

Imager les jeux vidéo, un exercice de style aventureux

PAR MARINE MACQ

Comment conçoit-on une esthétique de jeu vidéo? À qui revient cette tâche et quelles sont les contraintes inhérentes à un tel exercice de style?



↑ 11-11 : *Memories Retold*, Aardman animation, DigixArt, Bandai Nomco Entertainment, 2018.
Ce jeu vidéo mémoriel s'inspire de toiles impressionnistes datant du XIX^e siècle afin de libérer l'expressivité d'une touche picturale.

Dans un département artistique de jeu vidéo collaborent de nombreux professionnels aux savoir-faire uniques. Directeur artistique, peintre conceptuel, illustrateur, modéleur 2D/3D, graphiste, UX designer, *lighting artist*, textureur... Chaque maillon de cet écosystème industriel joue un rôle essentiel dans la définition d'une imagerie vidéoludique. Si la pratique de ces métiers peut être observée dans d'autres secteurs créatifs que celui du jeu vidéo, il faut néanmoins souligner que ce dernier n'est pas la simple accumulation d'emprunts disciplinaires. Bien au contraire, la singularité du médium vidéoludique oblige les professionnels de l'industrie à repenser leurs pratiques artistiques traditionnelles afin que leur travail soit adapté aux besoins pluriels d'une production.

JOUER À UN JEU VIDÉO, UNE EXPÉRIENCE DES PLUS SINGULIÈRES

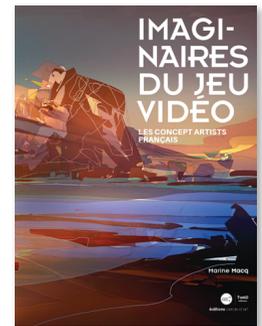
L'œil rivé sur l'écran, le corps porté vers l'avant et les mains solidement cramponnées à la manette, le joueur met en veille la réalité qui l'entoure pour répondre à de nouveaux stimuli. Le dispositif technique nécessaire à une partie de jeu, composé d'un écran, d'une console ou ordinateur et d'une manette, a en effet ceci de particulier qu'il tend à supprimer la distance qui sépare l'image du joueur. Autrement dit, l'installation crée les conditions favorables à la transgression de l'écran : le joueur investit l'espace virtuel conçu par des développeurs pour en devenir l'hôte. De toute évidence, ce dernier a une autorité sur l'image qu'un spectateur de cinéma n'a pas : non seulement il la contemple et dialogue avec elle, mais il la pénètre et la façonne au gré de ses actions. Carré, rond, triangle : le joueur est le plasticien de sa propre expérience ! Face à un art interactif dont l'imagerie est aussi mouvante qu'un désert de sable, il convient alors de se poser les bonnes questions : comment conçoit-on une esthétique de jeu vidéo ? À qui revient cette tâche et quelles sont les contraintes inhérentes à un tel exercice de style ?

LES PLASTICIENS DU 10^e ART

Si l'on met de côté les expérimentations individuelles menées au sein de laboratoires de recherche dans les années 1960, on peut alors observer que les premiers jeux vidéo conçus en France sont avant tout l'œuvre d'autodidactes passionnés, lesquels s'occupent tour à tour de coder, écrire, composer et habiller leurs propres réalisations. En effet, si des sociétés de développement et d'édition de jeux vidéo germent sur notre territoire national dès 1983¹, la création vidéoludique française répond d'abord à un modèle de production artisanal avant de connaître une progressive industrialisation à partir de la seconde moitié des années 1980. Elle reposait ainsi sur l'ingéniosité de développeurs solitaires qui portaient à bout de bras toutes les étapes de la création, y compris celle réservée aux graphismes. Loin d'être des experts de l'image, ces derniers bravaient les difficultés techniques liées à l'exploitation des machines et agençaient savamment les pixels à l'écran pour figurer au mieux leurs univers de jeux. Cette époque aventureuse est brillamment mise en lumière dans l'ouvrage scientifique d'Alexis Blanchet et de Guillaume Montagnon *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991 : des labos aux chambres d'ado* (éditions Pix'n Love, 2020).

