



**HAL**  
open science

## La peinture comme objet vidéoludique : enjeux et usages

Jean Jouberton

### ► To cite this version:

Jean Jouberton. La peinture comme objet vidéoludique : enjeux et usages. Le jeu vidéo au carrefour de l'Histoire, des arts et des médias, pp.69-76, 2023. hal-04008062

**HAL Id: hal-04008062**

**<https://hal.science/hal-04008062>**

Submitted on 12 Apr 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# LA PEINTURE COMME OBJET VIDÉOLUDIQUE : ENJEUX ET USAGES

Jean Jouberton, chercheur indépendant, diplômé de l'École du Louvre et de l'Université Sorbonne-Nouvelle

Les discours qui cherchent à démontrer la dimension artistique et patrimoniale du jeu vidéo adoptent souvent la stratégie rhétorique consistant à comparer le médium vidéoludique aux arts dits majeurs, afin de l'extraire du champ de la culture populaire pour le ranger du côté de la culture considérée comme légitime<sup>1</sup>. Il n'est pas dans nos intentions de nous prononcer sur la pertinence de ces argumentaires, mais notons tout de même que le jeu vidéo y est régulièrement rapproché du cinéma et plus encore de la peinture, art « noble » par excellence<sup>2</sup>. Le jeu vidéo a en effet hérité de la peinture certaines de ses techniques de création ainsi qu'une partie de ses codes représentationnels, et en ce sens il est pertinent d'analyser les similitudes que présentent ces deux formes d'expressions artistiques, aussi bien du point de vue de leur processus créatif que de leur réception critique et des émotions qu'elles peuvent susciter<sup>3</sup>. Néanmoins, cette mise en parallèle de la peinture et du jeu vidéo trouve rapidement ses limites puisqu'elle ne permet pas d'appréhender pleinement la spécificité de l'esthétique vidéoludique, qui repose principalement sur l'interactivité<sup>4</sup>.

Il est toutefois possible d'adopter d'autres approches que celle de l'étude comparative pour interroger les rapports qu'entretiennent peinture et jeu vidéo, qui dialoguent de nombreuses façons. Il arrive par exemple que les graphismes d'un jeu fassent directement référence au style d'un artiste, ou qu'ils s'inspirent d'un mouvement artistique précis. C'est notamment le cas d'*Okami*, dont les images empruntent beaucoup à l'esthétique du *sumi-e*, courant pictural nippon ayant connu son apogée à l'époque Muromachi (1336-1573), ce qui confère une certaine authenticité à l'univers japonais à la fois médiéval et mythologique que le jeu met en scène. De manière similaire, la direction artistique de *Child of Light* puise son inspiration chez des artistes comme Edmond Dulac ou Arthur Rackham, et plus précisément dans les aquarelles qu'ils ont réalisées au début du XX<sup>e</sup> siècle pour illustrer des textes tels que *Le Petit Chaperon Rouge*, *Peter Pan* ou *La Belle et la Bête*. En s'imprégnant ainsi de la féerie de ces œuvres, le jeu se positionne visuellement comme un conte vidéoludique<sup>5</sup>.

Plus rarement, le jeu vidéo peut aussi avoir recours au procédé cinématographique que Pascal Bonitzer désigne sous le nom de plan-tableau<sup>6</sup>, à savoir un plan volontairement pensé et construit de manière à imiter la composition d'une peinture célèbre, souvent dans le but de renforcer symboliquement la signification de la scène en train de se dérouler<sup>7</sup>. Pour ne citer qu'un seul exemple, dans *DmC: Devil May Cry* deux scènes apparaissent sous la forme de plans-tableaux lors des séquences de *flash-backs* qui retracent l'enfance et l'adolescence du héros, Dante : l'une est calquée sur le *Martyre de saint Matthieu*<sup>8</sup> et l'autre sur le *David avec la tête de Goliath*<sup>9</sup>, deux œuvres du Caravage aux sujets particulièrement violents, et qui entrent de ce fait en parfaite résonance avec l'atmosphère du jeu.

Enfin, et c'est ce qui nous occupera ici, la peinture est présente dans de très nombreux jeux sous la forme de tableaux, que nous qualifions de peintures vidéoludiques. S'il s'agit certainement

<sup>1</sup> À titre d'exemples, citons Jean-Samuel Kriegk et Jean-Jacques Launier, *Art Ludique*, Paris, Sonatine Éditions, 2011 ; Jean Zeid, *Art et Jeux Vidéo*, Paris, Palette, 2018 ; et le catalogue d'exposition *L'art dans le jeu vidéo : l'inspiration française*, 2015-2016, Paris, Art Ludique - Le Musée, 2015. Pour une analyse de ces discours, voir Marion Coville, « "Dixième art", "jeu d'auteur" : quelle politique de représentation du jeu vidéo comme art ? », *Art Game - Game Art*, Montpellier, Université de Montpellier, 2013, [En ligne] <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-01351469> [consulté le 14/06/2021].

<sup>2</sup> Cette comparaison récurrente entre peinture et jeu vidéo n'est pas sans rappeler les débats autour de la question du *paragone* et de la spécificité des arts qui ont agité les milieux artistiques européens tout au long de l'époque moderne. À ce propos, voir Jacqueline Lichtenstein, *La Tache aveugle. Essai sur les relations de la peinture et de la sculpture à l'âge moderne*, Paris, Gallimard, 2003.

