



PAYSAGES JOUÉS: LES POTENTIALITÉS DE L'IMAGE VIDÉOLUDIQUE SOULEVÉES PAR *PROMESA*

Rosane Lebreton

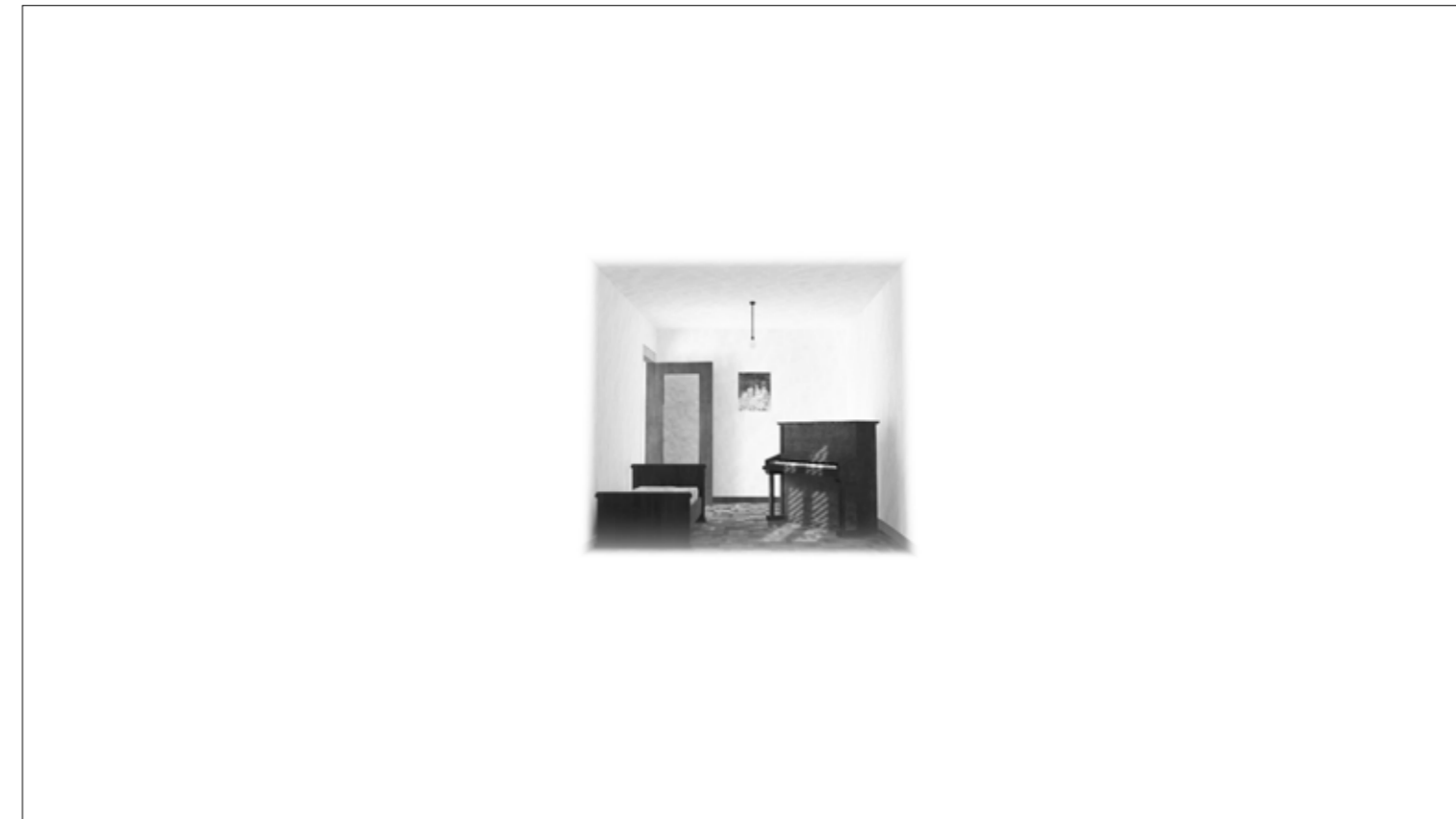
Figure 1
Capture d'écran,
Image extraite de Julián Palacios Gechtman,
Promesa, 2020.

