À l'épreuve

N° 6 | 2020
Accélération et vitesse : de la célérité dans les arts

11-11 : Memories Retold : l’art de la célérité en jeu vidéo

Nathalie PROVENZANO

Édition électronique :
URL :
https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-6/2760-11-11-memories-retold-l-art-de-la-celerite-en-jeu-video
DOI : numerev_2105
Date de publication : 08/02/2020

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : PROVENZANO, N. (2020) 11-11 : Memories Retold : l’art de la célérité en jeu vidéo. *À l'épreuve*, (6). https://doi.org/10.34745/numerev_2105

C’est une chose que d’adorer une peinture, une autre que d’apprendre, par le moyen de l’histoire qu’elle rapporte, ce qu’il convient d’adorer. Car ce que l’écriture apporte aì ceux qui savent lire, la peinture le présente aux illettrés qui la regardent, car en elle, les ignorants voient ce qu’ils doivent faire, en elle, peuvent lire ceux qui ne savent pas l’alphabet. D’oùì vient que la peinture sert de lecture et en particulier pour les gentils.

Le jeu vidéo participe de la sollicitation de l’individu par la diffusion de représentations normatives où le corps est considéré à la manière d’une simple marchandise. Parmi ces représentations, on retrouve la figure massivement diffusée du soldat. Or, cette figure représentative du pouvoir institutionnel, de la force et du contrôle semble répondre à une demande croissante du public. Cette boulimie vidéoludique s’apparente à ce que Roland Gori nomme la « commande sociétale ». Comment expliquer ce phénomène qui tend à s’accélérer ces dernières années ? Avec la recrudescence de jeux massivement multi-joueurs en réseau et plus particulièrement du jeu de guerre, la figure du soldat est omniprésente dans le paysage vidéoludique industriel. Si le jeu de stratégies guerrières et l’univers militaire semblent fasciner les masses et susciter la soumission volontaire du joueur contemporain, pour Claire Siegel, enseignante chercheuse en arts plastiques, « les relations entre le domaine militaire et les jeux ne datent pas d’hier » et pourraient remonter au VIII^{e} siècle avant J.-C. pour le cas du jeu de go. L’évolution technoscientifique de cette relation *ludo-militaire* semble donc s’inscrire dans une forme de légitimité ancestrale.

Mots-clés :
Jeu vidéo, 11-11, Memories Retold

> C’est une chose que d’adorer une peinture, une autre que d’apprendre, par le moyen de l’histoire qu’elle rapporte, ce qu’il convient d’adorer. Car ce que l’écriture apporte aì ceux qui savent lire, la peinture le présente aux illettrés qui la regardent, car en elle, les ignorants voient ce qu’ils doivent faire, en elle, peuvent lire ceux qui ne savent pas l’alphabet. D’oùì vient que la peinture sert de lecture et en particulier pour les gentils[1].

Le jeu vidéo participe de la sollicitation de l'individu par la diffusion de représentations normatives où le corps est considéré à la manière d'une simple marchandise. Parmi ces représentations, on retrouve la figure massivement diffusée du soldat. Or, cette figure représentative du pouvoir institutionnel, de la force et du contrôle semble répondre à une demande croissante du public. Cette boulimie vidéoludique s'apparente à ce que Roland Gori nomme la « commande sociétale[2] ». Comment expliquer ce phénomène qui tend à s'accélérer ces dernières années ? Avec la recrudescence de jeux massivement multi-joueurs en réseau et plus particulièrement du jeu de guerre, la figure du soldat est omniprésente dans le paysage vidéoludique industriel. Si le jeu de stratégies guerrières et l'univers militaire semblent fasciner les masses et susciter la soumission volontaire du joueur contemporain, pour Claire Siegel, enseignante chercheuse en arts plastiques, « les relations entre le domaine militaire et les jeux ne datent pas d'hier[3] » et pourraient remonter au VIII^{e} siècle avant J.-C. pour le cas du jeu de go[4]. L'évolution technoscientifique de cette relation *ludo-militaire* semble donc s'inscrire dans une forme de légitimité ancestrale.

Parmi les jeux vidéo de guerre récents, une œuvre a retenu notre attention par la singularité de ses images et de ses modèles de représentations : *11-11 : Memories Retold* du studio *DigixArt*. Il s'agit d'un jeu d'aventure narratif en 3D où le joueur ne combat pas mais prend part à la rencontre et à l'histoire d'amitié entre deux soldats de camps opposés durant la Première Guerre mondiale. Le jeu propose au joueur de partager leur quotidien et de s'immerger dans cette période de l'histoire, sur fond d'univers poétique à l'esthétique d'inspiration impressionniste. Nous le nommerons *Memories Retold* pour les besoins de la présente publication. Son créateur, Yoan Fanise, a participé au développement du jeu *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*[5], un jeu produit et édité par *Ubisoft*. Formé dans l'audiovisuel et l'ingénierie du son, il entre dans la *spirale* de l'industrie vidéoludique de masse par le biais du studio montpelliérain *Ubisoft* et participe notamment au développement du premier opus du jeu *Beyond Good and Evil*[6]. Son engagement à vouloir « mettre du sens[7] » dans ses créations, c'est-à-dire « parler de la guerre de manière différente[8] » et proposer des concepts de jeu à vocation émancipatrice, tend à l'inscrire dans la mouvance des *Games for Change*[9], loin des *blockbuster*[10]. Ce projet l'incite à quitter le studio pour créer sa propre structure à Montpellier en 2015, le studio indépendant *DigixArt* dont il est le co-fondateur. Après un premier projet[11] qui aborde la question du cancer et touche à l'émotion du joueur de manière forte, Yoan Fanise choisit de revenir sur le thème de la Grande Guerre. Il propose au joueur une expérience à l'esthétique hors normes sur fond de conflit historique, c'est-à-dire une esthétique éloignée des standards actuels proposés par l'industrie du jeu vidéo. *Memories Retold* est développé en partenariat avec Bram Ttwheam, du studio anglais *Aardmann Animation*[12], célèbre pour ses films d'animation dont la spécificité est d'utiliser la technique de la pâte à modeler dans le champ de ses créations. À une époque qui norme et standardise les œuvres vidéoludiques selon ce principe d'hyperréalisme, *DigixArt* présente au public une œuvre à contre-courant dont l'esthétique d'inspiration impressionniste semble déjà exprimer par sa forme l'intention de Yoan Fanise, c'est-à-dire proposer autre chose au joueur et transmettre au plus

grand nombre ce que sa famille lui a transmis, c'est-à-dire la mémoire de la Grande Guerre. Le choix de trace graphique et vidéoludique traduit la volonté du directeur créatif du jeu de ne jamais oublier cet évènement majeur de l'histoire auquel ses ancêtres ont pris part :

> En lisant ces correspondances (familiales), j'ai compris l'histoire de cette famille, notamment celle de mes arrière-grands-parents. C'est d'autant plus touchant lorsqu'il y a une parenté. Et découvrir la vie de ces soldats n'a rien à voir avec ce qu'on apprend en cours d'Histoire. […] Quand on est soldat, on se tapit dans les tranchées, la peur de mourir au ventre[13].