<sup>3</sup> À ce sujet, voir les travaux de Marine Macq, et tout particulièrement *Imaginaires du jeu vidéo : concepts artistes français*, Toulouse, Third éditions, 2021. La liste des projets et des publications de Marine Macq est disponible sur son site internet : <https://www.pixellifestoriesgallery.com>

<sup>4</sup> À ce sujet, voir Clément Bachellerie, « L'image dans le jeu vidéo », in *La Fabrique des Jeux Vidéo*, dir. Mathieu Tricot et Olivier Lejade, Paris, La Martinière, 2013, p. 107-117 ; Lori Landay, « Interactivity », in *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dir. Mark J.P. Wolf et Bernard Perron, New York, Routledge, 2014, p. 173-184 ; Julie Ruocco, « Et si jouer était un art ? Notre subjectivité esthétique à l'épreuve du jeu vidéo », Paris, L'Harmattan, 2016 ; et Martin Picard, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu*, n° 6, 2016, [En ligne] <http://sdj.revues.org/712> [consulté le 14/06/2021].

<sup>5</sup> Marine Macq, *Imaginaires du jeu vidéo : concepts artistes français*, op. cit., p.84-109.

<sup>6</sup> Pascal Bonitzer, *Décadrages : peinture et cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1987, p. 29-41.

<sup>7</sup> Notons que l'usage du plan-tableau est moins fréquent dans le jeu vidéo qu'au cinéma, en raison du contrôle sur la caméra dont dispose souvent la joueuse ou le joueur. De ce fait, le plan-tableau vidéoludique est généralement réservé aux cinématiques ou aux séquences scriptées.

<sup>8</sup> Michelangelo Merisi, dit Le Caravage, *Le Martyre de saint Matthieu*, 1599-1600, huile sur toile, 323 x 343 cm, Rome, Église Saint-Louis-des-Français.

<sup>9</sup> Michelangelo Merisi, dit Le Caravage, *David avec la tête de Goliath*, 1606-1610, huile sur toile, 125 x 101 cm, Rome, Galerie Borghèse.

du point de contact le plus manifeste, le plus simple et le plus fréquent entre peinture et jeu vidéo, il semble pourtant ne pas avoir fait l'objet d'analyses approfondies, et c'est pourquoi nous nous proposons de dresser un premier panorama des différents usages, rôles et fonctions que peuvent endosser les tableaux au sein des univers vidéoludiques. Une enquête exhaustive étant bien entendu inenvisageable dans le cadre de cette courte étude, qui ne constitue qu'un premier état de notre recherche sur le sujet, nous nous reposerons sur un corpus de jeux relativement restreint, en nous concentrant en priorité sur les titres qui font preuve, selon nous, d'un usage particulièrement judicieux ou diversifié de la peinture. En nous appuyant sur des notions issues de disciplines comme les *game studies*, l'histoire de l'art ou la narratologie, nous commencerons par analyser les tableaux dont la présence a des répercussions d'ordre narratif, avant de voir de quelles façons certaines toiles jouent, à l'inverse, un rôle essentiellement ludique. Pour finir, nous nous arrêterons sur le cas particulier des œuvres réelles directement citées dans des jeux, et qui se trouvent ainsi au cœur de relations intertextuelles unissant peinture et jeu vidéo.

## DÉCOR ET « NARRATION ENVIRONNEMENTALE »

Bien que les peintures vidéoludiques se caractérisent avant tout par leur dimension décorative, la plupart d'entre elles racontent également quelque chose du monde fictif dans lequel elles se trouvent : elles participent alors à établir une forme de narration spatialisée, concept qui a été théorisé dans le champ du jeu vidéo par des chercheuses et des chercheurs comme Janet Murray<sup>10</sup>, Celia Pearce<sup>11</sup>, ou encore Henry Jenkins<sup>12</sup>. Jenkins parle plus spécifiquement de récit spatial ou de « narration environnementale » (expression dont l'usage s'est depuis largement répandu hors du monde universitaire), qui est selon lui une manière de concevoir l'espace vidéoludique comme un espace informationnel, dans lequel les renseignements donnés à la joueuse ou au joueur sont distribués spatialement et non temporellement. De ce point de vue, nous pouvons considérer les peintures vidéoludiques comme des informations, mais nous proposons de distinguer d'une part les peintures à faible portée narrative, et d'autre part les peintures à forte portée narrative.

Nous définissons les tableaux à faible portée narrative comme des éléments de décor à première vue anecdotiques, voire superflus ou insignifiants (au sens le plus propre du terme : « qui ne signifie rien »), mais qui correspondent en réalité à ce que Roland Barthes désigne en littérature comme des détails « affectés d'une valeur fonctionnelle indirecte », détails qui en s'additionnant « constituent quelque indice de caractère ou d'atmosphère<sup>13</sup> ». En d'autres termes, les tableaux de ce type ne prennent vraiment leur sens que lorsqu'ils sont envisagés comme un ensemble d'éléments cohérent qui, sans véritablement fournir d'informations précises sur le récit, dialogue avec d'autres composantes du jeu<sup>14</sup> pour en consolider la diégèse<sup>15</sup>. C'est ce qui peut s'observer par exemple dans *Dishonored 2* : le style des tableaux qu'on y trouve rappelle celui de certains peintres appartenant au courant du réalisme, notamment des artistes français et russes. Ainsi, au même titre que les costumes d'inspiration victorienne ou que l'architecture à mi-chemin entre Art Nouveau et Art Déco, ces toiles participent à créer cette ambiance de fin de XIX<sup>e</sup> siècle un peu fantasmée qui caractérise le jeu. De la même manière, dans *Overwatch*, les salles et les couloirs du château fictif d'Eichenwalde sont décorés de peintures de paysages qui replacent l'édifice dans son contexte géographique : avec leurs rivières sauvages, leurs collines verdoyantes et leurs forêts, ces tableaux renvoient aux montagnes boisées qui entourent la forteresse, et rappellent qu'elle est censée se trouver en Allemagne, dans le massif de la Forêt-Noire.

Donc même lorsqu'ils font partie des éléments de décor attendus dans un environnement donné, même lorsqu'ils jouent avant tout un rôle de remplissage, les tableaux ne se limitent que très rarement à leur fonction ornementale. C'est à cela que se reconnaissent les peintures vidéoludiques à faible portée narrative : que ce soit par leur sujet, leur style ou la mise en scène de leur accrochage, elles contribuent discrètement à la vraisemblance de l'univers dans lequel évoluent la joueuse ou le joueur.