L'image vidéoludique est une image souvent mal considérée par l'architecture ou le paysage, alors même que certains aspects de sa conception se rapprochent du processus de conception architecturale et paysagère. Toutefois, si différentes initiatives mobilisent le jeu vidéo au sein de ce processus, qu'il s'agisse de sensibilisation des habitants autour de la conception d'espaces publics¹, de représentation et de visualisation 3D du projet à destination de la maîtrise d'ouvrage² ou d'expérimentations à partir des possibilités spéculatives de l'image vidéoludique (Pearson, 2019), ce ne sont pas ces approches du médium vidéoludique qui nous intéresseront dans cet article. Nous tenterons plus particulièrement de déployer une autre voie en explorant les potentialités de l'image vidéoludique pour une représentation réflexive et interprétative des expériences des lieux.

En effet, si le jeu vidéo tient depuis plusieurs années la place de première industrie culturelle, il est avant tout un médium artistique proposant des objets culturels pouvant être étudiés en ce sens. Nous nous concentrons notamment sur la question de l'image vidéoludique, dont l'approche du point de vue de l'espace et de l'architecture a montré sa pertinence au tournant des années 2000. L'image vidéoludique est ainsi considérée par de nombreux chercheurs, issus de différentes disciplines, comme une « espace-image » – terme proposé par le philosophe allemand Stephan Günzel en 2008. Il s'agit aussi d'un « espace navigable » (Manovich, 2001), c'est-à-dire une image présentant un espace dans lequel il est possible de se déplacer, d'effectuer une traversée, et qui est pensée comme telle. C'est en ce sens que l'image vidéoludique peut adresser l'architecture et le paysage. La relation à l'image vidéoludique se comprend par ailleurs comme une relation de manipulation, une relation performée (Bonhomme, 2013) qui remplace celui ou celle qui en fait l'expérience dans un autre rapport à l'image que celui du regardant-regardé, ou de l'acteur-spectateur. En lien avec ces recherches, l'approche que nous souhaitons mettre en avant est concentrée sur la question de l'expérience, de sa transmission et de son interprétation. En introduisant le mouvement dans la perspective par un geste joueur,

l'image vidéoludique évoque en effet les mouvements de déplacement dans l'espace et le paysage. Elle montre alors des potentialités pour la retranscription des expériences architecturales et paysagères, ainsi que comme vecteur de projet. Nous proposons d'explorer ces potentialités à travers l'étude de cas du jeu *Promesa*.

Publié en 2020, *Promesa* est un jeu vidéo de l'artiste milanais Julián Palacios Gechtman³, appartenant au collectif Eremo. Le jeu prend forme à la suite d'une discussion entre l'auteur et son grand-père, portant sur des souvenirs, des moments de vie, et évoquant plusieurs lieux chers aux deux interlocuteurs. Il invite alors à parcourir une série de scènes : des fragments de ces lieux inspirés des paysages urbains italiens et argentins, qui sont autant de morceaux d'espace-temps, à la fois entiers et emplis de vides ou d'espaces manquants, et entre lesquels s'insèrent des passages plus oniriques. Inspirés par des films tels que *Le Sud*, du réalisateur argentin Pino Solanas (1988) ou *Le Miroir*, d'Andreï Tarkovski (1975), les lieux parcourus tiennent en effet à la fois de lieux existants, actuels ou remémorés que de lieux rêvés, imaginés ou fantasmés. Ils se mélangent ensuite puisque certains lieux inspirés de l'existant incorporent des éléments de l'étrange, et que des lieux qui semblent être issus de souvenirs précis apparaissent finalement comme des recreations à partir d'images de référence. La joueuse ou le joueur se déplace alors vers et dans ces espaces en marchant – une marche tantôt en rapport avec une image de sol, tantôt plus proche du flottement. Les lieux représentent à la fois des intérieurs décorés (Figure 2), des morceaux de rues, des cours d'immeubles, des entrées de bâtiments, mais aussi des scènes plus abstraites ainsi que des espaces dans lesquels les échelles sont déformées. Certains lieux sont également récurrents, chaque scène en donnant alors à parcourir un fragment différent. Le joueur ou la joueuse retournera ainsi régulièrement dans une habitation inspirée par l'architecture de certaines maisons typiques d'Argentine organisées autour d'un patio intérieur, parcourant parfois le salon et la cuisine, parfois le patio, parfois la ruelle adjacente (Figure 1), y marchant quelquefois tout à fait le même. Une autre scène sera



au contraire constituée de plusieurs pièces aux textures abstraites, emplies parfois de monticules de sable parsemés de bâtiments (Figure 3), parfois de mobilier et dont les ambiances colorimétriques et le travail sur la lumière donnent une signification différente à chaque scène.

