
Julie Delbouille

Jeu vidéo, avant-garde et science-fiction. Le cas de *Rez* et *Child of Eden*

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

revues.org

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Référence électronique

Julie Delbouille, « Jeu vidéo, avant-garde et science-fiction. Le cas de *Rez* et *Child of Eden* », *ReS Futurae* [En ligne], 5 | 2015, mis en ligne le 04 mai 2015, consulté le 05 mai 2015. URL : <http://resf.revues.org/672>

Éditeur : Université de Limoges

<http://resf.revues.org>

<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :

<http://resf.revues.org/672>

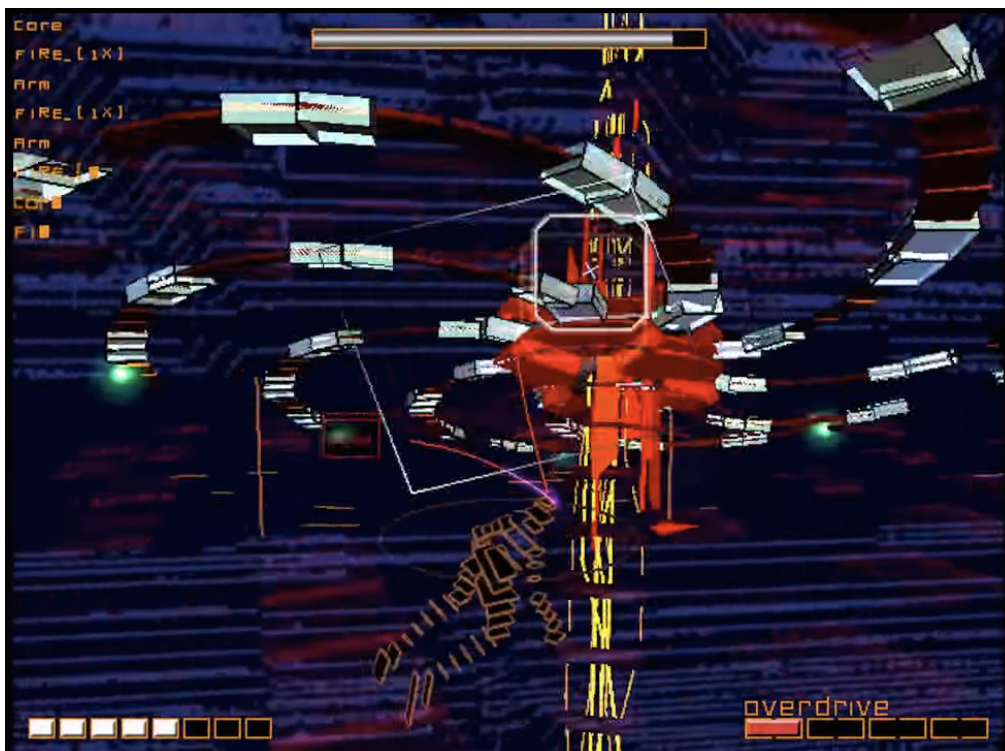
Document généré automatiquement le 05 mai 2015. La pagination ne correspond pas à la pagination de l'édition papier.

Julie Delbouille

Jeu vidéo, avant-garde et science-fiction. Le cas de *Rez* et *Child of Eden*

- 1 22 novembre 2001. Sur le territoire nippon, la Dreamcast et la PlayStation 2 accueillent le jeu *Rez*. S’inspirant du genre science-fictionnel, ce *rail shooter* en trois dimensions plonge le joueur au cœur d’un super-réseau informatique. Les données qui circulent en son sein sont régulées par une intelligence artificielle, baptisée Eden. Mais lorsque que cette dernière est submergée par les connaissances qu’elle engrange, elle lance une procédure d’arrêt aux conséquences potentiellement désastreuses pour l’homme. Chargé d’enrayer ce processus, le joueur endosse le rôle d’un *hacker* : matérialisé au sein du *software*, par le biais d’une entité à la forme changeante, il traverse plusieurs programmes informatiques qui constituent les différents niveaux de jeu. Son rôle est de combattre les obstacles – les ennemis prenant la forme de virus et les niveaux étant séparés par des pare-feu – qui l’empêchent d’accéder au noyau de l’Eden pour relancer le système. Signée Tetsuya Mizuguchi – et éditée par le géant Sega –, cette œuvre de science-fiction fait figure d’ovni au sein du paysage vidéoludique. S’il est loin de constituer un succès commercial au moment de sa sortie, le jeu retient l’attention des spécialistes et du public – tout comme une autre création de Mizuguchi, *Child of Eden*. Publié par Ubisoft en 2011, ce jeu se présente comme une suite spirituelle de *Rez* : au *xxiii^e* siècle, alors que l’Homme a colonisé l’univers, l’Eden est devenu un réseau informatique global où sont conservées toutes les connaissances humaines. Pour ceux qui n’ont jamais posé le pied sur la Terre, ces archives constituent la seule et unique source de savoir. Mais tout bascule lorsque des scientifiques parviennent à reconstituer la personnalité de Lumi, la première humaine née dans l’espace deux siècles auparavant : alors que Lumi s’éveille au cœur de l’Eden, elle y est piégée par un virus inconnu que le joueur doit vaincre.

Image 1



Extrait de Rez (2001).

Image 2



Extrait de *Child of Eden* (2011).

- 2 Marquant un tournant dans l'histoire du médium, ces deux exemples sont, depuis lors, régulièrement employés pour appuyer tant le potentiel caractère artistique du jeu vidéo que l'existence d'une avant-garde propre à ce médium. Ainsi, lorsqu'Alexis Blanchet (Blanchet, 2013) évoque la proximité entre le jeu vidéo et l'art, il cite les créations de Tetsuya Mizuguchi (ou encore les incontournables *Ico* en 2001 et *Shadow of the Colossus* en 2005), soulignant leur appartenance à une culture qualifiée de « légitime ». Ce positionnement particulier sur l'échiquier vidéoludique soulève plusieurs questions : en quoi ces jeux de science-fiction introduisent-ils une rupture par rapport aux autres productions du médium ? Que signifie la notion d'avant-garde dans le domaine du jeu vidéo ? Quel rapport entretient-elle avec, d'une part, la culture dite « populaire » – souvent réduite, à tort, à une production à visée strictement commerciale –, et, d'autre part, avec la « haute » culture, ou la culture dite « légitime » ? Et enfin, quel rôle a joué l'appartenance à la science-fiction dans ce positionnement ? Afin de nourrir cette problématique, cet article se propose d'analyser, avec une approche essentiellement historique et institutionnelle, la place occupée par les jeux *Rez* et *Child of Eden* dans l'histoire et l'évolution du jeu vidéo : ces deux œuvres cristallisent en effet les tensions et les interactions existant entre la dimension populaire et les velléités artistiques de la science-fiction visuelle. Après avoir souligné la composante science-fictionnelle qui caractérise le fil narratif de ces deux créations, nous nous intéresserons à leur contenu visuel et ludique, afin d'analyser leur rattachement à l'avant-garde, leurs liens avec l'art, et enfin, leur position ambivalente entre productions commerciales et indépendantes.

L'appartenance à la science-fiction

- 3 Avant d'évoquer la rupture introduite par *Rez* et *Child of Eden* dans l'histoire du jeu vidéo, il convient de revenir sur leur appartenance à la science-fiction. Dans ces deux titres, le choix du genre est tout sauf anodin : il a favorisé les différentes caractéristiques qui offrent à ces œuvres une place de choix au sein de la production vidéoludique. En effet, la révolution visuelle qui constitue la signature de Tetsuya Mizuguchi – et que nous détaillerons aux points suivants – coïncide avec l'omniprésence de la science-fiction, et plus spécifiquement des thématiques de la conquête spatiale et des nouvelles technologies. Les références à d'autres planètes et formes de vie dans les créations de Mizuguchi émergent dès *Space Channel 5* – où l'avatar doit combattre la domination extra-terrestre en dansant –, en 2000 ; elles se prolongent visuellement au sein des *puzzle games* *Lumines* (2004) et plus encore *Meteos* (2005). *Child of Eden* exploite également cette thématique spatiale, répartie au niveau de la narration en deux périodes distinctes. Dans l'introduction du jeu, le joueur fait connaissance avec le personnage de Lumi – la première humaine née dans l'Espace, le 11 septembre 2019,

à bord de la Station Spatiale Internationale. Elle évoque son envie de découvrir la Terre à travers plusieurs chansons, qui sont diffusées sur les ondes de notre planète ; à sa mort, les données relatives à sa mémoire et à son apparence sont conservées au sein d'un réseau global, l'Eden. Le fil narratif complète cette première évocation du monde spatial par un saut au ^{XXIII}^e siècle, où l'Homme a poursuivi son voyage vers les étoiles et colonisé depuis lors une partie de l'univers. Si le thème de la conquête spatiale est loin d'être propre à *Child of Eden* – revenant de manière récurrente dans de nombreuses productions vidéoludiques –, il constitue un des motifs essentiels des productions de Mizuguchi. Le créateur emploie cette sortie du cadre terrestre, et par conséquent des référents de la vie quotidienne, comme une ouverture vers de nouvelles formules visuelles. L'explosion de couleurs et l'emploi des formes géométriques qui caractérisent *Rez* et *Child of Eden* sont en effet intimement liés à cet univers science-fictionnel, et ne se retrouvent pas dans les créations de Mizuguchi qui n'appartiennent pas à la SF – comme *Sega Rally Championship* ou *Ninety-Nine Nights*.