L'autrice

Directrice et commissaire d'exposition de la galerie d'art vidéoludique GAMMA, Marine Macq est également documentaliste de production (Spiders Studio) et autrice de livres d'art (*Imaginaires du jeu vidéo*, Third Editions, 2021; *Steelrising. The Art of the video game*, Pix'n Love, 2023). Anciennement chroniqueuse de l'émission culturelle *Jour de Play* sur la chaîne Twitch d'ARTE, elle organise par ailleurs des événements à destination des médiathèques et institutions culturelles.



↑ Marine Macq, *Imaginaires du jeu vidéo*, Third Editions, 2021.



↑ Croquis de recherche de personnages pour le jeu vidéo Creaks, Amanita Design, 2018.



↑ Radim Jurda, Jan Chlup, *The Art of Creaks – Art Book*, Amanita Design, 2021.

Néanmoins, à mesure que les schémas de production s'industrialisent et se complexifient, le domaine vidéoludique réclame une main-d'œuvre importante et qualifiée pour imaginer des œuvres en passe de se diversifier (on pense notamment au développement des jeux vidéo 3D à la même période). Il s'avère que l'explosion d'adaptations logicielles de bandes dessinées franco-belges à la fin des années 1980 aide le jeu vidéo à gagner en attractivité auprès des professionnels des arts graphiques. Celles et ceux nouvellement recrutés sont pour la plupart originaires des secteurs de l'illustration, de l'édition et de la BD. Apportant avec eux leur expertise de l'image et leur réputation, les dessinateurs parachutés en terre des « pixelleux » contribuent à la formalisation d'une grammaire unique, grammaire qui emprunte librement au cinéma et aux arts visuels traditionnels tels que la peinture ou l'animation. Encore aujourd'hui, nombre d'artistes diplômés des Beaux-Arts ou d'écoles traditionnelles empruntent la voie du 10^e art en cours de carrière afin de renouveler leur pratique professionnelle, quand ils ne sont pas directement issus d'écoles de formation en video game art.

Un collectif et une grammaire

La création contemporaine est à présent structurée en totalité et des métiers sont consacrés à la conception comme à la production d'imageries vidéoludiques². En l'occurrence, c'est le directeur artistique qui supervise la création d'une esthétique de jeu vidéo. Il fait en effet figure d'autorité auprès des équipes artistiques en poste et assure le dialogue avec les autres départements qui composent un studio de développement (game design, narration, animation ou encore programmation). Concrètement, après avoir cartographié les intentions mécaniques et narratives d'un collectif, le professionnel engage ses propres réflexions plastiques dans la machine de production : « Quel serait le style le plus approprié à cet univers de jeu ? Faut-il l'inclure dans un courant esthétique établi ou rompre avec les conventions de l'industrie ? Quelles émotions veut-on délivrer ? Le studio a-t-il les outils et les compétences nécessaires pour y parvenir ? » Le rôle du directeur artistique consiste à cerner l'identité esthétique d'un jeu, puis à encadrer le travail des équipes de conception et de production par un ensemble de consignes éditoriales fortes. Il effectue en ce sens des recherches préliminaires qu'il expose au travers de carnets de style, de « briefs » textuels ou encore de « mood boards », c'est-à-dire des tentures numériques qui réunissent des ressources visuelles à même de guider le regard du groupe dans la direction souhaitée. Il n'est pas rare que le directeur artistique participe au recrutement de ses futurs associés : il peut ainsi choisir un artiste pour ses compétences techniques singulières, sinon pour la proximité de son style avec celui envisagé pour un projet.

LE JEU VIDÉO À L'ÉPREUVE DES PINCEAUX

Un graphisme signifiant

Du pixel art d'*Hyper Light Drifter* (2016) au cel shading d'*Okami* (2006), sans oublier l'esprit cartoon de *Cuphead* (2017) et le photoréalisme d'*Assassin's Creed: Valhalla* (2020), les jeux vidéo sont toujours en quête de nouveaux horizons graphiques. Il y a les studios qui s'engagent dans une course effrénée à la technologie, sensibles aux outils de création 3D, et il y a ceux qui recherchent un rendu plus authentique dans l'idée de transformer l'écran en une extension de la toile peinte. Toutes les voies sont possibles et c'est l'un des charmes du jeu vidéo ! Peu importe la direction choisie, l'enjeu reste le même : développer un rendu graphique original qui saura séduire les pupilles et agir comme vecteur de différenciation sur le marché. Mais si les outils et les moteurs de jeu ont su évoluer pour réduire les difficultés de représentation autrefois légion, voire permettre aux artistes de restituer fidèlement à l'écran leur langage formel, il faut bien comprendre qu'un style de jeu vidéo n'est pas seulement une affaire de choix. Chaque studio doit en effet insérer ses recherches esthétiques dans un cadre technique et budgétaire défini, ce qui peut freiner certaines ambitions. Dès lors, par où faut-il commencer ?