Ces scènes sont ensuite entrecoupées de passages au noir, affichant régulièrement des fragments textuels issus de la discussion de l'artiste avec son grand-père. L'ordre d'apparition des différentes scènes, ainsi que celui des textes, s'effectue alors de manière aléatoire. Les fragments parcourus étant également sélectionnés parmi un ensemble plus large de scènes, l'association des scènes et du texte est unique à chaque parcours du jeu. Julián Palacios a en effet cherché à exprimer le « flot de souvenirs », le flux parfois désordonné d'images qui surgissent à l'évocation d'un lieu. En proposant un collage entre ces différents espaces, *Promesa* fait alors naître un récit à la fois personnel et partagé, semblable et pourtant jamais tout à fait le même. Cette narration se construit de manière organique et par association, restant ouverte et flottante entre et avec les images. Elle évoque la relation aux lieux autant à travers la mémoire,

les liens intergénérationnels que des thématiques comme l'immigration. Le récit se tisse également au sein de chaque scène à travers le moment de la journée représenté, ou encore la disposition du mobilier, et son évolution au fil des scènes. *Promesa* représente en ce sens une expression de la « narration environnementale » décrite par Henry Jenkins à partir de 2004. En effet, si aucun personnage ne sera visible à l'écran, chaque objet et succession de pièces, rues ou façades va apporter au récit sans pour autant imposer une interprétation unique.

Promesa propose aussi quelque chose de différent par le travail important réalisé sur la musique et l'univers sonore. En ce qui concerne la musique, chaque scène est déterminée par une ambiance musicale dans laquelle domine un instrument ou un son : la musique colore donc les lieux, leur donnant à nouveau une direction, un sens ou une émotion. En ce qui concerne le son, l'auteur s'est inspiré d'un autre jeu vidéo, *Southbank portrait* (Ian MacLarty, 2015), dans lequel la bande son enregistrée sur le terrain – le quartier de Southbank à Melbourne, Australie – forme un contraste saisissant avec les images censées évoquer ces lieux. Dans *Promesa*, les sons

entendus sont également en léger décalage avec ce qui est vu, suggérant de manière subtile des possibilités d'usage, des événements passés ou futurs dans ces endroits parcourus. Des bruits de pas, des échos de conversations ou de circulation évoquent ainsi de manière différente une vie dans ces espaces.

Promesa représente donc une traduction de la manière dont s'entremêlent les souvenirs, les lieux imaginés et les lieux que nous pratiquons. On peut tracer un premier parallèle avec la conception paysagère et architecturale dans le sens où les images, les souvenirs et les références qui surgissent et accompagnent les expériences de lieux sont autant, lorsque superposés et représentés dans l'espace, d'ouvertures pour la conception. C'est bien dans la possibilité du collage et d'un unique parcours de ces différentes images depuis un même corps et un même point de vue que se dévoile une potentialité de l'image vidéoludique. Mais *Promesa* est aussi un témoignage

Figure 2
Capture d'écran réalisée par l'auteur, image extraite de Julián Palacios Gechtman, *Promesa*, 2020.