<sup>10</sup> Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, The Free Press, 1997.

<sup>11</sup> Celia Pearce et al., « Narrative environments (panel) : Virtual reality as a storytelling medium », *Proceedings of the 24th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques – SIGGRAPH '97*, p. 440-441.

<sup>12</sup> Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ed. Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, p. 118-130.

<sup>13</sup> Roland Barthes, « L'effet de réel », *Communications*, n° 11, 1968, p. 84.

<sup>14</sup> L'architecture, le mobilier, les costumes, les véhicules, les armes, la faune, la flore, etc.

<sup>15</sup> Nous employons ici le terme « diégèse » selon la définition qu'en donne Gérard Genette : « la diégèse est l'univers spatio-temporel désigné par le récit » (Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, p. 280).

Les peintures à forte portée narrative vont pour leur part dispenser des informations précises (au sujet de personnages, de lieux ou d'événements de la diégèse) qui vont avoir un effet sur le récit du jeu, où en tout cas sur la manière dont la joueuse ou le joueur va l'appréhender et l'expérimenter. Rappelons avant toute chose que le jeu vidéo a pour particularité de présenter une double structure narrative, composée d'un récit enchâssé et d'un récit vidéoludique, ainsi que l'analyse Dominic Arsenault<sup>16</sup>. Le récit enchâssé, qui est écrit et mis en œuvre par l'équipe créative du jeu, existe avant même que la joueuse ou le joueur n'entre dans la fiction : il est par essence prédéfini, fixe et immuable. Ce récit enchâssé sert de socle au récit vidéoludique, qui correspond quant à lui à la suite variable et imprévisible des actions effectuées par la joueuse ou le joueur. En résumé, le récit enchâssé peut s'apparenter à une structure, alors que le récit vidéoludique est plutôt à envisager comme un processus. Ceci étant dit, lorsqu'un tableau fournit à la joueuse ou au joueur des renseignements sur le monde fictionnel qui l'entoure, il contribue donc au développement du récit enchâssé. Cette contribution peut se faire au travers d'une sélection ou d'une expansion de l'univers du jeu, deux processus définis à l'origine par Fanny Barnabé pour étudier le rôle des textes et des cinématiques dans les jeux vidéo<sup>17</sup>, mais qui permettent également d'analyser les enjeux narratifs des peintures vidéoludiques.

Le processus de sélection correspond à la mise en avant d'un ou plusieurs éléments de la diégèse qui jouent un rôle important, voire de premier plan, dans le récit. Pour reprendre l'exemple de *Dishonored 2*, certains des tableaux que nous évoquons plus haut reproduisent des lieux précis de la ville de Karnaca, qui sont susceptibles d'être visités, ou d'avoir été visités, par la joueuse ou le joueur. De la même manière, dans la série des *Little Nightmares*, les face-à-face avec les différents antagonistes sont très souvent annoncés par un ou plusieurs de leurs portraits peints, disséminés tout au long des espaces qui mènent à leur rencontre. Les peintures de ce type opèrent donc une coupe dans l'univers expérimentable du jeu, dans son récit, pour en sélectionner des éléments spécifiques afin de leur donner plus de densité, et de les rendre ainsi plus concrets d'un point de vue diégétique.

Inversement, le processus de l'expansion correspond à l'évocation d'événements, de personnages ou d'autres éléments de la diégèse qui ne seront pas rencontrés ou développés au cours de la partie. Nous pouvons nous tourner une fois de plus vers les peintures de *Dishonored 2*, dont certaines représentent les légendes de l'île sur laquelle se déroule l'intrigue, suggérant ainsi l'existence d'une mythologie et d'un système de croyances complexes. Citons également les portraits de Cave Johnson dans *Portal 2*, qui permettent d'associer un visage à la voix du fondateur décédé d'Aperture Science, qui guide ponctuellement la joueuse ou le joueur au travers d'enregistrements audio. Chacun de ces tableaux procède à une expansion narrative en laissant entrevoir des réalités de la diégèse qui se trouvent hors des limites du récit, et qui ne seront donc pas expérimentées par la joueuse ou le joueur. Ils contribuent de cette façon à donner plus de profondeur à l'univers du jeu dans lequel ils se trouvent.

Il est toutefois important de souligner que le contenu narratif que proposent ces peintures vidéoludiques (qu'elles opèrent une sélection ou une expansion de la diégèse) est entièrement facultatif : rien n'oblige à observer ces œuvres, et leur prise en compte reste « totalement soumise au degré d'investissement du joueur dans la narration<sup>18</sup>. »

## LA PEINTURE COMME OBJET LUDIQUE

Les peintures vidéoludiques que nous avons évoquées jusqu'ici font uniquement et strictement partie du décor. Nous allons à présent nous arrêter sur les tableaux qui présentent un caractère interactif : si à travers leur style ou leur sujet ces œuvres participent souvent à l'élaboration de la diégèse, au même titre que les toiles qui font seulement partie de l'environnement, leur dimension interactive les rattache également à la ludiégèse, qui « n'est autre que la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu<sup>19</sup>. » En nous appuyant sur la notion d'« objet » définie par Stéphane Natkin<sup>20</sup> et

<sup>16</sup> Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2006, p. 66-80.

<sup>17</sup> Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2018, notamment p. 29-47.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 45.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 21. Plus loin (p. 74), Fanny Barnabé donne l'exemple des pièces d'équipements dans les RPG, qui permettent de gagner en puissance (versant ludique) tout en caractérisant l'univers du jeu par leur aspect ou l'histoire qui leur est associée (versant narratif).