Image 3



Personnage de Lumi, extrait du trailer officiel d'Ubisoft pour *Child of Eden* (2011).

4

Child of Eden ainsi que *Rez* convoquent également d'autres topiques science-fictionnelles, et plus particulièrement les nouvelles technologies, omniprésentes. Ainsi, au-delà de la liberté visuelle autorisée par la science-fiction (qui se traduit dans le cas présent par une abstraction apparente de l'univers de jeu, illustrant en réalité les entrailles de la machine), ces deux titres placent l'informatique au cœur de leurs préoccupations. Après avoir évoqué l'existence de Lumi, le scénario de *Child of Eden* se focalise, au ^{XXIII}^e siècle, sur l'action d'un groupe de scientifiques : leur objectif est de créer, en utilisant les données préservées de Lumi, une personnalité vivante au cœur de l'Eden – ce qui dévoile *de facto* la signification du titre du jeu. Cette expérience informatique finit par aboutir ; mais alors que cet être s'éveille au sein du réseau, il subit l'attaque d'un virus, des griffes duquel le joueur doit l'arracher. Ce fil narratif entretient de profondes relations avec celui de *Rez*, qui exploite également le futur de la technologie en mettant en scène un réseau globalisant (contrôlé par une intelligence artificielle nommée... Eden). Dans les deux cas, le joueur doit pénétrer dans un univers informatique et lutter tant contre les cyber-attaques que contre les pare-feu et les protections déployées par le système lui-même. Ces jeux ne sont certes pas les seules œuvres de science-fiction à s'intéresser à la place des nouvelles technologies dans la société humaine, ainsi qu'à leur évolution future. Cependant, la banalité apparente de cette thématique doit être ici remise en perspective avec le métier exercé par les développeurs de jeux vidéo, qui diffère du cinéaste ou de l'écrivain : ce motif particulier leur permet en effet de transcrire dans le jeu ce qui constitue l'essence même de leur quotidien. La composante technologique, à l'origine de toute production vidéoludique, s'efface traditionnellement au profit de la fiction développée par l'œuvre. *A contrario*, *Rez* et *Child of Eden* exposent ces mécanismes techniques, sublimés par

leur imbrication avec l'esthétique visuelle et sonore propre à Mizuguchi ; ce qui compose le « squelette » de toute œuvre vidéoludique émerge ici à la surface du jeu, pour en devenir un des sujets centraux.

- 5 Enfin, outre ces deux grandes thématiques, il faut signaler que quelques références plus ponctuelles à la SF interviennent également dans ces titres. Nous avons déjà évoqué, par exemple, la forme changeante de l'avatar de *Rez*, qui se présente principalement sous deux apparences. Si sa silhouette générale est celle d'un humanoïde, son aspect dément son appartenance à l'espèce humaine – adoptant une superposition de formes rectangulaires aux contours oranges d'une part, et une enveloppe lisse et argentée d'autre part. Dans les deux cas, cet avatar semble plutôt appartenir à une catégorie hybride, tenant à la fois de l'homme et de la machine ; il incarne la transposition du corps du joueur dans le milieu informatique présenté par le jeu. Dans *Rez* et *Child of Eden*, le recours à la science-fiction constitue un agent libérateur, autorisant la synthèse visuelle d'influences multiples et encourageant le développement de la voie esthétique propre aux productions de Mizuguchi, que nous allons aborder au point suivant.

Des œuvres avant-gardistes

De temps à autre sort un jeu qui ne se soucie pas du divertissement grand public, des catégories de consommateurs, ou de correspondre aux genres vidéoludiques déjà éprouvés. [...] J'ignore si les jeux vidéo peuvent être qualifiés d'art ou non, mais si c'est le cas, alors *Rez* de Tetsuya Mizuguchi mérite d'être suspendu dans une galerie quelque part [...]. C'est un tour de force visuel, un assaut des sens vibrant et palpitant qui doit être expérimenté par quiconque s'intéresse sérieusement aux jeux vidéo.¹ (Fox, 2013, p. 239)

- 6 Comme le souligne Matt Fox, *Rez* propose une expérience vidéoludique nouvelle – que ce soit en termes de rendu visuel ou d'effets sonores –, qui surprend tant la presse spécialisée que les joueurs lors de son lancement. Reposant sur un principe extrêmement simple, le *gameplay* ne permet pas au joueur de modifier la trajectoire de son avatar : placé sur un rail virtuel, induisant un déplacement automatique au sein de chaque niveau de jeu, le joueur contrôle uniquement le viseur. Il a pour mission d'abattre les ennemis présents dans les cinq niveaux de jeu² ; il dispose pour cela d'une arme, lui permettant de cibler plusieurs attaquants simultanément. Loin de constituer un cas isolé dans l'histoire du médium, ce mécanisme de jeu (parfois qualifié de « contemplatif » en raison de sa simplicité extrême) s'inscrit dans la lignée spécifique des *rail shooters* : il succède ainsi aux classiques *Space Harrier* (1985), ou encore à la série des *Panzer Dragoon* (dès 1995). Mêlant les références à la science-fiction et à la *fantasy*, cette dernière est créée par la *Team Andromeda*, dont plusieurs membres rejoindront, après 1998, la future équipe de *Rez*. Le premier opus met en scène un monde post-apocalyptique, dévasté par les conflits et contrôlé par l'Empire. S'appuyant sur les technologies héritées du passé (retrouvées grâce à des fouilles dans les ruines de l'ancien monde), cette puissance militaire s'intéresse aux armes mythiques et inaccessibles des Anciens : les Dragons, créatures liées à une mystérieuse Tour. Alors que le héros, Kyle, découvre fortuitement cette dernière, il assiste au combat entre deux Chevaucheurs de Dragons, et à la défaite de l'un d'entre eux. Prenant alors sa place, Kyle entame un périple où il doit combattre tant le second Chevaucheur que les forces de l'Empire. Au-delà de la composante science-fictionnelle commune à *Rez* et *Panzer Dragoon* (où elle adopte une dimension dystopique), ce dernier préfigure le mécanisme de jeu principal employé par Mizuguchi. Alors que sa monture fantastique suit un chemin pré-calculé par le jeu, le joueur doit, à travers Kyle, abattre les ennemis surgissant à l'écran au sein des sept niveaux de jeu. Régulièrement soulignées, ces similitudes entre les deux titres font de *Panzer Dragoon* une source d'influence évidente pour *Rez*.
- 7 La rupture qu'introduit l'œuvre de Mizuguchi dans l'histoire vidéoludique ne repose évidemment pas sur cette structure ludique élémentaire. En effet, au-delà du *gameplay* propre au *rail shooter*, la science-fiction fournit dans *Rez* le socle d'une expérience singulière, relevant de la synesthésie ; ce trouble neurologique (auquel le slogan du jeu fait d'ailleurs explicitement référence³), qui consiste en un mélange des différents sens, devient ainsi une des composantes essentielles des mécanismes de jeu. Aux des tirs du joueur répond une synchronisation d'éléments visuels, sonores et tactiles. Ainsi, chaque interaction avec le jeu

provoque les vibrations de la manette⁴, module les décors ainsi que la bande-son (nous reviendrons sur ces aspects visuels et sonores au point suivant). Cependant, si cette dimension novatrice de *Rez* est presque unanimement reconnue à sa sortie, la réception de cette œuvre vidéoludique reste paradoxale. En effet, la presse spécialisée, notamment francophone, fustige alors la trop courte durée de vie du jeu et son caractère répétitif ; désorientée par l'abstraction de l'univers et du scénario, elle dénonce également le manque de lisibilité de cette œuvre, dont elle ne comprend ni l'objectif ni le sens. Du côté du public, ce retour négatif se traduit par un faible succès commercial et une diffusion restreinte (particulièrement sur le continent américain). « *Rez* ne fera certainement pas date dans l'histoire des jeux vidéo » : ce verdict implacable⁵ cristallise les avis défavorables que recueille le jeu en 2001. Or, treize ans plus tard, cette œuvre de science-fiction est devenue une des représentantes les moins contestées de l'avant-garde vidéoludique. La réception de *Rez* s'est donc faite en deux temps : si les joueurs restent sceptiques au premier contact – étonnés par le rôle secondaire dévolu au *gameplay*, alors considéré comme le squelette même du jeu –, l'enfant terrible de Sega éveillera un intérêt tardif par l'expérience relativement unique qu'il développe. La sortie de *Rez HD* en 2008 (disponible sur le Live Arcade de la Xbox 360) a également contribué à la (re)découverte de ce titre.