Dans sa forme plastique, cette trace est symbolisée par le traitement particulier des images du jeu qui rappelle les œuvres picturales impressionnistes de la fin du XIX^{e} siècle que nous évoquons plus loin. Or, les jeux actuels s'inscrivent davantage dans la performance de création de fictions vidéoludiques spectaculaires qui obligent les équipes à exercer dans l'urgence, selon un phénomène d'accélération en lien avec la quatrième révolution industrielle à laquelle le jeu vidéo prend part.

Processus créatif et sociocritique

Dans le cadre de la présente publication, nous proposons une analyse critique du jeu *Memories Retold* créé par le studio français *DigixArt*. Nous observons les canons esthétiques actuels des images de l'industrie vidéoludique en lien avec l'évolution des technosciences et notamment les dispositifs contemporains de création. La méthode de la sociocritique d'Edmond Cros nous permet d'observer ce phénomène afin d'en extraire les idéologèmes. Pour l'auteur, il s'agit d'un « microsystème sémiotique-idéologique sous-jacent à une unité fonctionnelle et significative du discours[14] », c'est-à-dire un « ensemble complexe de représentations », lequel opèrerait par le truchement des fictions massivement diffusées, dont le cinéma et le jeu vidéo. Or, ces médias de masse tendent à formater les esprits en proposant des systèmes de représentations qui marquent les inconscients et imposent notamment la norme du standard corporel qui semble opérer une mutation des identités. On retrouve cette standardisation au sein même de l'exercice de *game design*[15], par la mise en jeu des systèmes d'interactions et des façons de jouer – plus communément appelées *game design patterns* – qui pénètrent le champ de la rhétorique procédurale et l'unité du discours en lien avec la notion d'idéologème évoquée par Cros[16]. Dès lors, ces modèles de représentations persistent dans les inconscients culturels hégémoniques et ne sont pas épargnés par la logique d'accélération qui frappe de plein fouet la société contemporaine, comme l'évoque le sociologue et philosophe Hartmut Rosa qui s'inscrit dans la théorie critique héritée de l'école de Francfort. L'auteur étudie le phénomène de l'accélération sociale selon trois dimensions : l'accélération technique qui modifie nos façons de nous déplacer et de communiquer, l'accélération des changements sociaux qui modifient nos modes de vie, et l'accélération du rythme de nos vies qui modifie notre rapport au temps et à l'espace. Or, cette accélération est immanente à la circulation et à

l'accumulation du capital tel que théorisé par Karl Marx dans son ouvrage *Le Capital,* Elle tend à évoluer selon le concept de globalité d'Edgar Morin[17] et le concept de totalité évoqué par Georg Lukaì cs[18], lequel permet de mettre en exergue un fait historique, dans le cas qui nous intéresse celui de la prolifération des jeux de guerre.

Au sein de la société postmoderne néolibérale et libertaire, la surconsommation impose désormais des délais de fabrication et de production de plus en plus courts pour pouvoir répondre aux attentes du public. Ces délais correspondent à un calendrier précis qui organise les évènements de l'industrie vidéoludique, dont le *E3*[19] une exposition annuelle qui permet de présenter les œuvres distribuées en fin d'année, une période favorable à la commercialisation. Comment expliquer la célérité de ce phénomène ? Hartmut Rosa nous livre une théorie de l'accélération sociale. Il explique que le « penser ensemble » organise l'accélération globale de la société. Il semble s'agir là d'une forme de déterminisme que nous nommerons le *chrono-pouvoir*, où le *plus rapide*[20] « impose sa souveraineté[21] » selon le propos de Paul Virilio repris par l'auteur. Pour le dire autrement, « les stratégies temporelles » mises en place au sein de nos sociétés constituent une forme de pouvoir et de contrôle absolu qui entraine les individus dans une fuite en avant inéluctable. Or, l'industrie du jeu vidéo participe de l'organisation même de ces stratégies temporelles qui place les individus en situation d'urgence créative et productive. Plus encore, l'emploi du terme stratégie implique la notion de conduite militaire et de coordination des forces, qui fait d'autant plus écho à la relation *ludico-militaire* évoquée plus haut. Cette terminologie porte en elle le principe même de pouvoir, de force et de contrôle en lien avec la figure numérique du masculin militarisé, c'est-à-dire du soldat. De fait, tous les studios, quelle que soit leur taille semblent emportés par le tourbillon de ces « stratégies temporelles » mercantiles qui ramènent tout créateur à la réalité des diktats du capitalisme néolibéral auquel il semble difficile d'échapper. Tout va vite, trop vite, et notre perception s'en trouve modifiée du fait de la perte de trace et de repère nécessaires à la mémorisation et à l'imprégnation culturelle. L'individu-créateur est alors entrainé dans sa spirale créative dans une forme d'injonction à la célérité, autrement dit dans une course à la production.

Ce phénomène pourrait expliquer les choix des artistes qui se tournent vers des technologies formatées en recrudescence qui proposent du *prêt à penser* et *du prêt à créer* à travers des outils numériques spécialisés en 3D photoréaliste, selon la logique de la sérialité industrielle.

Edward Saïd[22] évoque l'omniprésence des rapports de domination au sein des fictions qui sont profondément incorporés par l'individu. Ces rapports de domination entrent d'ailleurs en dialogue avec le corps transhumain qui croise la biologie avec les technosciences pour s'hybrider avec le numérique. On retrouve cette figure au cœur du mythe contemporain du *cyborg* qui préfigure le posthumain et qui fait écho à la figure du soldat. Ce format de représentation participe de la fabrication des mythes inhérents à l'époque contemporaine, qui est d'ailleurs saisi comme un « fait social total[23] » qui s'enracine dans l'histoire. On en saisit d'autant plus la persistance que l'on mesure le poids de la domination hégémonique au sein des inconscients culturels ainsi restitués.