Les concept artists

Sur l'échelle temporelle d'une production, il revient d'abord aux « *concept artists* » de formaliser une identité graphique, dans le respect des directives affichées par leur manager. En effet, ces créatifs – aussi qualifiés de peintres conceptuels ou d'artistes idéels – dégainent pinceaux et crayons dans le but de mettre en images des imaginaires de jeux étendus et inspirants. Force de centaines de croquis, de peintures ou encore de montages photographiques, ils s'emploient à décliner un même univers en explorant volontairement des

Le rôle du directeur artistique consiste à cerner l'identité esthétique d'un jeu, puis à encadrer le travail des équipes de conception et de production par un ensemble de consignes éditoriales fortes.

↓
Croquis de recherche de personnages pour le jeu vidéo *Creaks*, Amanita Design, 2018.



Sur le plan de la narration, il faut s'assurer que le style choisi n'entre pas en dissonance avec des intentions scénaristiques, mais qu'il offre bien plutôt des clés d'interprétation du monde représenté.

langages de formes et des techniques de représentation variées. Non seulement leur activité aide les équipes de développement à se projeter dans l'univers de jeu à bâtir, mais elle participe activement à évaluer le potentiel créatif et la faisabilité technique d'un style. Il va de soi que la durée d'exploration visuelle dépend du temps et du budget alloué à une production. De la recherche iconographique en musée aux voyages documentaires longue distance, à chacun sa muse et sa méthode pour trouver l'inspiration.

Les artistes de production

Une fois la précieuse signature identifiée, les plasticiens passent à la vitesse supérieure et engagent la production d'une seconde vague de *concept arts* au rendu plus poussé, imaginés ou calqués sur des maquettes existantes afin de respecter des angles de caméra et des règles de construction. Ils passent ensuite la main aux artistes de production qui s'emparent de ce matériau graphique, l'interprètent et en restituent l'essence à l'écran. Cependant, ces derniers ne sont pas de simples exécutants : ils font valoir leur sensibilité propre et intègrent à leur rendu des idées créatives plus personnelles, propices à donner vie et profondeur au tableau. Ainsi, un artiste 2D ou 3D est particulièrement attentif au travail d'iconographie et de narration environnementale, c'est-à-dire qu'il produit ses *assets* graphiques en anticipant déjà la façon dont il va les exploiter dans l'espace virtuel pour mettre en scène un récit. Autre exemple, le *lighting artist* consulte assidûment les *mood boards* de la production puis adapte ses choix de lumière atmosphérique et de palettes de couleur afin d'agir sur les émotions ou les ressentis des joueurs. Si la segmentation des tâches est plus ou moins importante selon la nature d'un studio et ses effectifs, chaque membre de l'équipe apporte son expertise et participe à définir l'esthétique finale d'un jeu.