8 Témoignant d'une évolution dans la perception du jeu vidéo, cette réception en deux temps intervient au cours d'une décennie cruciale, qui voit l'institutionnalisation du médium et son rapprochement de la culture dite « légitime ». Cette modification de la perception du médium se confirme en 2011, avec la sortie de *Child of Eden*. Outre les liens tissés entre les deux titres à travers leur scénario, Tetsuya Mizuguchi n'apporte que des modifications mineures aux mécanismes de jeu déployés dans *Rez* – conservant ainsi la simplicité du *gameplay* qui avait été tant critiquée à la sortie de ce dernier. Or, *Child of Eden* a bénéficié d'une réception beaucoup plus positive que celle de son aîné. Présenté à l'occasion de l'E3 dès 2010, le titre s'attire immédiatement la bienveillance de la presse vidéoludique, qui met de côté les mécanismes ludiques pour se concentrer sur l'expérience esthétique promise par le jeu. La rupture qu'avait introduite *Rez* par rapport au paysage vidéoludique connu (et pourtant déjà varié) est donc consommée, et les œuvres de Mizuguchi se voient définitivement adjoindre l'adjectif « avant-gardiste ». Mais quelle dimension recouvre ce concept dans l'univers vidéoludique, et plus largement, dans la sphère culturelle ? Emprunté à la terminologie militaire, il émerge déjà en 1825, sous la plume de Saint-Simon, pour désigner le domaine artistique ; à la fin du XIX^e siècle, son emploi se généralise dans les différentes strates de la production culturelle. Impliquant l'idée d'une prise de risque, il s'oppose dans le monde de l'art à l'académisme en vigueur, marquant ainsi une fracture par rapport à l'héritage occidental classique. Au-delà de sa dimension provocatrice, cette avant-garde fait également l'objet d'une forte théorisation, tout particulièrement dans la première moitié du XX^e siècle : plus qu'un simple geste destructeur, elle se présente comme une déconstruction expérimentale des codes de l'art. Au fil des décennies, cette avant-garde s'attache également à effacer les frontières entre production artistique et vie quotidienne – quoiqu'elle soit, aujourd'hui encore, fréquemment perçue comme élitiste et peu accessible. Outre les recherches développées autour de ce concept dans le champ scientifique, plusieurs artistes se sont aussi penchés sur la dissolution des frontières entre les médias employés dans et en dehors de la sphère artistique ; c'est dans cette optique que Dick Higgins, membre fondateur du groupe Fluxus, développe la notion d'*intermedia*. La définissant comme l'ouverture des artistes à toutes les formes de création, il affirme à propos de l'avant-garde que « lorsqu'on pense à l'avant-garde des formes et des médias, on pense souvent aux artistes qui, pour une quelconque raison, remettent en question ces formes et ces médias »⁶ (Higgins, 1966).

9 Les créations de Tetsuya Mizuguchi incarnent pleinement cette volonté de différenciation de l'avant-garde. En effet, si le principe du *rail shooter* est loin d'être novateur, l'introduction de la référence à la synesthésie constitue une rupture évidente par rapport aux productions vidéoludiques antérieures. Cette volonté de provoquer un mélange des perceptions sensorielles chez le joueur – qui se traduit par une imbrication étroite et déstabilisante de l'action, du son et de l'image – a effectivement été peu exploitée dans l'histoire du médium, au point de devenir

la signature, la « griffe » de Mizuguchi. Cette innovation par rapport aux codes habituels du jeu vidéo constitue dès lors une démarche expérimentale, inhérente au concept d'avant-garde. Une démarche qui n'est d'ailleurs, comme nous l'avons souligné, récompensée que dans un second temps : en effet, à sa sortie, *Rez* dérouta les joueurs et les spécialistes et engrangea, malgré la machinerie publicitaire bien rodée de Sega, un faible succès commercial. Ce qui au départ n'apparaît que comme un ensemble de lacunes dans le jeu n'est associé à l'étiquette de l'avant-garde que quelques années plus tard – et confirmé par la réception de *Child of Eden*. Plus encore, les œuvres de Mizuguchi participent de cette abolition des frontières entre les différents médias, répondant *de facto* à la notion d'*intermedia* introduite par Higgins. En témoigne la diversité des sources d'inspiration de *Rez* et *Child of Eden*, que nous examinerons de manière plus détaillée : puisant dans les beaux-arts, dans le cinéma, et dans la musique contemporaine, mélangeant les références aux *raves* japonaises et à la télévision américaine, ces deux titres synthétisent l'apport de différentes formes artistiques et médiatiques propre à l'avant-garde. Mais cette diversité ne suffit pas, dans ce cas, à justifier l'emploi de la notion d'*intermedia* : cette dernière se manifeste plus précisément dans l'articulation des différentes disciplines, articulation qui souhaite dépasser le simple caractère multimédia du jeu vidéo (association d'images, de sons, de mouvements) pour proposer une expérience nouvelle au joueur.

- 10 Cependant, il faut rappeler que l'irruption du terme « avant-garde » dans le champ vidéoludique est loin d'être anodine. En effet, ce concept est traditionnellement associé aux beaux-arts, s'apparentant *de facto* à une forme de culture qualifiée de « légitime » ; *a contrario*, les jeux vidéo (et tout particulièrement les œuvres de science-fiction) restent classés au sein de la culture « populaire ». Si le médium vidéoludique est régulièrement opposé aux arts plastiques, c'est qu'il répond à la définition que Theodor Adorno et Max Horkheimer donnent de l'industrie culturelle (Adorno et Horkheimer, 1974). Or, comme le souligne Walter Benjamin, le corollaire supposé de la production en série est la perte d'aura de l'œuvre originale, de son *hic* et *nunc* (Benjamin, 1939) : parce qu'il répond aux critères de la culture de masse, le jeu vidéo s'est longtemps vu refuser toute interaction potentielle avec le monde artistique. Dans la suite de cet article, nous allons montrer comment les deux jeux déconstruisent cette barrière trop stricte entre culture « populaire » et culture « légitime », en examinant les liens étroits qu'entretiennent *Rez* et *Child of Eden* avec les beaux-arts.

Des relations étroites avec l'art

J'ai eu beaucoup de sources d'inspiration pour la synesthésie. Comme ma première *rave party* en 1994-1995, avec la musique techno, les lumières, les couleurs, un groupe d'un millier de personnes dansant, bougeant presque comme un seul homme avec la musique. C'était très choquant pour moi... Mais positivement ! Je me suis souvenu de ça et du concept de synesthésie de Kandinsky. Je me suis demandé : "si je pouvais intégrer ce type de sensation au sein d'un jeu, quel genre de jeu pourrais-je créer ?" Je n'avais pas la réponse à l'époque. J'avais besoin de temps. Environ trois ou quatre ans plus tard, j'ai eu une vision très amusante de quelque chose – des visuels et des sons, une sorte d'étincelle. Ensuite, j'ai ajouté la musique. Nous avons essayé de nombreux processus de ce genre, et c'est ainsi que nous avons créé *Rez*.⁷ (Lambrechts, 2011)

- 11 Comme l'affirme Tetsuya Mizuguchi, au-delà de la diversité évidente des sources d'inspiration de *Rez*, la principale provient des arts plastiques : l'œuvre peinte, mais également écrite, de Vassily Kandinsky. Pionnier de l'art abstrait, cet artiste russe est une des figures majeures de l'avant-garde au XX^e siècle. Atteint de synesthésie, il est particulièrement sensible aux couleurs, auxquelles il associe des sonorités précises. Dès les années 1910, il abandonne la figuration au profit d'une création où une dimension spirituelle se greffe à la pureté des tonalités. Derrière l'impression de spontanéité que dégagent ses toiles se cache une mise en scène stricte, où chaque détail est destiné à faire vibrer l'âme du spectateur. Prolongement de ses toiles, ses théories esthétiques sont développées au sein de plusieurs ouvrages, dont *Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, ainsi que *Point Ligne Plan*.

Image 4

Vassily Kandinsky, *Composition VI*, huile sur toile, 1913, musée de l'Ermitage, Saint-Petersbourg.