Or, l'œuvre de Yoan Fanise donne à voir d'autres modèles de représentation. Nous avons donc extrait quelques idéologèmes pertinents, tant dans les images que dans les éléments de *game design* pour relever les marqueurs significatifs de *Memories Retold* en lien avec son époque.

Après avoir observé la manière dont le *game design* du jeu organise les façons de jouer durant l'expérience, nous verrons comment *DigixArt* semble s'émanciper des nouveaux codes esthétiques de l'industrie et des tendances actuelles pour transmettre une forme de mémoire de l'histoire par la singularité de sa création. Nous porterons une attention particulière à l'univers sonore du jeu et à ce qu'il tend à nous restituer des conditions de création de l'œuvre, mais aussi de l'imprégnation socio-culturelle non consciente de ses créatifs. Nous terminerons sur la production du jeu pour observer comment une équipe peut aujourd'hui parvenir à déjouer les pièges de la célérité ambiante et réussir à s'exonérer des diktats de performances et d'accélération inhérents à l'exercice de création et de production d'une œuvre vidéoludique du XXI^{e} siècle.

11-11 : Memories Retold : un espace mémoriel mémorable ?

Si l'individu postmoderne au sens philosophique du terme, est en proie à une désillusion vis-à-vis des « grands récits[24] » de la modernité en lesquels il ne croit plus, ces discours hérités du siècle des philosophes des Lumières et de leur mouvement paraissent aujourd'hui inadaptés à l'époque postmoderne. Valérie Arrault explique que l'esprit du temps postmoderne est sous l'emprise de la mentalité libérale libertaire dominante[25]. Selon l'autrice, le « désenchantement » opère au sein de la société postmoderne et influence le discrédit de l'histoire. L'individu doit-il pour autant douter de ses propres capacités au point de ne plus se projeter que dans une perspective d'hybridation, d'unification, et de destruction de l'humain ? Ce phénomène a pour effet de projeter presque instantanément l'individu postmoderne vers des ailleurs fictionnels majoritairement contre-utopiques dans une stratégie de la fuite qui lui permet de se retrancher au sein d'univers virtuels. Finalement, l'une des utopies pourrait-elle résider dans une forme de survie de l'histoire de notre humanité par l'œuvre vidéoludique ? Le jeu vidéo peut-il aider à préserver la mémoire collective par la prise de conscience du spectateur-joueur ? *Memories Retold* semble s'inscrire dans ce sens. Le jeu invite le joueur à plonger dans la Première Guerre mondiale pour interagir simultanément dans deux époques distantes de cent ans. La proposition plastique de *DigixArt* est éloignée des tendances dans l'air du temps, car le jeu préserve le joueur de la violence habituellement véhiculée par les jeux de tir en vue subjective ou à la troisième personne, dont l'esthétique photoréaliste en 3D tend à se déverser dans notre réalité contemporaine. Dans ces jeux, le joueur assiste et prend part à la violence au travers de la figure institutionnelle du masculin militarisé, une figure idéologique forte que l'on retrouve pourtant dans *Memories Retold*, au travers de Harry et Kurt. *DigixArt* nous livre une contre-proposition du soldat allemand éloignée des partis-pris. Pour Yoan Fanise[26], il était important de « casser le stéréotype du méchant soldat allemand », car « ces soldats avaient tous des familles et combattaient la peur au ventre ». Harry et Kurt ne ressemblent en rien à des divinités numériques d'hyperpuissance, de force et de

contrôle inatteignable par le commun des mortels, à l'image des figures héritées de l'Antiquité grecque qui inspirent les créatifs contemporains.

Or, ces modèles tendent à normer les représentations véhiculées par les univers artificiels. Elles évoquent des canons de beauté et de performance *déifères* inatteignables qui mettent en exergue l'aspect éphémère du corps humain. Elles suggèrent la recherche persistante d'hyperpuissance et d'immortalité en lien avec l'évolution des technosciences. D'ailleurs, des alliances entre les technosciences et les arts émergent pour imprimer sur le corps les affres de cette quête séculaire dans un phénomène d'accélération.



Fig 1 : The Alternative Limb Project, *Phantom Limb*,
photo Omkaar Kotedia, 2019

Or, la figure du cyborg aujourd'hui en recrudescence est représentative du modèle du transhumain – et de la prégnance de cette tendance – que nous définissons comme étant « une personne dotée de certaines améliorations[27] ou ayant bénéficié de transformations techniques relativement récentes[28] ». Des créations artistiques, comme celles de Sophie de Oliveira Barata[28], viennent augmenter les capacités de ce corps mutilé, invalidé, par l'usage de prothèses préfigurant un futur dont l'issue semble pourtant échapper à notre humanité. Ces créations alimentent l'imaginaire d'autres artistes à la faveur d'œuvres contre-utopiques et chaotiques en recrudescence. La licence *Metal Gear Solid* est à l'origine du projet de Sophie Oliveira Barata qui a répondu à l'appel à projet du studio *Konami* afin d'offrir une prothèse à un joueur invalide, et ainsi donner vie dans la réalité à une forme de représentation du personnage du jeu.

Le souci constant de recherche de performances et d'esthétique hérité de l'Antiquité nous est accessible par une sorte de portail spatio-temporel, celui de l'espace mémoriel.

Cet espace représente la mémoire collective qui transmet l'histoire de l'humanité et qui convoque les mémoires individuelles et l'acquisition de la connaissance. Il opère par l'imprégnation socio-culturelle de l'individu-créateur, c'est-à-dire un artiste qui restitue au sein de son œuvre les inconscients incorporés en lien avec son époque. Cette œuvre prend ici la forme du jeu vidéo. Dans ce cadre, le studio *DigixArt* a collaboré avec deux historiens anglais et allemand, Peter Doyle[29] » pour préserver Harry et Kurt du chaos ambiant et leur permettre de survivre et d'atteindre leurs objectifs. Il va et vient entre Kurt et Harry et passe instantanément de l'un à l'autre au travers de transitions animées. Il s'agit de sortes de portails spatio-temporels graphiques et hypnotiques de style impressionniste qui prennent la forme de feux d'artifice chromatiques numériques qui le suspendent un instant dans un autre espace-temps, entre réalité et virtualité, une forme de non-lieu transitionnel[30]. S'agit-il d'une incitation du studio à faire une pause au sein d'un monde où notre perception de l'espace et du temps évolue et où tout va de plus en plus vite ? La virtuosité qui s'exprime à travers l'aspect plastique du jeu dans l'art de la décomposition et de la recomposition des images saisit le joueur et l'invite à la contemplation nécessaire à l'expérience esthétique du jeu, dans une forme de zone de décompression qui contraste avec la l'urgence de certaines situations.