LES ACROBATIES DU DESIGN GRAPHIQUE

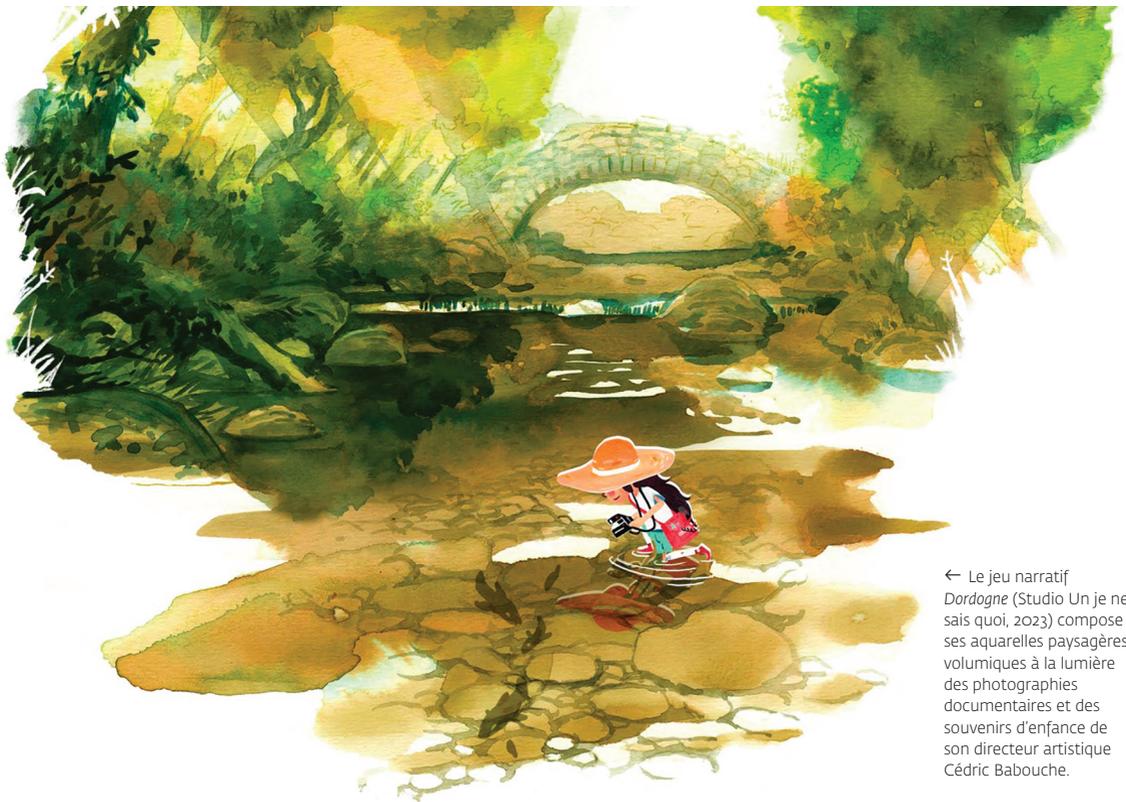
Un design sous contraintes

Ainsi donc, une imagerie de jeu vidéo doit se distinguer par un ensemble de marqueurs forts, ses auteurs gardant toujours à l'esprit les capacités de fabrication effectives d'un studio. Si la recherche d'originalité est un objectif noble que nombre de créateurs partagent, elle n'est pourtant pas une fin en soi dans cette industrie du pixel. Impossible en effet pour ces professionnels d'ignorer le fait que le jeu vidéo n'est pas tant la représentation d'un espace qu'un espace habillé de représentation. Pour le dire autrement, leur mission consiste à ériger des systèmes de représentation spatiale inspirés par l'art pictural, mais qui ont pour particularité de s'adapter à la présence même des joueurs à l'intérieur du cadre. Cette difficulté accompagne les visual designers tout au long de leur voyage et les exhorte à penser la fonctionnalité d'un traitement graphique dès la genèse d'un projet.

Sur le plan de la narration par exemple, il faut s'assurer que le style choisi n'entre pas en dissonance avec des intentions scénaristiques, mais qu'il offre bien plutôt des clés d'interprétation du monde représenté. Il est vrai, chaque signature doit permettre aux joueurs d'analyser leur environnement virtuel,



↑ *Creaks*, conçu par Radim Jurda, Amanita Design, 2018. Croquis préparatoires.



← Le jeu narratif *Dordogne* (Studio Un je ne sais quoi, 2023) compose ses aquarelles paysagères volumiques à la lumière des photographies documentaires et des souvenirs d'enfance de son directeur artistique Cédric Babouche.