<sup>20</sup> Stéphane Natkin, *Jeux vidéo et médias du XXI<sup>e</sup> siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert, 2010, p. 30 : « Quelque chose a le statut d'objet parce qu'il peut produire ou subir une action qui a une influence sur le déroulement du jeu. »

Fanny Barnabé<sup>21</sup>, nous proposons le concept de tableau-objet afin de qualifier ces œuvres situées à mi-chemin entre narrativité et interactivité, et qui par conséquent se font à la fois supports du récit enchâssé et vecteurs du récit vidéoludique.

Nous distinguerons trois grandes catégories de tableaux-objets. La première est celle des tableaux qu'il est possible d'acquérir : ces peintures sont parfois sources de revenus, directs (*Dishonored*, *Dishonored 2*) ou indirects (*Assassin's Creed II*), elles octroient occasionnellement quelques points d'expériences (*Tom Clancy's The Division 2*), et il arrive même qu'elles soient exposées dans la résidence du héros ou de l'héroïne après avoir été obtenues (*Assassin's Creed II*, *Thief*). Cependant, elles ont toutes pour point commun d'être en premier lieu ramassées, achetées ou volées pour être collectionnées<sup>22</sup>, parfois sans même que cela ait des conséquences intradiégétiques, ou que la joueuse ou le joueur y trouve un quelconque bénéfice (*Mafia III*). La recherche, l'acquisition et la collection de ces œuvres représentent avant tout un objectif annexe, souvent dépourvu de tout enjeu narratif, destiné aux joueuses et joueurs les plus complétionnistes : ces peintures peuvent donc motiver le récit vidéoludique tout en occupant une place parfaitement secondaire au sein du récit enchâssé.

Nous rangeons également parmi les tableaux-objets les multiples toiles qui présentent à la joueuse ou au joueur une énigme à résoudre. Cette conception de la peinture comme mystère à élucider dérive, selon nous, de l'image que peut avoir la peinture ancienne dans la culture populaire, où elle est fréquemment associée à un imaginaire rocambolesque mêlant ésotérisme et complot, ce dont témoigne un roman à succès comme le *Da Vinci Code* de Dan Brown. En tant qu'obstacles que la joueuse ou le joueur va devoir surmonter, ces tableaux à énigmes correspondent à ce que Marc Albinet désigne sous le nom de « challenge », à savoir une épreuve qui, une fois réussie, débouche sur une récompense<sup>23</sup>. Dans la situation qui nous occupe, la récompense obtenue dépendra du caractère facultatif ou obligatoire du puzzle pictural. S'il s'agit d'un passage obligé du récit, la récompense sera essentiellement d'ordre narratif : dans ce cas la joueuse ou le joueur accédera généralement à de nouveaux espaces, ce qui lui permettra de poursuivre sa progression (*Resident Evil 4*, *Uncharted 4: A Thief's End*, *Resident Evil 7: Biohazard*, *Visage*). À l'inverse, si l'énigme que présente le tableau est optionnelle, la récompense penchera du côté du ludique : argent, armes, munitions, objets de soin, etc. (*Silent Hill: Downpour*, *Dishonored*, *Resident Evil 7: Biohazard*, *Blasphemous*). Notons pour finir que si certaines peintures doivent être manipulées pour résoudre l'énigme qui leur est associée, d'autres nécessitent seulement d'être observées (*Final Fantasy VIII*, *Dishonored*, *Uncharted 4: A Thief's End*, *Blasphemous*). Si ces dernières ne peuvent donc pas être pleinement considérées comme des objets, selon la définition qu'en donne Fanny Barnabé, elles suscitent toutefois de l'interactivité en incitant la joueuse ou le joueur à accomplir des actions qui auront des conséquences sur l'univers du jeu et qui alimenteront le récit vidéoludique.

Enfin, la troisième catégorie de tableaux-objets est celle des peintures passages, avec lesquelles la joueuse ou le joueur peut interagir afin d'accéder à d'autres espaces du jeu. Nous passerons sous silence les très nombreuses toiles qui dissimulent un coffre-fort (*Maniac Mansion*, *Scratches*, *Thief*, *The Guest*, *Kathy Rain*, *Prey*, *Hitman 3*), un passage dérobé ou une pièce secrète (*Wolfenstein: The Old Blood*, *The Sexy Brutale*, *The Council*, *Control*) pour nous concentrer sur les tableaux qui donnent accès à une autre réalité de la diégèse. Cette idée qu'une toile puisse être une ouverture menant à un ailleurs n'est pas nouvelle : dès le XV<sup>e</sup> siècle, l'artiste et théoricien Leon Battista Alberti décrit la peinture comme une « fenêtre ouverte<sup>24</sup> » à travers laquelle on peut observer une histoire, rejoignant Léonard de Vinci qui la qualifie quant à lui de « paroi de verre<sup>25</sup> » (*parete di vetro*) : dans un cas comme dans l'autre, le tableau est donc pensé comme une cloison transparente que le regard traverse. D'une certaine façon, les tableaux passages représentent l'aboutissement vidéoludique de cette conception théorique de la peinture : ce sont des espaces frontières, des surfaces poreuses et perméables qu'il est possible de traverser pour atteindre une autre réalité, la joueuse ou le joueur accomplissant ainsi au travers de son avatar une sorte de mise en abyme de sa propre démarche.

Ces œuvres portails, dont la nature magique est systématiquement justifiée par la diégèse,

<sup>21</sup> Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, op. cit., p. 101 : « La notion d'"objet" sera ici utilisée pour désigner l'ensemble des éléments qui appartiennent intégralement à l'univers du jeu et avec lesquels une interaction est possible. »

<sup>22</sup> Les objets de ce type sont souvent désignés sous le nom anglophone de *collectibles*.