La vitesse au cœur de l'univers du jeu

Entre autres éléments de jeu, *Memories Retold* propose de brèves séquences de *quick time action*[31] que nous nommerons *QTA.* Elles imposent une décision rapide et urgente du joueur, selon un choix binaire qui influence le déroulement de l'histoire du jeu et le destin des personnages, en écho à la réalité. Ces QTA constituent la rhétorique procédurale du jeu et les choix sont évalués par des jauges techniques, invisibles pour le joueur, qui déterminent le déroulement et l'issue de l'expérience. Doit-on voir dans ce choix d'interaction un prétexte à la sensibilisation du joueur à la notion d'urgence inhérente à la prise de décision vitale ? Ou bien s'agit-il d'une volonté de restituer le contexte difficile de la guerre ? Des témoignages réels d'anciens combattants semblent avoir motivé ce choix de *gameplay*. Ainsi, à l'instar des jeux actuels, *DigixArt* place le joueur en situation d'hyperréalisme par l'interaction, dans une mimesis contextuelle, car dans l'histoire de la guerre, *le plus rapide* a le pouvoir de toute puissance. Finalement, cette proposition paraît s'inscrire dans la problématique sociétale actuelle d'urgence à l'endroit même où le studio semble vouloir déjouer les pièges de l'esprit du temps contemporain dans sa forme plastique. Or, l'hétérogénéité des interactions proposées ne permet pas de généraliser ce constat, car la nuance demeure présente au sein de l'œuvre dont le *gameplay* alterne les actions rapides nécessaires avec les moments propices à la contemplation de l'œuvre, un mode de fonctionnement que l'on retrouve d'ailleurs lors de l'exercice de production d'une œuvre vidéoludique. Dans un contexte socio-économique global de crise où les enjeux capitalistes dominent, l'industrie du jeu vidéo n'échappe pas à cette règle du *plus rapide*. Pour répondre aux impératifs de délais imposés, les équipes doivent revoir dans l'urgence certaines décisions cruciales pour les projets. De fait, la version finale d'un jeu reflète rarement l'ambition initiale d'un créateur qui doit capituler pour préserver les intérêts financiers du studio. Doit-on voir dans ce phénomène une analogie avec l'expérience proposée

par *DigixArt* ?

Dans les choix et partis-pris esthétiques du jeu, Yoan Fanise et Bram Ttwheam cherchent à conserver une trace artistique tangible qui marque les esprits à travers l'histoire et le jeu, en imprimant la mémoire de la Grande Guerre dans les inconscients. Cette démarche s'apparente à celle des peintres impressionnistes qui ont inspiré le projet et qui tendent à faire corps avec leurs œuvres. Influencés par la révolution impressionniste de la fin du XIX^{e} siècle, les artistes de cette période marquent de leur geste leur présence physique au sein de l'œuvre, par la multitude de touches que le geste pictural imprime sur le medium expressif de l'artiste. Cette présence se matérialise sous la forme de traces de pinceaux visibles et tangibles pour le spectateur, cette trace nécessaire à l'imprégnation culturelle de l'individu, que le studio *DigixArt* suggère et tend à restituer de manière numérique dans son jeu. Parmi les références artistiques du jeu, on retrouve celle du *Vieil Homme et la Mer*, un film d'animation réalisé par l'illustrateur et animateur Aleksandr Petrov[32], et le peintre Vincent Van Gogh pour qui « tout ce qui témoigne de l'œuvre en train de se faire donne à l'œuvre un résultat plus naturel qu'une image où la trace de son auteur a disparu[33] », un artiste dont l'influence semble majeure pour Yoan Fanise[34].

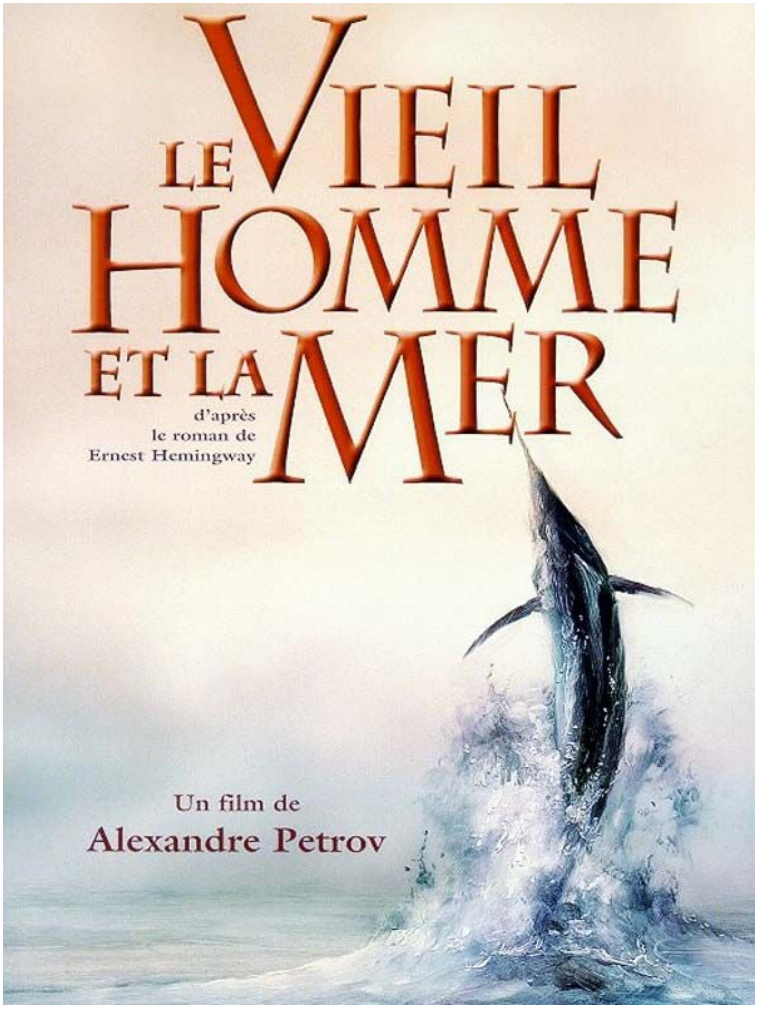


Fig 2 : Le Vieil Homme et la Mer, Aleksander Petrov, 1990, 20 minutes



Fig 3 : Champ de blé aux corbeaux, Vincent Van Gogh, 1890, huile sur toile, 50,5 × 100,5 cm