- 12 Ces œuvres et écrits constitueront un matériau de choix pour Mizuguchi, influençant l'étroite imbrication des aspects sonores et visuels de *Rez* – dont le nom de code était d'ailleurs *K-Project*, en hommage au peintre abstrait. Une analyse formelle du jeu permet d'identifier cet héritage. Dès l'écran d'accueil, certaines caractéristiques visuelles récurrentes de *Rez* sont déployées : deux personnages à l'allure humaine, qui apparaissent successivement, occupent le centre d'un espace abstrait et géométrique. Alors que le premier adopte une forme « pleine », plus réaliste, le second est exclusivement constitué, tout comme le décor, par la juxtaposition d'éléments quadrangulaires. L'emploi de la 3D en « fil de fer » (ou 3D filaire) renforce encore la dimension géométrique de cette première forme de l'avatar⁸, et des différents niveaux qu'il traverse. Si les décors varient au fur et à mesure du jeu, ils conservent globalement cet aspect non-figuratif, incorporant néanmoins quelques rappels extérieurs – principalement issus du monde informatique. En effet, outre certains motifs qui adoptent la forme de composants électroniques, le coin supérieur gauche de l'écran s'étoffe d'un texte défilant évoquant les lignes de commande. À cette première référence à l'imagerie informatique se conjugue une évocation de l'Espace ; l'« area 2 », par exemple, combine un paysage accidenté d'allure minérale et un ciel constellé de points clairs. Enfin, au-delà de l'informatique et du monde spatial, *Rez* renvoie également à l'histoire de l'humanité : le décor de l'« area 3 », dont la forme générale évoque celle de bâtiments antiques, laisse par exemple transparaître quelques chefs-d'œuvre de l'art du Proche-Orient ancien – dont les statues de Gudea, souverain de Lagash, ou les figures léonines de Babylone. Mais malgré ces quelques points d'ancrage dans la réalité (qui veulent faire référence à la fois au passé et à l'avenir de l'humanité), le joueur évolue dans un système clos, isolé tant de l'univers vidéoludique qui lui est familier que de son propre environnement. En effet, bien que le médium présente une grande variété, certains codes (dont les caractéristiques propres à chaque genre vidéoludique) facilitent la prise en main d'un jeu inconnu du joueur ; or, l'enveloppe visuelle de *Rez* surprend le public au point qu'il peine à y reconnaître le principe du *rail shooter*. Cette apparente abstraction, traduction en images de l'environnement informatique dans lequel se déroule le jeu, est renforcée par l'emploi des couleurs vives, ainsi que par la sobriété extrême de l'interface graphique ; le peu de renseignements qu'elle fournit sur les objectifs et sur la situation de l'avatar nécessite, de la part du joueur, une découverte intuitive du jeu.

Image 5

Première forme adoptée par l'avatar dans Rez (2001), géométrique et filaire.

Image 6

Deuxième forme adoptée par l'avatar dans Rez (2001), pleine et lumineuse.

Image 7



L'area 3 de Rez figurant une des célèbres statues du souverain mésopotamien Gudea de Lagash.

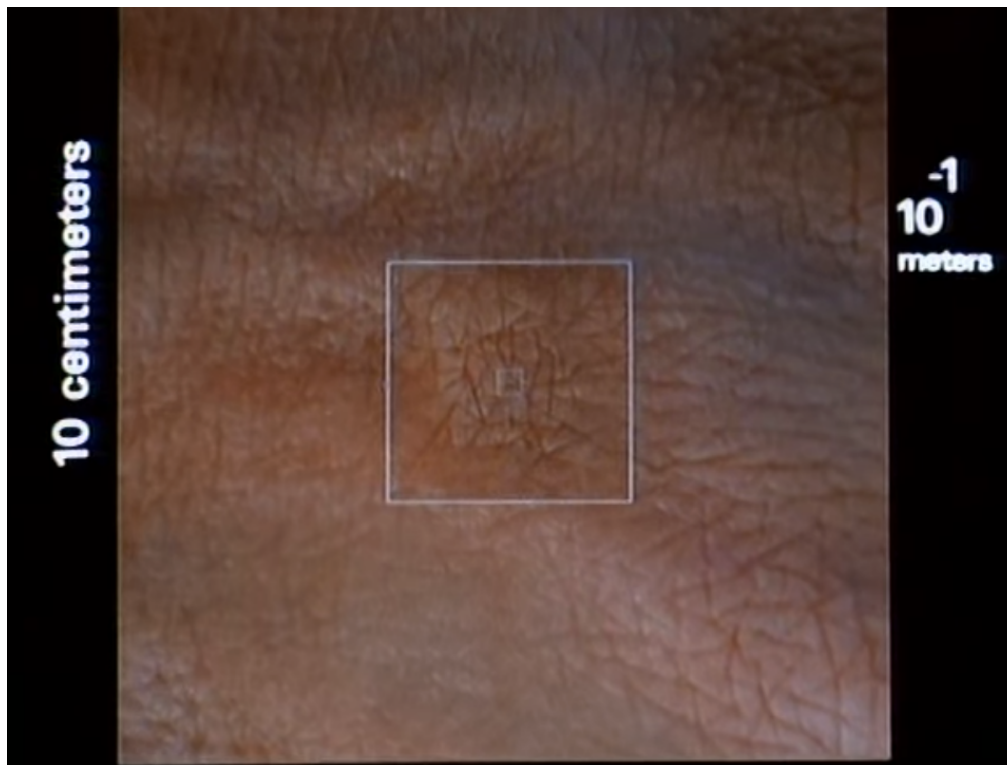
13 Précédemment, nous avons déjà évoqué l'étroite imbrication des aspects visuels et sonores au sein de *Rez* : si ce lien existe dans de nombreuses productions vidéoludiques antérieures à celles de Mizuguchi, leur approfondissement particulier fait ici écho à la synesthésie de Kandinsky. En effet, tout au long du jeu, l'avatar ainsi que certains éléments du décor sont animés d'une pulsation constante, en rythme avec la musique. Cette dernière, inspirée de la musique électronique japonaise, se module lorsque le joueur cible et tire sur les ennemis, et s'adapte au défilement des décors ; son amplification soudaine coïncide généralement avec la brusque apparition de motifs lumineux et colorés. Cette interpénétration est essentielle, car elle a pour objectif de contribuer au renforcement de l'immersion dans le jeu. La continuité entre les dimensions auditive et visuelle de *Rez* doit favoriser pour le joueur une expérience totale, qualifiée parfois de « méditative », et dont Mizuguchi revendique la parenté avec l'état de transe ressenti par certains participants lors d'une *rave-party*. Allant au-delà d'une simple association des formes et des sons, *Rez* déploie donc un univers où, comme dans la production de Kandinsky, se conjuguent rigueur géométrique et explosion de couleurs. Or, comme le souligne Jake Kazdal (en charge des graphismes de *Rez*), cette dimension abstraite était encore plus prégnante à l'origine du projet : « Quand nous le montrions, personne ne parvenait à le comprendre, c'était réellement abstrait [...]. Après cela, c'est devenu plus traditionnel, avec des "ennemis" et un "personnage" jouable, mais pour un temps, c'était vraiment hors-norme. »⁹ (Hawkins, 2005). La transition entre cette première forme vidéoludique totalement abstraite et la structure finale plus « classique » de *Rez* ne surprend guère : elle est liée à la volonté d'offrir au public une œuvre compréhensible, accessible, jouable – et par conséquent, commercialisable. Cependant, malgré cette refonte du projet original, les références aux beaux-arts restent clairement identifiables, et cristallisent ici une démarche artistique depuis lors étroitement associée à Tetsuya Mizuguchi.

14 Les nouvelles possibilités offertes par la technologie entre la création de *Rez* et celle de *Child of Eden* sont mises à profit par l'équipe de Mizuguchi pour explorer plus profondément cette voie esthétique propre : « Le défi pour *Child of Eden* était de le rendre bien plus organique et joyeux, ainsi que très riche en émotion ». ¹⁰ (Lambrechts, 2011) Cette évolution passe par l'exploitation du système Kinect de Microsoft : en libérant les mains du joueur, en supprimant la nécessaire interface de la manette, il autorise la construction d'une nouvelle forme d'interaction avec le jeu. La transition entre *Rez* et *Child of Eden* n'est donc pas d'ordre strictement visuel, mais réside dans la modification de l'interface entre le joueur et l'univers vidéoludique. Comme le souligne Mizuguchi, « [...] si vous pouviez diriger le jeu comme un chef d'orchestre, quel genre d'effets visuels et sonores pourrait-on produire ? [...] La technologie est très importante

pour les jeux ; les jeux n'ont pas seulement une dimension ludique, mais sont devenus du divertissement interactif ».¹¹ (Lambrechts, 2011) Le concours de la technologie permet également d'approfondir le dialogue, noué dans *Rez*, entre l'image et la musique. La seconde est toujours issue de la scène contemporaine asiatique : aux sonorités électro de *Rez* succède le groupe des *Genki Rockets*, créé par Mizuguchi lui-même. Son univers fait référence à la trame science-fictionnelle de *Child of Eden*, exploitant par exemple le personnage de Lumi.