<sup>23</sup> Marc Albinet, *Concevoir un jeu vidéo*, Limoges, Éditions Fyp, 2015, p. 109 : « [La boucle de jeu] structure les actions que le joueur doit accomplir, selon la succession de trois phases : l'objectif, le challenge, et enfin la récompense. »

<sup>24</sup> Leon Battista Alberti, *De Pictura*, traduit du latin et présenté par Danielle Sonnier, Paris, Éditions Allia, 2019, p. 30.

<sup>25</sup> Voir Erwin Panofsky, *La Perspective comme forme symbolique*, Paris, Éditions de Minuit, 1975, p. 38-39.

ont très souvent une dimension proleptique, dans le sens où ce qu'elles représentent reflète et annonce le nouvel environnement que la joueuse ou le joueur va découvrir au-delà de la peinture. L'univers qui s'étend derrière la toile est en quelque sorte résumé à sa surface. C'est ce qu'illustre par exemple le gigantesque tableau qui donne accès au monde d'Ariamis dans *Dark Souls*, mais c'est aussi le cas des peintures passages de *Super Mario 64* et de *Castlevania: Portrait of Ruin*, des toiles dont le caractère anticipatoire permet en outre de s'orienter dans l'espace du *hub*<sup>26</sup> qui les contient, les différentes représentations peintes jouant en quelque sorte le rôle d'aide-mémoire. Notons par ailleurs que l'univers subpictural de ces œuvres présente parfois une direction artistique qui imite la technique de la peinture : ce parti pris, que l'on peut observer notamment dans *The Elder Scrolls IV: Oblivion* ou *The Witcher 3: Wild Hunt*<sup>27</sup>, permet de donner à la joueuse ou au joueur l'impression d'un véritable voyage au cœur du tableau.

Ce paradigme de la peinture comme prolongement de l'espace du jeu s'inverse parfois pour faire du tableau non plus une ouverture mais un surgissement, souvent synonyme de danger, qui peut prendre différentes formes : il peut s'agir d'un phénomène surnaturel horrifiant mais relativement inoffensif (*Amnesia: The Dark Descent*, *Layers of Fear*), d'une puissance inhérente à la toile qui contraint d'y pénétrer (*The Evil Within 2*), ou plus généralement d'une force malfaisante qui s'extrait de son habitat pictural pour s'en prendre au protagoniste (*Final Fantasy VI*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Call of Cthulhu*, *Devil May Cry 5*)<sup>28</sup>. Ce changement de paradigme conduit à un renversement de l'attitude de la joueuse ou du joueur : en effet, si l'intérêt ludique des peintures passages réside essentiellement dans leur potentiel exploratoire, ces tableaux hantés vont plutôt constituer des menaces qu'il faudra affronter ou esquiver. Il est d'ailleurs difficile de ne pas voir dans ces peintures un lointain héritage de la littérature fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle, dans laquelle des œuvres d'art s'animaient déjà pour susciter l'effroi (Oscar Wilde, *Le Portrait de Dorian Gray*) ou provoquer la mort (Prosper Mérimée, *La Vénus d'Ille*).

## LA PEINTURE COMME CITATION

Nous allons à présent aborder le cas des peintures qui sont en réalité des reproductions d'authentiques œuvres d'art. Ces tableaux renvoient à des éléments ayant une existence hors de la diégèse, et ils opèrent de ce fait une percée dans la fiction du jeu. Comme nous l'évoquions en introduction, la présence de ces peintures au sein même d'univers vidéoludiques est une forme d'intertextualité, au sens où l'entend Gérard Genette : « Je définis pour ma part [l'intertextualité], d'une manière sans doute restrictive, par une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre<sup>29</sup>. » Cette notion peut tout à fait s'appliquer aux peintures vidéoludiques, dans le sens où une ou plusieurs œuvres (des tableaux) sont présentes de manière effective dans une autre (un jeu vidéo)<sup>30</sup>. Les toiles qui nous intéressent sont donc à envisager comme des citations visuelles. Si l'on se fonde sur la définition qu'Antoine Compagnon donne de la forme canonique (donc textuelle) de la citation, il s'agit d'un déplacement d'une œuvre vers une autre<sup>31</sup> qui implique une étape de découpage et de prélèvement dans une œuvre citée, suivie ensuite d'une opération de greffe dans une œuvre citante<sup>32</sup>. Il est important de souligner que cette définition ne s'applique que partiellement aux peintures vidéoludiques : en effet, s'il y a bien un transfert, il n'y a en revanche presque jamais de coupe effectuée dans les œuvres. Bien que leurs dimensions originales soient rarement respectées, les tableaux cités dans les jeux vidéo sont quasi systématiquement reproduits dans leur intégralité.

Une citation, quelle que soit sa forme, qu'elle soit textuelle ou visuelle, a valeur de signe<sup>33</sup>. Pour que ce signe produise du sens, Antoine Compagnon précise que la citation doit être d'abord reconnue puis comprise en tant qu'élément rapporté, avant d'être interprétée dans le contexte

<sup>26</sup> Dans un jeu vidéo, le terme *hub* désigne un espace central à partir duquel la majorité ou la totalité des niveaux sont accessibles : il s'agit du château de Peach dans *Super Mario 64*, et du château de Dracula dans *Castlevania: Portrait of Ruin*. Dans les deux cas, ce sont des peintures qui ouvrent magiquement sur les différents niveaux.

<sup>27</sup> Plus précisément dans la première extension du jeu, *Hearts of Stone*.

<sup>28</sup> Une peinture de ce genre était également présente dans la version de *Resident Evil 4* présentée à l'E3 (Electronic Entertainment Expo) en 2003.

<sup>29</sup> Gérard Genette, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, p. 8.

<sup>30</sup> Dans le cas qui nous occupe, il s'agit plus précisément d'une relation d'interconicité. Sur cette notion, voir Mathilde Arrivé, « L'intelligence des images - l'interconicité, enjeux et méthodes », *E-rea*, n° 13.1, 2015 [En ligne] <https://journals.openedition.org/erea/4620> [consulté le 14/06/2021].

