme personnage (et inversement).....	251
L'imaginaire fantasmagorique, des Fleischer à <i>Castlevania</i>	254
Le rythme face à la mort : la subjectivation par l'incorporation des rythmes.....	256
Le cinéma d'animation, « archive des gestes à venir ».....	257
Le jeu vidéo : une danse des mains ?.....	259
La danse contre la mort : un art des temporalités.....	260
L'animation, une danse dessinée.....	262
Le mouvement de la figurine vu depuis le corps qui l'anime.....	264
De l'animosité de la machine.....	266
L'animal, le masque est le vertige.....	266
La Vue zénithale : l'image terrain et le corps cadavre.....	267
La carte en chair de la vue aérienne.....	269
Les masques ensanglantés du labyrinthe.....	272
CHAPITRE 7 – LE FPS : ALEXANDER GALLOWAY vs LE CARTOON.....	277
Vues subjectives : du cinéma aux jeux vidéo.....	277
La vue subjective au cinéma : altération, aliénation, prédation.....	279
Subjectivités du cinéma d'animation.....	284
Vues subjectives du décor : <i>mindscreen</i> animé.....	287
L'expression du désir.....	289
La logique du choc attractionnel.....	291
Plonger dans le cartoon.....	294
Aviation, vue aérienne et subjective.....	295
Vue du sujet et de la machine.....	296
La menace et la peur du choc.....	299
Au cœur du combat.....	302
Aveuglements subjectifs et détournements comiques.....	305
De l'inhumain au non-humain.....	305
Alexandre Petrov : Le flux métamorphique du monde et les devenirs du fleuve.....	307
Profondeur infinie de la surface : rentrer dans l'image.....	310

La profondeur de la douleur.....	312
Explorations vidéoludiques de la profondeur plane de l'image.....	313
Gorogoa et les jeux d'une image acrostiche.....	314
Conclusion.....	328
CHAPITRE 8 – L'AMOUR DU MIROIR.....	332
Les miroirs de l'amour.....	332
Tresser le temps et le désir dans l'Amour, le jeu et la mémoire.....	338
CHAPITRE 9 – DU REFLET À LA RÉFLEXION.....	344
Traverser le miroir – réfléchir / réfléchir.....	344
La métalepse, une forme spécifique de réflexivité ?.....	348
Réflexivité médiumiquement vidéoludique.....	350
Du miroir à sa mise en abyme.....	353
L'humour textuel du cartoon.....	357
Conclusion.....	358
PARTIE III – FRAGMENTS DE JEUX ET D'ARTS.....	361
CHAPITRE 10 – JEU ET ART.....	363
État de l'art de l'art du jeu.....	365
L'art et le jeu : esthétique bourgeoise, esthétique populaire.....	370
« L'artification » du jeu vidéo : la construction d'un monde de l'art.....	375
L'art et le jeu de chaque côté du miroir.....	381
L'histoire de l'art dans les <i>Games Studies</i>	384
La fin du régime objet de l'art.....	386
Les critères du jeu : action, espace, désir.....	388
Une collecte de fragments animés.....	390
CHAPITRE 11 – PENSER LE JEU ET L'ART.....	393
Walter Benjamin : de l'aura au jeu.....	393
La pensée du jeu, ou le jeu au cœur de la pensée.....	400
L'art et le jeu dans l'esthétique du XIX ^e siècle.....	402
Hegel, la mort de l'art et l'Esprit : jeu VS expression.....	408
Nietzsche, le monde comme jeu et art.....	410
Le jeu comme modèle au XX ^e siècle.....	413
Jeu et psychanalyse.....	413
Le jeu, entre travail et art.....	418
L'ouverture de l'œuvre.....	420
Gadamer : le jeu comme spectacle.....	421
L'art et le jeu dans la recherche contemporaine – fin du régime de l'objet et airs de familles	424
La sociologie : l'art est un jeu.....	434
CHAPITRE 12 – LES JEUX DE L'ART.....	442
L'animation, la main et la machine.....	442
L'invention de l'artiste par le Quattrocento.....	446
Les arts incohérents : jouer de l'art au XIX ^e siècle.....	455
Jan Švankmajer – Jeux et cauchemars surréalistes.....	468
Les jeux Fluxus, prolongements surréalistes.....	479
De l'œuvre au geste et à la performance.....	485
Le cinéma, images et espaces immersifs.....	493
La télévision, le direct et la rétroaction.....	495
Conclusion.....	499
CHAPITRE 13 – WESTWORLD ET LA DISSÉMINATION DES FIGURINES ESCLAVES	501
Le créateur et sa créature : la main subordonnée à la marionnette.....	501
Les mains des robots.....	509
Walt Disney, de l'image de la nature à la nature de l'image.....	520
Amor fati et simulacre de liberté.....	532

La métaphysique est une affaire de politique.....	534
Le jeu de la machine.....	539
<i>Westworld</i> et le labyrinthe.....	545
L'Amour à l'ère de sa reproductibilité technique.....	553
Actrices et spectatrices.....	571
CONCLUSION.....	573
L'expansion du jeu, en parallèle des sports et de la société industrielle.....	573
De l'histoire (représentation) à la prédiction des possibles (simulation).....	579
L'animation : les (hu)mains et leurs machines.....	585
BIBLIOGRAPHIE.....	590
Filmographie.....	630
Ludographie.....	640