- 15 Mais au-delà de ces ponts jetés vers la musique populaire, Mizuguchi revendique également une autre source d'influence pour *Child of Eden* (Holmes, 2011), associée quant à elle à la culture légitime : Charles et Ray Eames. Célèbres notamment pour leur contribution au mobilier contemporain, ce couple de designers du XX^e siècle ont réalisé en 1977, pour la firme IBM, un film qui a marqué le créateur japonais : *Powers of Tens* (Eames, 1977). De l'espace à l'atome, en passant par l'homme, Charles et Ray Eames y explorent la taille relative des différents éléments composant l'univers. L'imbrication de ces mêmes éléments (et la fluidité du passage de l'un à l'autre) interpelle Mizuguchi : il la réintroduit dans sa propre création par le biais du scénario. En effet, l'histoire de *Child of Eden* jongle entre trois ordres de grandeur différents : les actions que le joueur effectue au cœur du réseau informatique (échelle de l'infiniment petit) ont des répercussions pour l'homme (échelle de l'humain, incarnée notamment par le personnage de Lumi), qui a lui-même colonisé l'Espace (échelle de l'infiniment grand). De plus, ces échelles tendent à s'interpénétrer : outre la propulsion du joueur au sein d'un univers microscopique par le biais de l'avatar, le scénario évoque la recomposition d'un humain, Lumi, au sein de l'Eden, le réseau global rassemblant toutes les connaissances. Cette articulation particulière des différents ordres de grandeur, inhérente au scénario de *Child of Eden*, présente une parenté certaine avec la démarche de Charles et Ray Eames dans *Powers of Ten*.

Image 8



Échelle 10^{-1} mètres dans *Powers of Ten* (1977, à 6'10).

Image 9

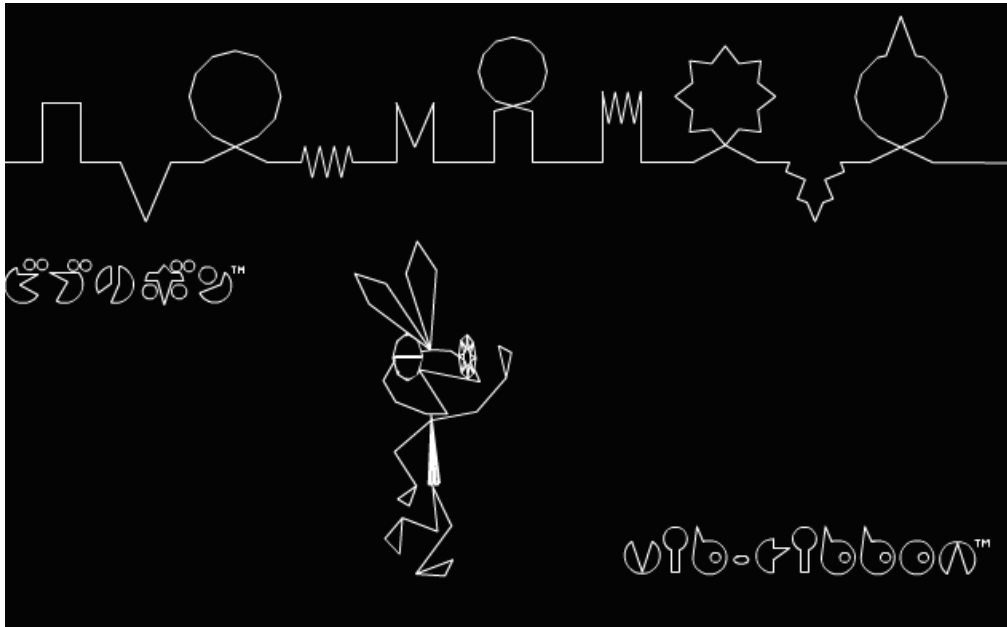


Échelle 10^{13} mètres dans *Powers of Ten* (1977, à 2'57).

16

Ces interactions entre jeu vidéo de science-fiction et culture légitime ne se limitent pas aux exemples de *Rez* ou de *Child of Eden*. Elles initient, plus largement, la problématique de la place du médium vidéoludique dans notre société : peut-on lui adjoindre le qualificatif « artistique » ? Nous nous sommes penchée sur l'émergence de ce questionnement dans le discours public et médiatique. Outre l'emploi de plus en plus récurrent de cette terminologie au sein de la presse, l'entrée du jeu vidéo dans les collections du prestigieux Museum of Modern Art de New York, en 2012, marque un tournant crucial dans le processus de légitimation de ce médium (légitimation sur laquelle nous reviendrons). À côté de quelques icônes (comme *Pac-Man* et *Tetris*), la première sélection du musée comporte plusieurs jeux estampillés « d'avant-garde », introduisant une rupture dans l'histoire du médium. Plus encore, Paola Antonelli, *senior curator* du département d'architecture et de design dont dépend le jeu vidéo, affirme leur caractère artistique, présentant ces titres comme une « nouvelle catégorie d'œuvres d'art » (Antonelli, 2012). Si *Rez* et *Child of Eden* n'ont pas encore rejoint les cimaises de l'institution américaine, elles accueillent déjà plusieurs chefs-d'œuvre de la science-fiction (dont les incontournables *Myst*, sorti en 1993, et *Another World*, en 1991), ainsi qu'un précurseur des créations de Mizuguchi : *Vib Ribbon*¹², qui associe aussi étroitement image et bande-son (Matsuura, 1999).

Image 10

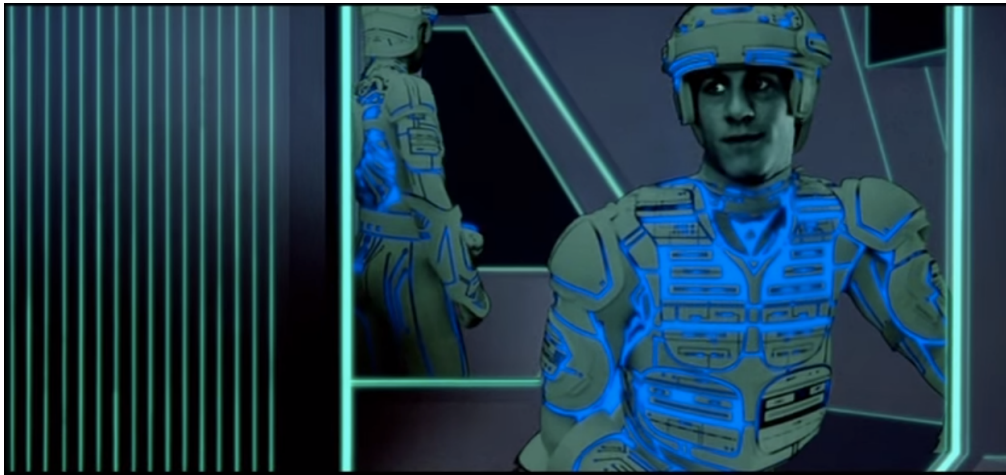


Extrait du trailer de *Vib-Ribbon* (1999).

17

Ces différents exemples témoignent non seulement des liens qui unissent le jeu vidéo de science-fiction et les beaux-arts, mais également de la multiplicité des sources d'inspiration auxquelles ce médium a recours. En effet, *Rez* comme *Child of Eden* convoquent diverses références, qu'elles soient puisées dans la culture légitime, ou dans la culture populaire – avec l'influence de la littérature de science-fiction (et plus particulièrement du cyberpunk), de la musique électronique, ou encore du cinéma. Dans ce dernier cas, il faut souligner la parenté visuelle frappante entre *Rez* et le film *Tron* (Lisberger, 1982). Quoique cette œuvre filmographique ne soit pas citée comme référence par Tetsuya Mizuguchi lui-même, leurs similitudes ont été relevées par plusieurs auteurs, tant au niveau scénaristique que visuel. Écrit par Steven Lisberger, *Tron* témoigne de l'intérêt de son auteur pour le médium vidéoludique et, de manière plus générale, le monde informatique. Employé par la firme ENCOM, le développeur Kevin Flynn y conçoit plusieurs jeux vidéo à succès, dont la paternité est volée par un de ses collègues, Ed Dillinger. Alors que ce dernier gravit les échelons de la compagnie, Flynn est contraint au départ. Depuis son ordinateur, il tente de récupérer des preuves de ce vol en pénétrant dans le système informatique de l'entreprise, mais ses tentatives sont arrêtées par le *Master Control Program*, l'intelligence artificielle qui protège les données d'ENCOM. Avec l'aide de ses anciens collègues, Flynn s'introduit alors dans les bureaux de la compagnie, où le MCP utilise un laser expérimental pour le « digitaliser » dans le système informatique... Comme en témoigne ce synopsis, la trame narrative de *Tron* présente un point commun frappant avec celle de *Rez* : il suit l'évolution du personnage principal au sein d'un réseau, où il doit affronter les ennemis virtuels qui se présentent à lui. Rattachant le jeu au *cyberpunk*, cette importation au cœur du cyberspace – dans la lignée du *Neuromancer* de William Gibson – est résumée par la face arrière du boîtier de *Rez* : « Voyagez à travers le cyberspace tel qu'il est projeté par le "système", dans votre quête pour éveiller l'eden... Pouvez-vous battre le système ? »¹³.