<sup>31</sup> Antoine Compagnon, *La seconde main ou Le travail de la citation*, Éditions Points, Paris, 2016, p. 53.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 69.

de l'œuvre citante<sup>34</sup>. Parmi ces trois étapes, qui rappellent d'ailleurs les trois niveaux de l'analyse iconologique théorisée par Erwin Panofsky<sup>35</sup>, celle de la reconnaissance est absolument essentielle, puisqu'elle amorce le processus interprétatif. Mais s'il est facilité en littérature par la présence de guillemets, ce repérage de la citation s'avère beaucoup plus complexe dans le domaine des arts visuels, car il n'existe pas d'équivalents picturaux, cinématographiques ou vidéoludiques aux guillemets. Ainsi, dans un jeu vidéo, les peintures citées ne sont accompagnées d'aucun marqueur visuel permettant de les identifier comme citations<sup>36</sup>, et la joueuse ou le joueur doit par conséquent posséder certaines connaissances préalables pour les discerner, les comprendre et les interpréter<sup>37</sup>.

Les tableaux cités dans les jeux vidéo remplissent des fonctions diverses. Il y a tout d'abord ceux qui participent à la décoration d'espaces dans lesquels la présence d'œuvres d'art est attendue : on trouve donc ces peintures dans des musées (*Mafia*, *Tomb Raider: Angel of Darkness*, *Animal Crossing*) mais aussi dans des villas, des manoirs ou des châteaux (*Scratches*, *Amnesia: The Dark Descent*, *The Sexy Brutale*, *The Council*, *Red Dead Redemption 2*, *Hitman 3*), et parfois dans des logis plus modestes (*Last Day of June*, *The Painscreek Killings*). On compte généralement parmi ces tableaux les toiles les plus célèbres de Léonard de Vinci, du Caravage ou de Rembrandt, ou encore de Goya, de Van Gogh ou de Monet : en d'autres termes, il s'agit de tableaux souvent décrits comme des chefs-d'œuvre aussi bien par les acteurs du monde de l'art que par le grand public. Ce sont des peintures dotées d'une très forte valeur symbolique, qui matérialisent en quelque sorte l'absolu artistique dans l'imaginaire collectif, et jouissent d'une réputation et d'une influence qui s'étendent bien au-delà du champ de l'histoire de l'art<sup>38</sup>. Ces tableaux se positionnent comme des emblèmes, des icônes de la peinture, et c'est précisément ce pour quoi ils sont présents dans les musées et les châteaux vidéoludiques : ils incarnent collectivement l'idée même d'art, que cette idée soit associée à celle de patrimoine comme dans *Mafia* (le musée de *Lost Heaven*), ou qu'elle soit synonyme de richesse et de prestige comme dans *Sunset* (l'appartement de Gabriel Ortega) ou *Mafia II* (le manoir de Leo Galante). Soulignons que c'est également en raison de leur renommée et de leur statut d'icônes que plusieurs de ces toiles considérées comme des chefs-d'œuvre sont conservées en tant que vestiges représentatifs de notre civilisation disparue dans un jeu comme *Horizon Forbidden West* (la collection de Tilda van der Meer).

Viennent ensuite les œuvres que nous qualifierons de circonstanciées, en raison du rapport thématique qu'entretient leur iconographie avec le lieu dans lequel elles se trouvent, ou plus globalement avec l'ambiance générale du jeu. Elles sont à envisager comme des relais ou des caisses de résonance visuelles qui font écho plus ou moins directement à ce que montre ou raconte le jeu. Dans *The Evil Within* par exemple, *La leçon d'anatomie du docteur Frederik Ruysch*, peinte par Jan van Neck<sup>39</sup>, est exposée dans une des salles de l'hospice que la joueuse ou le joueur visite au début de l'aventure : à travers son sujet, la toile rappelle clairement la vocation médicale de l'établissement. De la même manière, parmi tous les tableaux à thèmes religieux qui ornent le bureau du funérarium dans *The Medium*, on peut reconnaître une *Mise au tombeau* du Caravage<sup>40</sup> et une autre d'Antonio Ciseri<sup>41</sup>, deux œuvres qui semblent parfaitement appropriées dans ce contexte. Enfin, de nombreux jeux à tendance horrifique reprennent à leur compte des peintures telles que la *Judith décapitant Holopherne* du Caravage<sup>42</sup>, le *Saturne dévorant un de ses fils* de Goya<sup>43</sup>, ou encore le *Cauchemar* de Füssli<sup>44</sup>, autrement dit des toiles aux sujets violents et dérangeants qui contribuent à l'atmosphère poisseuse et malsaine de ces titres.

Notons que ces peintures circonstanciées ne nécessitent pas d'être identifiées avec précision, il importe seulement d'en saisir le sens pré-iconographique (ou primaire) défini par Panofsky. Pour

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 85-86.

<sup>35</sup> Le niveau pré-iconographique vise à dégager la signification primaire ou naturelle d'une œuvre, le niveau iconographique sa signification secondaire ou conventionnelle, et le niveau iconologique sa signification intrinsèque. Voir Erwin Panofsky, *Essais d'iconologie*, Paris, Gallimard, 1967, p. 13-45.

<sup>36</sup> Certains jeux comme *Assassin's Creed II* ou *Tom Clancy's The Division 2* ont recours au texte pour identifier les peintures citées, qui n'ont donc pas besoin d'être reconnues par la joueuse ou le joueur.

<sup>37</sup> Sabine Forero-Mendoza, « De la citation dans l'art et dans la peinture en particulier. Eléments pour une étude phénoménologique et historique », in *Emprunts et citations dans le champ artistique*, coord. Pierre Beylot, Paris, L'Harmattan, 2004, p. 26.