Fig 4 : Mer du Nord au claire de lune, Caspar David Friedrich, 1823-1824, huile sur toile, 22 × 30,5 cm



Fig 5 : 11-11 : Memories Retold, DigixArt, 2018

Bram Ttwheam[35] évoque notamment l'influence de l'œuvre du peintre Caspar David Friedrich sur le projet. Dans sa manière d'aborder la guerre, *DigixArt* exprime le besoin de « raviver le souvenir qui est en train de mourir, de rallumer la flamme de quelque chose qui s'éteint[36] ». En cherchant à inscrire l'aspect esthétique du jeu dans une forme de non-perfection et d'absence de lissage anticonformiste, Bram Ttwheam propose une esthétique aux antipodes des images dont l'industrie nous inonde massivement dont le réalisme virtuel gomme toute frontière entre la réalité et la virtualité. Elles donnent à voir au joueur un univers illusoire et hallucinatoire dans lequel il plonge en le tenant pour vrai. *Memories Retold* propose des paysages qui s'apparentent à certaines œuvres des grands paysagistes du XIX^{e} siècle. L'œuvre emblématique de William Turner *Pluie Vapeur et Vitesse – Le Grand Chemin de Fer de l'Ouest* qui place le spectateur au centre d'un tourbillon provoqué par la vitesse du monstre mécanique surgissant qu'est le train s'apparente à la démarche de *DigixArt.* Le studio place le joueur au centre d'un tourbillon chromatique qui prend la forme d'une peinture à l'huile vivante dont le monstre est symbolisé par la guerre. A l'instar d'Octave Mirbeau qui évoque les effets de la vitesse durant l'expérience automobile, dans *Memories Retold* le joueur est emporté « à travers toutes ses actions et ses distractions[37] » loin de tout entendement, dans un élan de vitesse et de célérité « en quelque sorte névropathique » que suggère l'aspect dynamique de certaines des images du jeu. Nous observons une analogie entre l'expérience vidéoludique et celle de l'automobilisme évoquée par l'auteur. Dans les deux cas, le joueur et le conducteur semblent emportés malgré eux par l'esthétique de la vitesse des images qui défilent.

Fig 6 et 6 bis : 11-11 : Memories Retold, DigixArt, 2018

Or, la vitesse *déforme et défigure le réel* au point de précipiter l'œuvre dans une sorte d'abstraction. Au cœur de ce tourbillon chromatique où les coquelicots carmin organisent la métaphore de la mort et du sang par la nuance, la direction artistique édulcore ce conflit historique majeur, par l'aspect esthétique et l'expérience de jeu, en saupoudrant l'univers de touches poétiques par les choix graphiques et scénaristiques opérés. Cette proposition est éloignée de toute recherche de photoréalisme en 3D comme par exemple le jeu futuriste et contre-utopique *Detroit : Become Human*[38] du studio parisien *Quantic Dream* dont les images dans l'air du temps et l'univers contre-utopique met en évidence la figure de l'androïde pour susciter la soumission volontaire du joueur par la séduction, une tendance prégnante du néolibéralisme.

Fig 7 : Photos d'époque de la famille de Yoan Fanise – Crédits Éditions Pix'n Love, 2018

Pourtant, nous observons un paradoxe entre l'œuvre du studio *Digixart* dont la volonté de transmettre la mémoire familiale au travers du jeu et de la Grande Guerre, est illustrée par des choix graphiques qui donnent au joueur une vision troublée et fragmentée de l'événement, c'est-à-dire déformée. Dans sa posture visant à

« perpétuer la mémoire familiale[39] » et sa volonté de montrer de manière responsable un jeu à *strong meaning*[40], Yoan Fanise transmet malgré lui une forme d'altération du souvenir, certes de manière élégante et séduisante, par les images du jeu dont la déformation, suscitée par le choix des pinceaux numériques et leurs effets, pourrait mener à l'abstraction de l'œuvre évoquée plus haut, en écho à l'abstraction des contours des images du jeu dont certaines semblent évanescentes.

Fig 8 : 11-11 : Memories Retold, DigixArt, 2018

Dans sa recherche d'émancipation, il prend le risque de répondre à l'injonction sociétale d'accélération en cohérence avec le medium proposé, en utilisant l'esthétique même de la vitesse comme direction artistique qu'il nous restitue peut-être de manière *non consciente*, par son imprégnation socioculturelle. Or, l'intention initiale est de restituer l'aspect « pâte à modeler » avec un aspect « fait main » qui est omniprésent dans le jeu et qui prend la forme de touches de pinceaux numériques. Pour Bram Ttwheam, « il est important de bien choisir les brosses, l'orientation, les effets, pour aboutir à un résultat clairement attendu. Cela nécessite un temps de recherche et d'expérimentation incontournable[41] » pour servir son intention, dans ce qu'il nomme « l'apprentissage de la peinture par l'ordinateur[42] ». Il s'agit d'un temps précieux que le studio prend pour aboutir au résultat voulu. Dans l'urgence de l'ère numérique, la trace de la main de l'homme demeure indispensable pour perpétuer la mémoire et transmettre son histoire. Quel est donc l'impact de la vitesse sur le *sound design* du jeu ?