Image 11



Extrait de *Tron* (1982, à 34'41).

- 18 Mais l'héritage de l'une des œuvres les plus célèbres de la science-fiction visuelle ne s'arrête pas là : les graphismes de *Rez* présentent également une parenté certaine avec ceux de *Tron*. Comme chez Mizuguchi, la représentation du cyberspace cher à Lisberger passe par la mise en scène d'un univers abstrait, où prime la forme géométrique. Ainsi, la célèbre scène de la course sur les *Light Cycles* se déroule sur une immense grille, dont l'aspect filaire émerge à nouveau dans les décors de *Rez*. Cet éloignement du monde figuratif s'accompagne de l'emploi de couleurs vives et de *flashes* lumineux, que Mizuguchi affectionne également dans ses créations. Au-delà de cette similarité visuelle d'ensemble, Nick Montfort et Mia Consalvo (2012) relèvent également certaines analogies précises : ils établissent ainsi un parallèle entre l'allure du vaisseau de Sark, un des ennemis dans *Tron*, et la forme adoptée par les antagonistes apparaissant au début de l'*area 2* dans *Rez*. Ces exemples de parenté peuvent être multipliés : l'enveloppe rayonnante de l'avatar de Mizuguchi rappelle la lumière émise par la combinaison électronique de Flynn ; les modes de déplacement se construisent régulièrement, dans les deux cas, sur le flottement dans l'espace, etc. Réalisé au début des années 1980, près de vingt ans avant *Rez*, *Tron* illustre le caractère hétérogène des sources d'inspiration convoquées par Tetsuya Mizuguchi.
- 19 Le discours de l'équipe de création est d'ailleurs révélateur de la perméabilité de la frontière entre les différentes formes de culture. En effet, Mizuguchi lui-même affirme que le jeu vidéo ne constitue pas encore une forme d'art à part entière ; cependant, il présente *Rez* comme la rencontre des avant-gardes picturales du *XX^e* siècle et des médias contemporains :

J'imagine constamment ce qu'il en serait si des artistes actifs il y a longtemps vivaient à l'heure actuelle, et s'ils avaient utilisé un ordinateur au lieu d'une toile blanche, quel genre de chose voudraient-ils produire et créer ? J'ai l'impression que nous sommes à peine en train de réussir à réaliser ce type d'expérience.¹⁴ (Lambrechts, 2011)

- 20 Au début des années 2000, *Rez* synthétise donc, aux yeux de son créateur, deux apports essentiels : alors que son fond se veut proche des arts plastiques (et plus particulièrement de la peinture d'avant-garde du *XX^e* siècle), sa mise en œuvre doit mettre à profit les moyens techniques offerts par les nouvelles technologies. Dans cette optique, il est intéressant de souligner que le processus de création à l'origine de *Child of Eden* s'inscrit dans une démarche artistique : la source d'inspiration de l'équipe est un manuscrit rédigé par Mizuguchi, sorte de bible poétique explorant l'histoire d'Eden et de Lumi. Adoptant une forme longue, suivie, non conventionnelle pour introduire la création d'un jeu, ce texte a servi de référence tout au long de la réalisation de *Child of Eden*. Si le designer japonais se plaît à affirmer que le jeu vidéo ne constitue pas encore une forme d'art à part entière, cette proximité avec le monde artistique est par ailleurs nettement assumée par d'autres créateurs, comme Jason Rohrer – qui tente de mettre les mécanismes de jeu au service de l'émotion, notamment dans son célèbre *Passage*¹⁵ en 2007.

La dichotomie entre productions commerciales et indépendantes

- 21 Après avoir examiné les liens entretenus par *Rez* et *Child of Eden* tant avec la culture populaire que légitime, il convient de revenir sur une autre dichotomie qui structure traditionnellement la production vidéoludique : celle qui sépare les grands studios de développement, qualifiés de « commerciaux », des studios dits « indépendants ». L'origine de ce schisme est notamment associée aux impératifs du marché vidéoludique. En effet, la complexité croissante des œuvres entraîne l'augmentation des coûts liés à leur création ; pour atteindre leurs objectifs financiers, tout en couvrant les dépenses engendrées, les grands noms de l'édition vidéoludique devraient donc *a priori* concevoir des jeux susceptibles d'être consommés par un large public. Cette logique – qui, comme nous le verrons avec les exemples de *Rez* et *Child of Eden*, est trop schématique pour refléter fidèlement la réalité – a pour conséquence l'apposition de différentes étiquettes aux titres sortant de grands studios : celles d'œuvres consensuelles, commerciales, et qui ne peuvent *de facto* prétendre appartenir à l'avant-garde ou à la culture légitime. À l'inverse, aux studios de moindre envergure (qui constituent le pôle des « indépendants ») est régulièrement associée l'idée d'une création éloignée de toute contrainte. Libérés de la forte hiérarchisation qui structure les grands studios et des impératifs financiers qui sous-tendent leur existence, ces indépendants sont souvent présentés comme un vivier propice à la production d'œuvres sortant des sentiers battus, avant-gardistes, plus proches également d'une forme de création légitime au sein du médium vidéoludique. Cette distinction, régulièrement entretenue par la presse vidéoludique et les joueurs eux-mêmes¹⁶, est pourtant démentie par plusieurs piliers de l'histoire du jeu vidéo ; les créations de Mizuguchi, notamment, éclairent la faiblesse de l'opposition entre « commerciaux » et « indépendants ».
- 22 Marqués du sceau de l'avant-garde, proches du monde de l'art, *Rez* et *Child of Eden* sont à ce titre rarement qualifiés de productions commerciales ; ils sont mêmes régulièrement considérés comme des œuvres indépendantes. Or, ils ont vu le jour sous la houlette de géants du secteur vidéoludique. *Rez* est développé par United Game Artists, studio interne à la firme Sega qui, deux ans après la sortie du jeu, fusionne avec la Sonic Team – l'équipe à l'origine du célèbre hérisson bleu. Initialement conçu pour la seule Dreamcast, *Rez* devient peu avant son lancement un jeu multi-plateformes, investissant également la PlayStation 2. Cette promiscuité avec l'industrie du jeu vidéo se retrouve chez *Child of Eden* : développé par Q Entertainment, studio fondé par Mizuguchi, le jeu est édité par un autre acteur essentiel du marché vidéoludique : Ubisoft. En brisant la frontière entre culture populaire et légitime, ces deux titres mettent également à mal le cloisonnement entre productions commerciales et indépendantes, cloisonnement étroitement lié à la frontière évoquée. Si Mizuguchi et son équipe insistent sur le caractère universel de l'expérience vidéoludique qu'ils proposent, sa dimension avant-gardiste ne la rend pas accessible à tous les publics – comme en témoignent d'ailleurs leurs faibles chiffres de ventes. Dans le cas de *Rez*, par exemple, nous avons montré en quoi l'abstraction visuelle et la synesthésie, couplées à un mécanisme de jeu *a priori* basique, pouvaient constituer une rupture par rapport à l'histoire du médium ; cette rupture, trop brutale dans le projet initial, avait d'ailleurs dû être repensée, comme l'indiquait Jake Kazdal.
- 23 Si d'autres titres habituellement cités parmi les œuvres d'art vidéoludiques proviennent plutôt de la sphère indépendante, comme *Limbo*, les productions de Mizuguchi sont loin de constituer les seuls exemples de la perméabilité de la frontière entre production de masse et indépendante dans le champ vidéoludique. Le cas des titres *fIOW*, *Flower* et *Journey* de thatgamecompany mérite d'être souligné. Développé par Jenova Chen en 2006, la surprise vidéoludique que constitue *fIOW* fait découvrir au joueur un monde abstrait, invitant à la contemplation (Chen, 2006). L'avatar est un micro-organisme, évoluant dans les profondeurs d'un milieu aquatique ; même si sa forme gagne en complexité lorsqu'il absorbe d'autres organismes, le joueur ne se voit pas assigner d'objectif défini, ce qui transforme le jeu en une expérience intuitive. Ces caractéristiques novatrices, qui se retrouvent sous une autre forme dans *Flower* et dans *Journey*, ont su attirer l'attention de Sony Computer Entertainment – avec