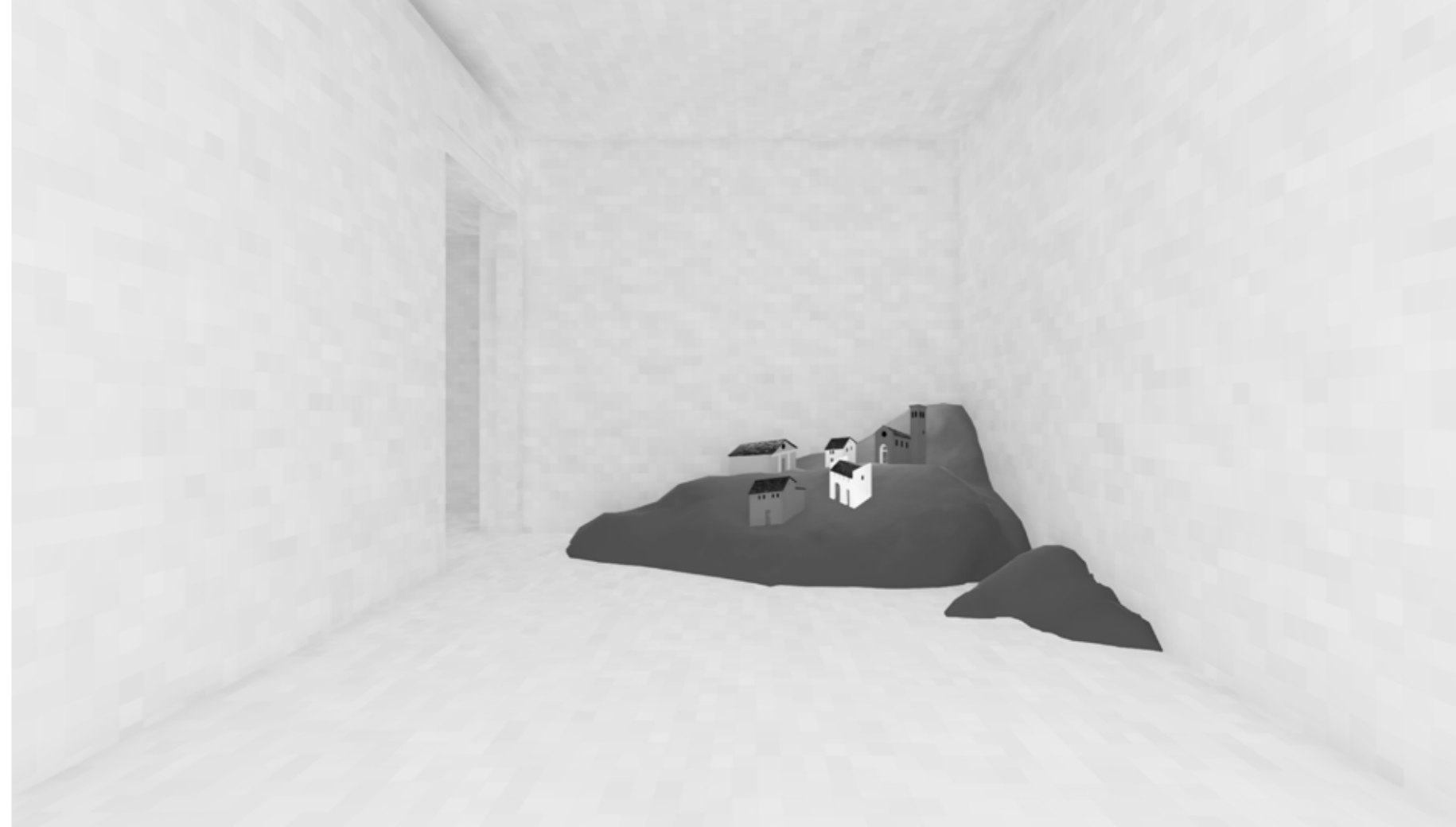
de la pluralité des relations qui se nouent avec les lieux, ainsi que de la difficulté de s'accorder sur les interprétations et les images mentales qui interviennent lors d'une rencontre avec un site, un lieu, un terrain. En ce sens, il peut être envisagé comme une invitation à prendre en considération l'aspect personnel de l'expression de ces images tout en reconnaissant celles qui appartiennent à une expérience commune. Par ailleurs, la mise en scène de ces lieux et de ces images permet de réaffirmer la dimension fictionnelle de l'interprétation des lieux. En effet, l'analyse d'un site nécessite une part de re-création, de réagencement des fragments du sensible en un récit ou un témoignage.