La célérité qui structure l'univers sonore du jeu

Memories Retold propose une univers sonore singulier orchestré par le compositeur Olivier Derivière qui a mis sa créativité musicale au service de jeux de catégorie *Triple-A*[43]*, Alone in the Dark, Remember Me et Assassin's Creed IV Black Flag.* Bien que « coutumier de l'univers électro[42] », le compositeur organise « durant 3 jours » des enregistrements avec le *London Philarmonic Orchestra*. Les musiques du jeu ne s'inscrivent pas dans le *pathos* auquel on pourrait s'attendre dans un jeu à tendance nostalgique, où le drame de la guerre pourrait donner lieu à un aspect théâtral de l'œuvre. L'univers sonore du jeu est constitué de musiques philarmoniques et de chorales parfaitement orchestrées, dans un souci de cohérence avec l'époque évoquée. Certaines séquences musicales sont différentes et mettent en exergue l'aspect dramatique et mélancolique du jeu. Elles évoluent selon la progression du joueur et donne une identité forte à l'univers du jeu. La narration et les feedbacks sonores sont réalistes, en accord avec les technologies industrielles du début du XX^{e} siècle. La répétition de boucles musicales est toutefois présente et orchestre l'expérience de jeu selon un martellement sonore emprunté à la sérialité de l'ère industrielle qui semble indiquer une production cadencée selon un rythme soutenu, que le compositeur semble restituer dans l'œuvre malgré lui. Les « moyens incroyables[42] » attribués par *Bandaï Namco Entertainment* ont permis à l'équipe de proposer un univers sonore singulier.

Pourtant, nous observons comment l'ère de la reproductibilité technique et les implications liées à la célérité dans l'air du temps imposent aux créatifs des transformations radicales. Ces contraintes techniques inhérentes à une situation d'urgence ne sont-elles pas à l'origine des effets de répétitions sonores antagonistes susceptibles de nuire à l'expérience du joueur ? Ne risquent-elles pas d'amputer une œuvre de son aura[44], au sens de Walter Benjamin ? A moins qu'elles ne servent sa singularité.



Fig 9 : Pluie dans une tempête de neige, William Turner, 2016



Fig 10 : Deus Ex : Mankind Divided, Eidos, 2016

L'antagonisme du temps qui conditionne la production de l'œuvre

Les révolutions industrielles successives ne sont pas étrangères aux phénomènes qui opèrent au sein de la société, car elles influencent l'évolution de l'art et du regard qu'on lui porte. Des grands paysagistes américains de l'ère industrielle du XIXe siècle influencés par le progrès technique ferroviaire et la mise en mouvement des images,

comme par exemple l'œuvre *« Vapeur dans une tempête de neige »* de William Turner, dont les effets météorologiques tourbillonnant nous semblent presque tangibles, aux représentations hétérogènes et hybrides de la révolution 4.0, c'est-à-dire technologique, évoquant le transhumanisme comme par exemple l'œuvre vidéoludique d'anticipation à l'avenir cyberpunk *Deus Ex : Mankind Divided*[45] du studio canadien *Eidos*, chaque époque permet de restituer au sein de ses œuvres les traces mémorielles sensibles d'un progrès technoscientifique et technologique éprouvé. Avec l'avènement de la quatrième révolution industrielle, la mise à disposition des outils du numérique et l'émergence des objets connectés participent du phénomène d'accélération et modifient notre perception de l'espace et du temps. Les individus sont soumis aux impératifs de marchandisation qui influencent la création artistique et compliquent l'exercice de production du jeu vidéo. Les équipes sont assujetties aux diktats de performances des logiques de productions industrielles et mercantiles en lien avec les exigences de la société capitaliste d'hyperconsommation. Les moyens humains et techniques mis en œuvre doivent alors s'ajuster selon un temps que Yoan Fanise décrit comme se voulant « élastique[46] » pour s'adapter au mieux à ces impératifs de production qui engagent l'humain et ses capacités et repoussent sans cesse ses propres limites.

Dans l'urgence du toujours plus vite et du toujours plus, l'industrie du jeu vidéo s'est assurée une place de choix en programmant la sortie commerciale de chaque jeu de manière ubiquitaire, c'est-à-dire de manière à toucher le plus grand nombre et ce quel que soit le support numérique dédié, le pays ou la période de l'année choisie, selon une forme de faculté divine d'être présent partout au même moment, en quelque sorte à l'image de la physique quantique qui conçoit l'existence simultanée d'une particule à plusieurs endroits différents. Peut-on observer un lien entre l'évolution des découvertes du champ scientifique de la physique quantique et l'attachement de l'industrie du jeu à assurer la sortie simultanée de ses œuvres vidéoludiques dans plusieurs endroits différents, à l'image de la particule ?

La contrepartie de cette nécessité de performance et de concurrence du marché du jeu vidéo réside dans l'urgence des délais de production qui influencent directement les conditions de travail des équipes, c'est-à-dire le projet vidéoludique, au point de revoir à la baisse les ambitions de création et de développement du jeu.

De la statuaire antique symbole du corps divin, de la recherche de perfection et de la performance dont l'écho se perpétue encore de nos jours, au corps augmenté par les technosciences symbolisé par la figure du cyborg, le jeu vidéo se réapproprie et restitue dans ses œuvres l'imprégnation socio-culturelle de ses individus-créateurs. Les codes qui nous sont donnés à voir illustrent la célérité de la révolution 4.0, celle d'internet, du *cloud* et des *big data*, que nous vivons actuellement et qui se distingue par la rapidité avec laquelle les innovations émergent, selon un rythme exponentiel qui n'est plus linéaire mais fragmenté, à l'image des peintures impressionnistes, qui exprime déjà dans sa forme ce qu'il pourrait advenir de notre humanité dans le fond. Car cette révolution semble non seulement opérer une transformation en profondeur des systèmes de production mais également un bouleversement de nos modes de vie et de nos usages. Or, cette nouvelle révolution influence la grande majorité des secteurs

d'activité de manière globale, ce qui n'est pas sans conséquence sur les conditions de production du jeu vidéo qui s'inscrivent désormais dans l'urgence, l'instantanéité et l'omniprésence, au travers de l'ubiquité mais également de l'expérience de jeu. Il convenait donc d'interroger le processus créatif du jeu vidéo *11-11 : Memories Retold* du studio montpelliérain *DigixArt* sous l'angle de la vélocité. Nous avons pu observer ce qui se joue en réalité au sein même des processus de création et de production, ainsi que l'origine et l'impact de la célérité esthétique de ses images et des représentations proposées au sein de l'expérience de jeu pour évaluer leur influence sur la réception du joueur. Yoan Fanise de *DigixArt* nous parle de la Grande Guerre, et la manière poétique et élégante dont les paysages et la globalité des images sont traités, c'est-à-dire des lieux où l'humain est au centre d'un combat pour la liberté visant à préserver toute dignité, nous dit quelque chose de fondamental sur la société actuelle. Nous assistons actuellement à une évolution majeure des technosciences en lien avec l'évolution de notre humanité et à ce qui pourrait s'apparenter à un changement civilisationnel, par la modification de nos modes de vie. L'individu désenchanté se confine dans sa « zone de refuge exclusive[47] », c'est-à-dire sa zone de confort, dans une posture narcissique[48]. L'industrie du jeu vidéo actuelle nous livre des représentations toujours plus lisses, plus genrées et plus normatives que jamais. Parmi elle, celle du soldat contemporain augmenté par les technosciences, c'est-à-dire déifié.