<sup>38</sup> Rappelons qu'il n'existe pas objectivement de chefs-d'œuvre, et qu'il s'agit d'une notion culturellement construite. À ce sujet, voir notamment *Qu'est-ce qu'un chef-d'œuvre ?*, dir. Jean Galard et Matthias Wascheck, Paris, Gallimard, 2000 ; Howard Becker, *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 2010 ; et Samuel Coavoux, « Reconnaître un chef-d'œuvre. L'influence du statut d'une œuvre dans l'allocation de l'attention des visiteurs au musée d'art », *Regards sociologiques*, n°48, 2016, p.23-36.

<sup>39</sup> Jan van Neck, *La leçon d'anatomie du Dr Frederick Ruysch*, 1683, huile sur toile, 141 × 203 cm, Amsterdam, Musée d'Amsterdam.

<sup>40</sup> Michelangelo Merisi, dit Le Caravage, *La Mise au tombeau*, 1602-1604, huile sur toile, 300 × 203 cm, Rome, Musées du Vatican.

<sup>41</sup> Antonio Ciseri, *Le transport du Christ au sépulcre*, 1864-1870, huile sur toile, 190 × 273 cm, Orselina, sanctuaire de la Madonna del Sasso.

<sup>42</sup> Michelangelo Merisi, dit Le Caravage, *Judith décapitant Holopherne*, 1599-1602, huile sur toile, 145 × 195 cm, Rome, Galerie nationale d'art ancien. Cette œuvre est présente notamment dans *Resident Evil* (remake datant de 2002), *Resident Evil: Code Veronica*, *Resident Evil Zero* et *The Walking Dead* ou encore *Tormented Souls*.

<sup>43</sup> Francisco de Goya, *Saturne dévorant un de ses fils*, 1819-1823, peinture murale transférée sur toile, 146 × 83 cm, Madrid, Musée du Prado. Cette œuvre est présente notamment dans *Scratches*, *Shadow of The Damned*, *Layers of Fear*, *The Council*, *The Sinking City*, *Conarium* ou encore *Daymare: 1998*.

<sup>44</sup> Il existe deux versions de ce sujet peint par Johann Heinrich Füssli : *Le Cauchemar*, 1781, huile sur toile, 102 × 128 cm, Detroit, Detroit Institute of Arts, et *Le Cauchemar*, 1790-1791, huile sur toile, 75 × 64 cm, Francfort-sur-le-Main, Maison de Goethe. Cette œuvre est présente dans l'une ou l'autre de ses versions dans *Layers of Fear*, *The Council*, *Clive Barker's Undying*, ou encore *Conarium*.

repandre l'exemple de *The Medium*, il n'est pas indispensable de savoir que les toiles du Caravage et de Ciseri représentent la mise au tombeau du Christ (signification secondaire) pour que ces œuvres aient un sens dans le contexte du funérarium : il suffit de comprendre que le corps transporté est celui d'un défunt sur le point d'être inhumé (signification primaire). De même, il n'est pas essentiel de connaître la *Théogonie* d'Hésiode pour que le tableau de Goya suscite un sentiment de malaise et de dégoût dans un jeu comme *Layers of Fear*.

Les œuvres authentiques présentes dans les jeux vidéo peuvent aussi constituer des outils de mise en perspective historique, donnant ainsi plus de crédibilité et de profondeur à la diégèse. Les peintures d'*Assassin's Creed II*, toutes réalisées par de célèbres artistes de la Renaissance, remplissent cette fonction : en plus de pouvoir être achetées et collectionnées, comme nous l'avons vu précédemment, elles évoquent la production artistique italienne de la fin du XV<sup>e</sup> siècle, période dans laquelle se déroule l'intrigue. Le même constat peut être fait dans *Red Dead Redemption 2* : dans l'exposition qui se tient à la galerie d'art de la ville fictive de Saint Denis, plusieurs des tableaux présentés sont des reprises de toiles de la période fauve d'Henri Matisse ou d'André Derain, ce qui permet d'une part de faire de l'artiste exposé un archétype du peintre d'avant-garde (il se trouve en plus être Français), et d'autre part de rappeler que l'histoire racontée par le jeu se situe autour de 1900. Évidemment, cet usage de la peinture n'est jamais parfaitement « réaliste » et les anachronismes sont fréquents : dans *Assassin's Creed II* par exemple, certaines œuvres ont été réalisées dix, vingt ou trente ans après les événements du jeu. Toutefois, ces légères entorses à la véracité historique sont peu susceptibles de porter préjudice à la « foi poétique » de la joueuse ou du joueur, plus connue sous le nom de « suspension volontaire de l'incrédulité<sup>45</sup> », car elle repose sur la vraisemblance et la cohérence d'un univers de fiction et non sur son réalisme<sup>46</sup>.