Rancière mettait déjà en avant dans *Le partage du sensible* (2000) l'apport de la fiction pour penser le réel. Dans *Promesa*, ce rapprochement entre réel et fiction s'exprime à travers un brouillage et une superposition entre des éléments reproduits du réel, des éléments tenant de l'onirique et des images d'archives. Mais la dimension fictionnelle est déjà dans les choix de représentation et dans la sélection des fragments des lieux : les espaces de *Promesa* ne sont que des extraits – un morceau de façade, une pièce choisie – qui ne cherchent pas à montrer un lieu dans sa globalité mais à en capturer un élément essentiel ou un instant particulier. L'image vidéoludique pourrait ainsi se faire matière à projet à travers sa manière de capter les fragments du sensible, *ce qu'il reste* de l'expérience et de le donner à jouer. La sélection de ces fragments du sensible et la possibilité de (re)jouer les expériences des lieux, associées à des images métaphoriques, seraient alors une manière forte de faire l'analyse d'un lieu et d'opérer un retour interprétatif sur celui-ci. L'image vidéoludique permettrait ainsi une lecture critique de l'existant, traduisant tout en *informant* le regard sur l'espace, y compris le regard de l'architecte ou du-de la paysagiste.

La nécessité de la sélection, la représentation fragmentaire, oblige en effet à accentuer ce qui est important, ce qui ressort de l'expérience, ce qui marque au long du parcours, ce qui *impressionne* le perçu comme l'image sur la surface sensible du papier de la photographie, et à partir duquel débute le travail de conception. *Promesa* propose ainsi une circulation dans des images-lieux, manière de faire resurgir l'expérience et le souvenir de ces lieux tout en les associant à d'autres images, d'autres lieux et d'autres temporalités qui y sont liés. L'image vidéoludique permettrait donc, quelque part, de remobiliser le déplacement dans l'espace et de solliciter une mémoire corporelle. Ici, le paysage intérieur est donc considéré de manière double : à la fois de manière littérale – il s'agit de parcourir une maison, un intérieur, dans son rapport avec une rue, une façade, un patio – et de manière métaphorique – le paysage intérieur est le paysage remémoré, le paysage rêvé ou imaginaire, qui entre en relation avec le paysage construit. La superposition des séquences de ces lieux initie alors un mouvement intérieur chez le joueur ou la joueuse, dans le sens où se mélangent *ce qui meut et ce qui émeut* à travers le caractère à la fois très personnel et partagé de l'expérience. Les images deviennent des métaphores en même temps qu'elles font explicitement référence à des lieux existants. L'expérience est transmise en étant (re)jouée, à travers un *jeu esthétique* comme jeu interprétatif de l'image vidéoludique et son espace traversé. Le jeu se trouve alors à la fois dans le mouvement de l'image et dans l'interprétation des lieux et de leur narration. Le potentiel de l'image vidéoludique pour le projet tel que mis en avant par *Promesa* semble donc se situer autant au niveau de l'analyse d'un lieu et de l'interprétation de son expérience sensible par le jeu, qu'à celui de l'esquisse de projet à travers la mise en lien fictionnés de lieux existants et imaginés par l'image, le son et la musique.

Rosane Lebreton

Architecte DE, Doctorante en architecture
LACTH, ENSAP-Lille & Université de Lille.
LGL, Faculté d'architecture,
Université de Liège.
rosane.lebreton@gmail.com



Notes

1. C'est notamment le cas des initiatives utilisant le jeu vidéo *Minecraft* (Mojang/Microsoft, 2009) telles que *Block by Block*, ou les «Citycraft» (*Rennescraft*, *Liègecraft*, etc.).
2. Des outils de modélisation et de visualisation 3D transitent en effet parfois entre architectes et développeurs de jeux vidéo, comme certains logiciels ou encore la technologie des casques de réalité virtuelle.
3. L'article se base sur un entretien réalisé avec l'artiste le 10 mars 2021.

Références bibliographiques

- Bonhomme, S. (2013). «L'image performée». *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013/1 (11), 25–36.
- Günzel, S., (ed), (2008). *The space-image: interactivity and spatiality of computer games*. In Günzel, S., Liebe, M., et al. (eds), *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Universität Potsdam, 170-188.
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. In Wardrigo-Fruin, N., Harrigan, P. (eds), *First Person: New media as story, performance, game*. Cambridge: The MIT Press, 118–130.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Pearson, L. C. (2019). *Video Game Urbanism*. In Gerber, A., Götz, U. (eds), *Architectonics of game spaces: the spatial logic of the virtual and its meaning for the real*. Bielefeld: transcript Verlag, 294-330.

Rancière, J. (2000). *Le partage du sensible : esthétique et politique*. Paris: La fabrique.

Figure 3
Capture d'écran réalisée par l'auteur,
Image extraite de Julián Palacios Gechtman,
Promesa, 2020.