Si l'art a ce pouvoir de nous arracher à notre réalité, de nous transporter instantanément vers des ailleurs multiples, de nous soustraire à un monde où finalement toute vision d'avenir semble se diluer, s'atomiser, le jeu vidéo dispose de cette faculté de nous absorber pour nous incorporer à ses mondes, à moins que ce ne soit le spectateur-joueur qui les incorpore. Malgré l'aspect poétique et impressionniste de ses images, nous ne pouvons ignorer que *Memories Retold*, création du XXI^{e} siècle, semble perpétuer le désenchantement postmoderne dans sa forme plastique, son univers sonore à tendance répétitive et ses *Quick Time Action* qui transportent instantanément le joueur vers cet ailleurs d'un XX^{e} siècle qui porte encore en lui les valeurs d'une époque révolue. Par les choix opérés dans les conditions actuelles de production que nous connaissons, *DigixArt* joue le jeu de l'esprit du temps dont il restitue certains codes tant par son univers que par le choix des outils de production utilisés et empruntés à l'époque contemporaine. Dans le fond, outre l'expérience esthétique singulière qu'il propose, le jeu et les valeurs qu'il véhicule sont à expérimenter, à incorporer et à transmettre pour ne jamais oublier qu'au-delà du conflit, du sacrifice humain et du chaos, persistent les valeurs de dignité, de courage, de respect de soi et de l'autre, et surtout de solidarité qu'il convient de rappeler de manière urgente, pour le bien et l'avenir de notre humanité. *Memories Retold* est un œuvre artistique actuelle. A ce titre, elle appartient à l'univers de la cyberculture et des arts et porte en elle des responsabilités plurielles, dont celle d'amorcer un début de reconnaissance du jeu vidéo comme œuvre d'art à part entière, et peut-être de constituer un début de vision utopique de notre réalité, à moins qu'il ne s'agisse de tout autre chose.

Bibliographie

Arendt, Hannah, *Le Système totalitaire. Les origines du totalitarisme*, Paris, Seuil, 1972.

Arrault, Valérie, *L'Empire du kitsch*, Paris, Klincksieck, 2010.

Bachelard, Gaston, *L'Expérience de l'espace dans la physique contemporaine*, Paris, Félix Alcan, 1937.

Benjamin, Walter, *L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, traduit par Lionel Duvoye, Paris, Allia, 2011.

Cros, Edmond, *La Sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.

Couchot, Edmond, Norbert Hillaire, *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, coll. « Champs Art », 2005.

Habermas, Jürgens, *L'Avenir de la nature humaineâ¯: vers un eugénisme libéralâ¯?* Paris, Gallimard, 2002.

Hodent, Célia, *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*, Boca Raton, CRC Press, 2017.

Lash, Christopher, Jean-Claude Michéa, *La Culture du narcissisme*, Paris, Flammarion, coll. « Champs Essais », 2008.

Lecourt, Dominique, *Humain, post-humain*, Paris, PUF, 2003.

Lyotard, Jean-François, *La Condition postmoderne*, Paris, Minuit, Paris.

Mauss, Marcel, *Essai sur le don : Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Paris, PUF, coll. « Sociologie et Anthropologie », 1987.

Castoriadis, Cornelius, Jean-Claude Michéa, *La Culture de l'égoïsme*, Paris, Climats, 2012.

Morin, Edgar, *Penser global*, Paris, Flammarion, 2016.

Hein, Carolina, Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Munich, GRIN Verlag, 2006.

Rifkins, Jeremy, *The Zero Marginal Cost Society: The Internet of Things, the Collaborative Commons, and the Eclipse of Capitalism,* New York, Palgrave Mac Millan, 2015.

Rosa, Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, coll. « Poche », 2013.

Coeurnelle, Didier, Marc Roux, *Technoprog, le transhumanisme au service du corps social*, Limoges, FYP, 2016.

Saïd, Edward, *L'Orientalisme, L'Orient crel□el□ par l'Occident* [*Orientalism*, 1978], traduit par Catherine Malamoud, Paris, Le Seuil, 1980, (rel□el□d. augm., 2005).

Siegel, Claire, « La Gamification du monde. Bienvenue dans l'empire du ludique ! » dans Cédric Biagini et Patrick Marcolini (dir.), *Divertir pour dominer 2, La Culture de masse contre les peuples*, Paris, L'Echappée, coll. "Pour en finir avec", p. 119 – 132.

Vigarello, Georges, *Histoire du corps, 3. Les Mutations du regard. Le XX^e^ siècle*, Paris, Seuil, 2006.

Virilio, Paul, *Vitesse et politique : un essai de dromologie*, Paris, Galilée, 1977.

Wood Winnicott, Donald, *Jeu et réalité. L'Espace potentiel*, Saint-Armand, Folio, coll. « Essais », 2002.

Sitographie

Haziot Schreiber, Judith, « La trace du geste en peinture à la lumière des sciences cognitives », *Interfaces* [En ligne], 2018 [consulté le 28 novembre 2019], http://preo.u-bourgogne.fr/interfaces/index.php?id=607.

Simard, Jean-Claude, « La quatrième révolution industrielle en question », *Acfas Magazine* [En ligne], 2017 [consulté le 28 novembre 2019],https://www.acfas.ca/publications/decouvrir/2017/12/quatrieme-revolutio...

1 Pape Grel□goire le Grand, "Lettre à Serenus de Marseille" [600 ap. J.-C.], *Registrum epistolarum*, XI, 10 ; trad. C. Menozzi, Paris, Les images, l'Église et les arts visuels, 1991, p. 874.