↑ → *A Plague Tale: Innocence*, Asobo Studio, Focus entertainment, 2019.



voire d'agir à dessein de maintenir leur présence dans l'image. Le jeu vidéo *Creaks* (2018) est un bel exemple de réussite en la matière. Développé par le studio tchèque Amanita Design, ce dernier arbore un sceau graphique comparable aux illustrations de contes pour enfant, les figures tracées au stylo gel s'accompagnant de textures encrées à l'aquarelle traditionnelle. Les deux artistes à l'origine du projet (Radim Jurda et Jan Chlup) souhaitaient en effet mettre en scène un jeune libraire studieux qui découvre par hasard un monde merveilleux dissimulé derrière les murs de sa chambre. Leur idée consistait notamment à transformer ce monde fantastique en un espace d'exploration métaphorique de la conscience du héros, c'est-à-dire à illustrer une rêverie intérieure et poétique. Les concepteurs du jeu puisent ainsi leur inspiration dans la production de peintres surréalistes français et tchèques pour construire une imagerie symbolique et signifiante, les joueurs interprétant les lieux à la lumière de leurs propres connaissances en histoire de l'art. Par exemple, ce n'est pas un hasard si les habitants du monde souterrain de *Creaks* sont des oiseaux, une figure animale omniprésente dans les toiles de l'artiste peintre surréaliste Max Ernst (1891-1976).

Sur le plan des mécaniques de jeu encore, il est impératif de préserver la lisibilité de l'image et les capacités d'action des joueurs, c'est-à-dire de construire des représentations en adéquation avec une architecture spatiale et ludique. Le jeu d'action-aventure *A Plague Tale : Innocence* (2019) incarne parfaitement cette recherche à l'écran. Conçue par les Bordelais d'Asobo Studio, l'œuvre déroule un récit fictionnel inspiré par de grands événements historiques tels que la guerre de Cent Ans ou l'épidémie de peste noire qui sévit en Europe au ^{xiv}^e siècle. Amicia, l'héroïne, traverse la France aux côtés de son petit frère Hugo et tente de le protéger de la violence qui touche le territoire et sa population. Pour ce faire, elle observe constamment son environnement et affronte ses ennemis à la fronde, qu'il s'agisse de hordes grouillantes de rats ou de fanatiques de l'Inquisition. Et lorsqu'elle ne se dissimule pas dans les hautes herbes du paysage, tous ses sens en éveil, Amicia trouve refuge dans des monuments religieux ou fortifiés reconstitués pour l'occasion. Ce genre vidéoludique mêlant infiltration et parcours aventureux justifie très vite le choix du directeur artistique Olivier Ponsonnet à embrasser la peinture classique du ^{xvii}^e siècle à l'écran. En effet, ce dernier reprend à son compte les codes esthétiques des maîtres peintres Claude Lorrain, Rembrandt ou encore Johannes Vermeer pour deux raisons. Non seulement l'ambiance lumineuse qui les caractérise sied à merveille aux campagnes bucoliques représentées en jeu, mais leur découpe équilibrée de l'image en plans de masse similaire garantit la lisibilité de l'environnement durant les phases d'action. Harmonieuse et ordonnée suivant la règle des tiers³, l'imagerie d'*A Plague Tale* est ainsi parfaitement adaptée au régime de lecture exigeant et aux mouvements de défense instinctifs des personnages dans l'espace de jeu.

L'activité de design graphique appliquée en contexte industriel exige de ses praticiens une culture prononcée en histoire de l'art, ainsi qu'une excellente connaissance des étapes de fabrication d'un jeu vidéo.

Le lecteur l'aura compris, produire des images de jeux vidéo est un exercice de style sous influence et sous contrainte. Cette activité de design graphique appliquée en contexte industriel exige en effet de ses praticiens une culture prononcée en histoire de l'art, ainsi qu'une excellente connaissance des étapes de fabrication d'un jeu vidéo. Car convertir une intention créative en un espace virtuel dans lequel le joueur peut élire résidence parce qu'il a été conçu à la manière d'un environnement réel par les développeurs demande de la rigueur. Cela nécessite aussi de la souplesse et de la créativité dans le dessin, autant de qualités dont les professionnels font la démonstration chaque jour au pays de l'imaginaire vidéoludique. ♦

1. En autres, Infogrames, Cobrasoft, Ère informatique ou encore Loricel.
2. Il existe encore un important vivier de développeurs indépendants produisant leurs jeux vidéo en solo ou en équipe très réduite, c'est-à-dire en dehors du modèle de production dominant, mais la création contemporaine est à présent structurée en totalité.
3. La règle des tiers consiste à diviser une même image en neuf parties égales, c'est-à-dire à tracer mentalement deux lignes horizontales et verticales par-dessus une composition graphique. Les éléments iconographiques clés de l'image sont alors placés sur ces lignes pour garantir la lisibilité de la scène représentée.