laquelle thatgamecompany a conclu des accords de diffusion. Cet intérêt de la part des *majors* pour les productions singulières, qu'elles soient conçues en leur sein ou qu'elles émanent de créateurs indépendants, s'explique par différents facteurs. À la volonté de moduler leur image de marque en se rapprochant du monde artistique, s'ajoute la possibilité de tester la viabilité de concepts novateurs en les proposant aux joueurs. Ce dernier motif se vérifie dans le cas de *flOw* : lors de son passage sur la PlayStation, le *gameplay* du jeu a tiré parti de la reconnaissance de mouvement intégrée au nouveau *joypad* de Sony, le Sixaxis. Ce principe se retrouve dans la conception de *Child of Eden*, puisque le jeu profite également de la reconnaissance de mouvement inhérente aux systèmes Kinect de la Xbox 360 et PlayStation Move.

Image 12



Extrait de *flOw* (2006).

24

Au-delà de la fragilité de la frontière entre culture populaire et légitime, ainsi qu'entre productions commerciales et indépendantes, les créations de Mizuguchi embrassent la question plus large de la légitimation du médium vidéoludique. Si le jeu vidéo est aujourd'hui encore classé parmi les productions populaires et commerciales, il entretient des liens évidents avec la « haute » culture, remettant en cause cette opposition. Dans le cadre de nos recherches, nous avons pu identifier un processus de légitimation, en deux temps, à l'œuvre dans le champ vidéoludique : l'acceptation de la pratique, et celle de la dimension culturelle, artistique et patrimoniale du médium. En effet, les pratiques vidéoludiques ont connu une évolution depuis les années 1960 : alors qu'au départ, le jeu vidéo s'adresse plutôt à un public jeune et masculin – perçu comme minoritaire –, il devient au fil du temps une pratique plus courante, qui touche les deux sexes et les différentes tranches d'âge. Or, jusque récemment, les discours dans la sphère médiatique ne prenaient en compte ni cet élargissement du public, ni l'expansion de la pratique vidéoludique. En marginalisant les joueurs, ils provoquaient *de facto* la disqualification du médium lui-même¹⁷. En France, la publication de l'étude sur les pratiques culturelles des Français en 2008 constitue un moment charnière pour l'évolution de ces discours : elle révèle brusquement le changement radical qui a affecté les pratiques au cours de la décennie précédente, provoquant un intérêt grandissant pour le domaine vidéoludique — intérêt qui était déjà présent dans la recherche scientifique française. Cette transformation progressive témoigne d'un premier processus de légitimation du médium vidéoludique : le jeu vidéo est devenu une pratique socialement acceptable et acceptée. Cette légitimité nouvelle a permis l'apparition de nouveaux discours dès la fin des années 2000, concentrés sur les notions (étroitement liées) de culture, de patrimoine, et d'art. Alors que les qualificatifs « culturel » et « patrimonial » émergent en parallèle du phénomène du *retrogaming* (inaugurant une démarche de conservation vis-à-vis du patrimoine vidéoludique), la notion d'art a provoqué un débat plus houleux : s'il s'est vu accorder progressivement — et sans trop de heurts — le statut d'objet culturel, la question du jeu vidéo comme forme d'art a longtemps provoqué diverses

oppositions dans l'espace médiatique. Cette implantation progressive du triptyque « culture, patrimoine, art » témoigne d'un second processus de légitimation, qui concerne cette fois le médium en tant qu'objet culturel.

25 Au sein même du médium vidéoludique, certains objets sont perçus comme plus légitimes que d'autres d'un point de vue artistique ; Bourdieu évoquait ce principe de distinction (Bourdieu, 1979) qui pouvait opérer au sein de chaque pratique culturelle. Lorsque Sylvie Giet évoque la manière dont se constitue un champ légitime (Giet, 2004), elle souligne l'importance de la définition des frontières de ce champ, définition qui fait émerger des « couples » au sein des discours : la tradition vs le progrès, les *blockbusters* vs les productions indépendantes, etc. Ces oppositions évoquées par Giet se retrouvent notamment dans le discours du public. L'enquête de terrain que nous avons réalisée en 2013 en témoigne : interrogés sur l'appartenance potentielle du médium vidéoludique à la sphère artistique, ou plus largement culturelle, de nombreux enquêtés nuancent cette étiquette en évoquant différents « degrés » de légitimité. Ces derniers opposent souvent les productions commerciales à celles jugées indépendantes, les titres s'inspirant des beaux-arts à ceux qui rejoindraient la culture populaire, etc. Parmi les œuvres vidéoludiques citées comme l'incarnation d'un des pans les plus légitimes du médium émergent les créations de Mizuguchi. De plus, cette place particulière dévolue à *Rez* et à *Child of Eden* dans l'histoire du jeu vidéo ne se limite pas au discours des joueurs, mais émane également de la presse spécialisée et du monde scientifique – comme nous l'évoquions dans l'introduction de cet article. Or, si *Rez* et *Child of Eden* illustrent a priori pleinement ce principe de distinction, l'analyse de ces deux jeux témoigne avant tout de la faiblesse de ces « couples » binaires. Alors que leurs sources d'inspiration plongent dans ces deux dernières catégories, ils répondent à la définition d'avant-garde vidéoludique (traditionnellement associée, au sein du public, aux productions indépendantes) tout en émanant de géants du secteur – cristallisant ainsi les interactions existant entre art, avant-garde, culture populaire et culture légitime.

Conclusion

26 Dans l'introduction de cet article, nous revenions sur une des catégorisations les plus récurrentes du jeu vidéo : perçu comme un objet commercial avant d'être un produit culturel, il est le plus souvent associé à une forme de culture populaire. L'étude de *Rez* et de *Child of Eden* témoigne de la labilité de ces étiquettes : ces deux œuvres oscillent constamment entre culture populaire et légitime, art, avant-garde, productions commerciales et indépendantes. Se jouant des frontières, elles remettent en cause les dichotomies habituelles du champ vidéoludique – répondant ainsi à l'orientation donnée par Mizuguchi au futur du jeu vidéo : « [...] nous possédons aujourd'hui la technologie, nous avons la programmation, la science, donc si nous pouvions combiner ce type de technologie et cette créativité, nous pourrions atteindre un autre degré d'expression »¹⁸ (Holmes, 2011). Plus largement, ce positionnement particulier au sein de l'histoire du médium (et qui n'est pas unique, comme le démontrent d'autres exemples cités) est d'une importance cruciale pour la question de sa légitimité. En effet, les créations de Mizuguchi, avec d'autres, interviennent dans la perception que le grand public a du jeu vidéo ; si le médium a longtemps été jugé sans valeur culturelle ou artistique, voire associé à des conséquences potentiellement néfastes (violence, addiction), il est aujourd'hui au cœur d'un processus de légitimation – processus qui se nourrit de la dimension avant-gardiste des chefs-d'œuvre de la science-fiction visuelle que sont *Rez* et *Child of Eden*.

Bibliographie

- Adorno Theodor et Horkheimer Max, *La Dialectique de la Raison*, Paris : Gallimard, 1974, coll. « Tel ».
- Antonelli Paola, « Video Games : 14 in the Collection, for Starters », in *MoMA Inside/Out* [en ligne], 29 novembre 2012 [consulté le 10 octobre 2014], URL <http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/>.
- Benjamin Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique : version de 1939*, Paris : Folio, 2008, coll. « Folioplus philosophie ».

Blanchet Alexis et Gilles Quentin, « Le jeu vidéo, du cinéma interactif ? », conférence du cycle *Les mercredis du jeu vidéo*, Belgique, Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain, mercredi 6 février 2013.

Bourdieu Pierre, *La Distinction : critique sociale du jugement*, Paris : Éditions de Minuit, 1979, coll. « Le sens commun ».

Chen, Jenova, *fLOw*, [jeu vidéo : Adobe flash], Californie : Thatgamecompany, 2006.

Da Lage-Py Émilie, « Le public, ce “tiers-légitimant” ? », in Giet, Sylvie (dir.), *La Légitimité culturelle en questions*, Limoges : Presses universitaires de Limoges, 2004, pp. 21-49.