2 Roland Gori, *La fabrique des imposteurs*. [En ligne] https://www.youtube.com/watch?v=2FEtiA18lZU [consulté le 26 juin 2016].

3 Claire Siegel, « La gamification du monde : Bienvenue dans l'empire du ludique ! », dans Cédric Biagini et Patrick Marcolini, *Divertir pour dominer 2, La culture de masse contre les peuples*, Paris, L'Échappée, coll. « Pour en finir avec », 2019, p. 121.

4 *Ibid.*, p. 121.

5 Ubisoft, *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, 2014.

6 Ubisoft, *Beyond Good and Evil*, 2003.

7 DigixArt, *11-11 : Memories Retold, Entretien avec Yoan Fanise,* Houdan, Pix'n love Éditions, 2018.

8 Entretien réalisé par l'autrice de l'article le 30 octobre 2019 avec Yoan Fanise dans les locaux de *DigixArt*.

9 *Games for Change* est un mouvement et une communauté qui facilite la création et la distribution de jeux vidéo à impact social et prône l'utilisation de ce medium dans le but de promouvoir un changement sociétal.

10 Un *blockbuster* est une œuvre cinématographique, scénique ou vidéoludique destinée aux masses populaires et ayant généralement bénéficié d'un budget très conséquent en vue d'être massivement diffusé.

11 DigixArt, *Lost in Harmony,* 2016.

12 Le studio *Aardman* est reconnu pour la spécificité des techniques utilisées dans ses créations comme le *stop-motion* ou la *clay animation* et ses réalisations donc les personnages sont en pâte à modeler comme *Wallace & Gromit* ou *Chicken Run*.

13 DigixArt, *11-11 : Memories Retold, Entretien avec Yoan Fanise, op. cit.*, p. 72.

14 Edmond Cros, *Génèse socio-idéologique des formes*, Montpellier, Presse universitaire de Montpellier, 1998, p. 70.

15 Le *game design*, ou conception de jeu, est le processus de création et d'ajustement de l'ensemble des règles du jeu qui organisent l'expérience du joueur.

16 Edmond Cros, *Génèse socio-idéologique des formes*, *op.cit.*, p.70.

17 Edgar Morin, *Penser global*, Paris, Flammarion, coll. « Champs Essais », 2016.

18 Georg Lucaks, *Histoire et conscience de classe. Essais de dialectique marxiste,* Paris, Minuit, 1976, p. 28.

19 Le *E3 ou Electronic Entertainment Expo* : salon annuel international du jeu vidéo qui se déroule à Los Angeles en juin.

20 Paul Virilio, *Vitesse et politique : un essai de dromologie*, Paris, Galilée, 1977, p. 32.

21 Hartmut Rosa, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, 2013, p. 26.

22 Edward Saïd, *L'Orientalisme : l'Orient créé par l'Occident*, Paris, Seuil, 1980.

23 Marcel Mauss, *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Paris, PUF, coll. « Sociologie et Anthropologie », 1987.

24 Jean-François Lyotard, *La Condition postmoderne*, Paris, Minuit, p. 63.

25 Valérie Arrault, *L'Empire du kitch*, Paris, Klincksieck, 2010.

26 DigixArt, *11-11 : Memories Retold, Entretien avec Yoan Fanise, op. cit.*, p. 80.

27 Nous considérons l'acception « amélioration » comme étant l'augmentation d'une capacité déjà existante ou que l'on a perdu, et que les technosciences tendent à nous permettre de retrouver, voire d'augmenter.

28ab Voir les créations sur http://www.thealternativelimbproject.com/.

29 Voir http://www.peterdoylemilitaryhistory.com[/fn], spécialiste des champs de bataille, et Robin Schäfer https://robinschaefer-historian.com[/fn], spécialiste en histoire militaire, dans un souci de cohérence et de réalité historique.

30 En référence à l'espace potentiel et l'objet transitionnel théorisés par Donald Wood Winnicott dans *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Saint-Armand, Folio, coll. « Essais », 2002.

31 *Quick Time Action* : brève séquence où le joueur doit effectuer un choix selon deux propositions au minimum dans un temps très court.

32 Aleksander Petrov, *Le Vieil Homme et la Mer*, DVD, Éditions Montparnasse, 2004.

33 Judith Haziot Schreiber, *La trace du geste en peinture à la lumière des sciences cognitives*, *Interfaces*, 40 | 2018. [En ligne] http://preo.u-bourgogne.fr/interfaces/index.php?id=607 [consulté le 28 novembre 2019].

34 DigixArt, *11-11 : Memories Retold, Entretien avec Yoan Fanise, op. cit.*, p. 94.

35 Bram Ttwheam, *Conférence ICONIC CREATIVE*, Salle Rabelais, Montpellier, 18 avril 2019.

36 DigixArt, *11-11 : Memories Retold, Entretien avec Yoan Fanise, op. cit.,* p. 82.

37 Octave Mirbeau, *La 628-E8*, dans *Œuvre romanesque*, v. 3, Paris, Buchet/Chastel, 2001, p. 6.

38 *Detroit : Become Human*, Quantic Dream, 2018.

39 Entretien réalisé par l'autrice de l'article le 30 octobre 2019 avec Yoan Fanise dans les locaux de *DigixArt.*

40 Anglicisme utilisé dans l'industrie du jeu pour décrire les jeux expressifs.

41 Bram Ttwheam, *Conférence ICONIC CREATIVE*, *op. cit.*.

42abc *Ibid.*

43 *Triple-A* ou *AAA* : terme de classification utilisé pour les jeux dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés ou ayant reçu de bonnes évaluations de la part de critiques professionnels. Ce type de jeu exige une réalisation de grande qualité ou figure parmi les jeux les plus vendus de l'année.

44 Benjamin, Walter, *L' Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, traduit par Lionel Duvoye, Paris, Allia, 2011

45 Eidos, *Deus Ex : Mankind Divided*, 2016.

46 Entretien réalisée par l'autrice de l'article le 19 octobre 2019 avec Yoan Fanise.

47 Jean-Claude Michéa, *La Culture de l'égoïsme*, Paris, Climats, 2012, p. 19.

48 Christopher Lash, Jean-Claude Michéa, *La Culture du narcissisme,* Paris, Flammarion, coll. « Champs Essais », 2008, p. 40.