Enfin, plus rarement, certaines peintures citées vont se hisser au rang de symboles et se charger d'une signification métaphorique qui va révéler un autre niveau de lecture du jeu, de son récit ou du destin de ses personnages. Dans *The Walking Dead* (épisode 2) par exemple, deux œuvres présentes dans la maison de la famille St. John font subtilement écho aux événements qui s'y déroulent lorsque les protagonistes y trouvent refuge. La première est la célèbre toile du Caravage que nous avons déjà mentionnée plus tôt : *Judith décapitant Holopherne*. Elle est visible au moment même où le héros du jeu, Lee, découvre une pièce secrète dans laquelle il retrouve son ami Mark mourant et privé de ses jambes, qui ont été sectionnées par les St. John dans le but de les manger. Le tableau du Caravage offre alors deux niveaux de lecture : la violence de son sujet évoque évidemment l'horrible traitement qu'a subi Mark, mais l'œuvre renvoie également à la trahison des St. John envers Lee et ses compagnons, puisque d'après l'Ancien Testament, dans lequel est racontée l'histoire de Judith, c'est en employant la ruse et le mensonge que la jeune femme a pu tromper la vigilance d'Holopherne et l'assassiner. Après la découverte du corps de Mark, Lee se précipite dans la salle à manger des St. John pour révéler à ses amis la vraie nature du repas autour duquel ils sont attablés. C'est à ce moment-là qu'apparaît la seconde toile, qui est une reprise de la Cène peinte par Valentin de Boulogne<sup>47</sup>. Ce tableau présente lui aussi un double niveau de lecture. La Cène étant le dernier repas que le Christ a partagé avec ses apôtres la veille de sa mort, cette iconographie entre d'abord en résonance avec la situation dans laquelle se trouvent Lee et ses amis : elle traduit le fait que les St. John représentent un danger, et que ce dîner pourrait bien être leur dernier. Mais indirectement, l'œuvre de Valentin de Boulogne révèle aussi ce que les personnages ont dans leurs assiettes, car elle représente un passage très précis de la Cène, celui de l'institution de l'eucharistie, décrit notamment dans l'évangile selon Matthieu : « Or, tandis qu'ils mangeaient, Jésus prit du pain, le bénit, le rompit et le donna aux disciples en disant : "Prenez, mangez, ceci est mon corps"<sup>48</sup>. »

Un autre exemple de peinture métaphorique se trouve dans *Clive Barker's Undying*, et plus précisément dans la pièce du manoir où le héros, Patrick Galloway, affronte le personnage d'Ambrose Covenant transformé en un monstrueux colosse sous l'effet d'une pierre magique. Le tableau en question est le *David avec la tête de Goliath* peint par le Caravage<sup>49</sup>. La signification primaire de cette toile (un jeune homme tenant une tête coupée) en fait avant tout une image prémonitoire qui

<sup>45</sup> À ce sujet, voir Michael Tomko, *Beyond the Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith from Coleridge to Tolkien*, Londres, Bloomsbury Academic, 2016.

<sup>46</sup> Westin et Hedlund ont d'ailleurs montré que la représentation d'un espace réel à une période historique donnée est rendue plus crédible lorsqu'elle intègre des éléments issus de temporalités légèrement plus anciennes ou plus récentes. Voir Jonathan Westin et Ragnar Hedlund, « Polychronia - negotiating the popular representation of a common past in *Assassin's Creed* », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8, n°1, 2016, p. 3-20.

<sup>47</sup> Valentin de Boulogne, *La Cène*, 1625-1626, huile sur toile, 139 × 230 cm, Rome, Galerie nationale d'art ancien.

<sup>48</sup> Mt 26, 26. Nous soulignons.

<sup>49</sup> Michelangelo Merisi, dit Le Caravage, *David avec la tête de Goliath*, 1600-1601, huile sur toile, 91 × 116 cm, Vienne, Kunsthistorisches Museum.



anticipe sur la suite des événements : en effet, à la fin de l'affrontement, Patrick terrasse Ambrose et lui tranche la tête. À un niveau d'interprétation supérieur, la signification secondaire de l'œuvre (le récit biblique) permet quant à elle d'associer Ambrose au géant Goliath, et Patrick au personnage de David : dans cette perspective, leur duel n'est plus un simple combat, mais une mise en scène de la lutte du bien contre le mal, qui renforce le caractère providentiel du personnage de Patrick.

Les authentiques tableaux présents dans les jeux vidéo assument donc des rôles essentiellement narratifs, néanmoins variés, et cette diversité reflète leur nature de citations. Comme l'indique Antoine Compagnon, en littérature le sens originel d'un énoncé est susceptible d'être modifié par le processus de la citation<sup>50</sup>. La même observation peut être faite dans le champ des arts visuels : une image citée, donc recontextualisée, « change de régime de discours<sup>51</sup> ». Le sens que cette image produit en tant que citation dépend autant de sa signification initiale que du nouvel environnement dans lequel elle se trouve. C'est ce qui explique par exemple qu'une toile du Caravage comme *Judith décapitant Holopherne* ne signifie pas la même chose dans *Mafia* (peinture chef-d'œuvre), dans *Resident Evil* (peinture circonstancielle) et dans *The Walking Dead* (peinture métaphorique). Mais c'est aussi pour cette raison que certaines reproductions de tableaux présentes dans les jeux vidéo sont parfois difficiles à interpréter, et c'est particulièrement le cas des peintures métaphoriques : en effet, toute la portée de ces œuvres ne peut être saisie que si la joueuse ou le joueur possède des connaissances en histoire de l'art, comme nous l'évoquions plus tôt, ce qui peut être perçu comme une limite à l'intérêt des peintures citées.

## CONCLUSION

Les peintures vidéoludiques, qu'elles soient fictives ou inspirées d'œuvres réelles, contribuent à faire du jeu vidéo un espace hypermédiatique au sein duquel elles peuvent avoir des fonctions et des significations diverses, parfois très éloignées de leur vocation première. Ces tableaux se situent par conséquent au cœur de logiques de *remediation*<sup>52</sup>, terme que David Bolter et Richard Grusin emploient pour désigner le processus selon lequel les médias récupèrent et modifient les formes médiatiques qui les ont précédés. Cette notion de *remediation* permet ainsi de souligner l'ensemble des mécanismes culturels et formels qui sous-tendent la présence de tableaux dans les jeux vidéo, mais elle permet également d'envisager ces œuvres comme les différentes composantes d'une seule et même forme médiatique, la peinture : ainsi, si certaines peintures vidéoludiques sont des citations, toutes en revanche sont des *remédiations*.

---

<sup>50</sup> Antoine Compagnon, *La seconde main ou Le travail de la citation*, op. cit., p. 81.

<sup>51</sup> Mathilde Arrivé, « L'intelligence des images - l'intericonicité, enjeux et méthodes », art. cit.

<sup>52</sup> Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000, p. 44-50.