Delbouille Julie, *Le jeu vidéo, un médium en voie de légitimation ? Étude de réception auprès du grand public en Belgique francophone*, mémoire en Information et communication, Université de Liège, 2013.

Eames, Charles et Ray, *Powers of Ten*, [film], États-Unis, IBM, 1977.

Fox Matt, *The Video Games Guide : 1,000+ Arcade, Console and Computer Games, 1962-2012*, États-Unis, Jefferson : McFarland & Co, 2013.

Giet Sylvie (dir.), *La Légitimité culturelle en questions*, Limoges : Presses universitaires de Limoges, 2004.

Hawkins Matthew, « Go To Synesthesia... Jake Kazdal's Journey Through The Heart Of *Rez* », in *Gamasutra* [en ligne], 6 mai 2005 [consulté le 10 octobre 2014], URL <http://www.gamasutra.com/view/feature/130712/go_to_synesthesia_jake_kazdals_.php>.

Higgins Dick, « Synesthesia and intersenses : Intermedia », in *The Something Else Newsletter*, vol. 1, n° 1, New York : Something Else Press, 1966, [consulté le 30 avril 2015], URL <http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html>.

Holmes Kevin, « Receptive Gaming : Q&A With *Child of Eden* Designer Tetsuya Mizuguchi », in *The Creators Project* [en ligne], 12 avril 2011, [consulté le 10 octobre 2014], URL <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/receptive-gaming-qa-with-ichild-of-edeni-designer-tetsuya-mizuguchi--2>>.

Kandinsky Vassily, *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, Paris : Denoël, 1989, coll. « Folio Essais ».

Kandinsky Vassily, *Point Ligne Plan*, Paris : Denoël, 1991, coll. « Folio Essais ».

Lambrechts Stephen, « Tetsuya Mizuguchi : a child of technology », in *IGN* [en ligne], 15 mai 2011 [consulté le 10 octobre 2014], URL <<http://uk.ign.com/articles/2011/05/16/tetsuya-mizuguchi-a-child-of-technology>>.

Libserger, Steven, *Tron*, [film], États-Unis, Walt Disney Pictures, 1982.

Matsuura Masaya, *Vib-Ribbon*, [jeu vidéo : Playstation], Japon : Sony, 1999-2000.

Mizuguchi Tetsuya, *Child of Eden*, [jeu vidéo : Xbox 360 ; Playstation 3], France : Ubisoft, 2011.

Mizuguchi Tetsuya, *Rez*, [jeu vidéo : Dreamcast ; Playstation 2], Japon : Sega, 2001-2002.

Montfort Nick et Consalvo Mia, « The Dreamcast, Console of the Avant-Garde », in *Loading..., Journal of the Canadian Game Studies Association* [en ligne], vol. 6, n° 9, 2012, pp. 82-99, [consulté le 30 avril 2015] URL <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/104/124>>.

Romendil, « Test : *Rez* », in *Jeuxvideo.com* [en ligne], 17 décembre 2001, [consulté le 5 avril 2014], URL <http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00001813_test.htm>.

Saint-Simon Henri, *Opinions littéraires, philosophiques et industrielles*, Paris : Galerie de Bossange Père, 1825.

Notes

1 « Every once in a while a game will come along that doesn't give a hoot about mass-market entertainment, customer demographics, or sticking to tried-and-tested genres. [...] I don't know whether games qualify as art or not, but if they do then Tetsuya Mizuguchi's *Rez* ought to be hanging in a gallery somewhere [...]. It's a visual tour de force, a vibrant, pulsating assault on the senses that ought to be experienced by anyone who's serious about video games. » Traduction par l'auteur.

2 Ces cinq niveaux sont complétés par un niveau complémentaire, baptisé *Lost area*.

3 La boîte du jeu sur Dreamcast lance en effet au joueur l'invitation suivante : « Ladies and gentlemen, open your senses, go to synesthesia. »

4 Cette utilisation des vibrations peut être renforcée par l'utilisation d'un périphérique complémentaire, le Trance Vibrator, sur PlayStation 2.

5 Ce verdict a été émis à la sortie du jeu par un des principaux sites d'information francophones sur le jeu vidéo, *Jeuxvideo.com* ; le jeu a d'ailleurs obtenu des cotes relativement faibles sur ce site et sur *Gamekult*. (Voir Romendil, 2001).

6 « When one is thinking of the avant-garde of forms and media, one is often thinking of artists who, for whatever reason, question those forms and media. »

7 « I had many inspirations for the synaesthesia. My first rave party in 1994-95, with all the techno music, lights, colours, a group of a thousand people dancing, almost moving as one with the music. That was very shocking to me... in a good way ! I was reminded of that and Kandinsky's concept of synaesthesia. I thought, 'If I could bring this kind of feel to a game, what kind of game can I make ?' I didn't have any answers at that time. I needed time. So maybe three or four years later, I had a very funny image of something – visuals and sounds, a spark like that. Then I was getting the music. We tested many types of this kind of process, and that's how we made Rez. »

8 Cette forme initiale évolue au cours du jeu pour atteindre l'autre forme, pleine. Ce passage d'un personnage abstrait, incarnation de la représentation informatique la plus sèche, à une silhouette plus figurative semble d'ailleurs correspondre à une évolution semblable de l'univers de jeu : si ce dernier garde jusqu'au bout sa composante géométrique, il adopte néanmoins des formes pleines, que l'œil appréhende plus facilement.

9 « When we showed it, no one could understand it, it was really abstract [...]. After that it started becoming more traditional with "enemies" and a player "character", but for a while, it was way out there. »

10 « The challenge for Child of Eden was to make it much more organic and happy, as well as very emotional. »

11 « [...] if you could play the game like a conductor, what kind of sound and visual effects can we make ? [...] Technology is very important for games ; games are not just game games, they've become interactive entertainment. »

12 Comme *Rez*, *Vib Ribbon* déploie un design « fil de fer » ; l'avatar (qui prend la forme d'un lapin) évite les obstacles en rythme avec la musique.

13 « Journey through cyberspace as visualized by the 'system', in your quest to awaken 'eden'... Can you beat the system ? »

14 « All the time I have inspirations of [what it might be like] if artists from many years ago lived now, and if they had used a computer instead of a white canvas, what kind of thing would they want to produce and make ? I feel like we're just succeeding with making that kind of experience. »

15 *Passage* figure d'ailleurs dans la première sélection de jeux vidéo exposés au MoMA.

16 Notre enquête de terrain (Delbouille, 2013) a révélé, de la part de tout un pan du public vidéoludique, la dépréciation presque systématique des titres AAA (qui requiert un niveau d'investissement très élevé), au profit de titres émanant de studios considérés comme indépendants.

17 Cependant, il faut rappeler que la marginalisation dont le jeu vidéo a longtemps fait l'objet n'est pas un phénomène qui lui est propre. Émilie Da-Lage Py, dans son analyse des musiques traditionnelles, rappelle que la condamnation d'un médium correspond avant tout à la condamnation de son public ; que la perception du public soit réelle ou imaginée, elle participe donc de la légitimité d'une discipline.

18 « [...] we have technology now, we have programming, science, so if we can combine that kind of technology and that creativity together we can go to another level of expression. »

Pour citer cet article

Référence électronique

Julie Delbouille, « Jeu vidéo, avant-garde et science-fiction. Le cas de *Rez* et *Child of Eden* », *ReS Futurae* [En ligne], 5 | 2015, mis en ligne le 04 mai 2015, consulté le 05 mai 2015. URL : <http://resf.revues.org/672>

À propos de l'auteur

Julie Delbouille

Université de Liège, Belgique.

Résumé

De ses balbutiements à ses plus récentes créations, le médium vidéoludique a fait de la science-fiction une de ses thématiques privilégiées – puisant occasionnellement son inspiration dans les classiques littéraires ou cinématographiques. Si une partie de ces œuvres se sont transformées en succès commerciaux, certaines ont marqué l'histoire du jeu vidéo autrement que par leur popularité. Dès leur conception, le jeu *Rez* et son héritier *Child of Eden* ont jeté des ponts entre l'avant-garde artistique, le médium vidéoludique et la science-fiction, en proposant au joueur une expérience de jeu inédite. Cet article se propose d'examiner, selon une perspective essentiellement historique et institutionnelle, la place singulière qu'occupent ces deux œuvres de science-fiction au sein de l'histoire du médium, ainsi que l'éclairage qu'elles apportent sur les tensions et les interactions existant entre culture populaire et culture légitime.

Entrées d'index

Mots-clés : Mizuguchi (Tetsuya), jeu vidéo, culture populaire, culture légitime, avant-garde, synesthésie

Index géographique : aire japonaise, aire francophone

Index chronologique : xxe siècle