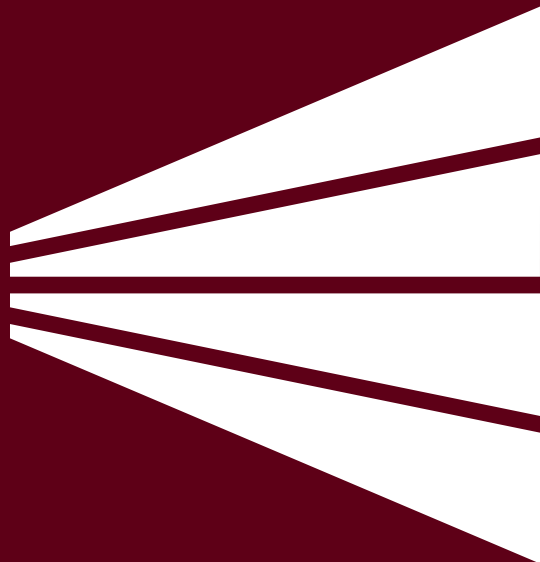


# TRAFIC HOME CINÉMA 3.12



*DIALOGUES ET COMMENTAIRES :*

*UN AUTRE ESPACE POUR LE JEU VIDÉO*

INTERVENTIONS : ELSA BOYER, ARNAUD ET BERTRAND DEZOTEUX,  
JULIEN PRÉVIEUX ET DORK ZABUNYAN

SAMEDI 21 AVRIL 2012, À 19H

RUE DE BOURG 19, LAUSANNE

SALLE DE PROJECTION DANS LES COMBLES

Nous sommes ravis d'accueillir Elsa Boyer, Arnaud et Bertrand Dezoteux, Julien Prévieux et Dork Zabunyan pour une intervention à cinq voix sur le jeu vidéo intitulée *Dialogues et commentaires: un autre espace pour le jeu vidéo*. Si le jeu vidéo est notablement mis sur le devant de la scène ces derniers temps, à travers des événements culturels, sa mise en lumière nous présente plus un objet - jouet - en pleine expansion dans le domaine de l'industrie du divertissement, qu'elle ne propose des tentatives d'analyses d'un «nouveau» médium pour en comprendre les spécificités. Les recherches respectives sur le jeu vidéo des intervenants que nous avons conviés se situent clairement dans la seconde manière de l'investiguer. Dès lors, nous pensons que leur travail trouve logiquement sa place dans notre envie constante de saisir les enjeux qui animent la création des images en mouvement à travers différents supports; d'autant plus lorsque ces formes de production posent aussi la question de leur place particulière dans le domaine de l'image animée et de la pluralité de leurs lieux de diffusion.

Il ne s'agira donc pas d'une soirée d'immersion ludique dans le jeu vidéo pour répondre à une mode mais plutôt d'opérer une mise à distance de ce médium à travers différentes sources de commentaires et de dialogues qui exposent et/ou qui séquentent les espaces-temps parcourus dans le jeu. Nous tenterons de saisir comment cela peut modifier notre façon d'appréhender l'espace du jeu vidéo lui-même mais aussi de voir en quoi cela peut nous soumettre d'autres manières d'envisager des environnements réels à travers les spécificités de ce médium.

La définition la plus commune et la plus répandue du jeu vidéo le présente comme un dispositif vidéoludique: des images qui engagent une activité corporelle, une immersion et une interactivité. Dans ce terme «vidéoludique», c'est le «ludique»

## INTRODUCTION

Steve Paterson

---

## PROBLÉMATIQUE

Txt co-écrit par  
les intervenants

---

qui constitue bien souvent la caractéristique la plus à même de saisir la spécificité du jeu vidéo. Ceci n'est pas sans influencer sur ce qu'on montre du jeu vidéo dans les expositions qui lui sont dédiées par exemple, lesquelles obéissent en règle générale au doublet jeu/patrimoine culturel, en accentuant parfois ce dernier pour tenter une percée vers le médium artistique. Suivant ce schéma, il faut donc montrer du jeu vidéo une sélection de jeux et de consoles qui marqueraient autant de points forts de son histoire, et les présenter au visiteur par le biais de consoles jouables. Ainsi, en montrant le jeu vidéo en jeu ou en attente d'être joué, on ne laisserait échapper aucun de ses aspects, à supposer que le ludique compris comme «jouable» englobe et exprime toutes les autres facettes de ce médium, notamment esthétique. Puisque nous sommes dans un «home cinéma» et non dans un contexte d'exposition, nous aimerions déborder cet aspect ludique vers d'autres aspects du jeu vidéo que ce paradigme ludique englobe peut-être, mais qu'il n'exprime pas nécessairement. Pour montrer autre chose, il faut peut-être passer par un relais, c'est-à-dire non plus mettre des consoles jouables à la disposition des spectateurs ou des intervenants, mais partir des parties de joueurs enregistrées et postées sur des plateformes de type YouTube. L'espace du Home Cinéma serait alors l'occasion de sortir du strict paradigme ludique pour demander ce que sont ces objets visuels et sonores par lesquels les joueurs font leur cinéma.

En parcourant YouTube à la recherche de commentateurs charismatiques de jeux vidéo, une découverte supplémentaire en résulte : à la surprise provoquée par la langue du présentateur, en succède une autre : la manière dont l'usage de la console fabrique l'espace du jeu. Il s'agira en ce sens de questionner aussi bien la représentation de l'espace dans le jeu que la perception du joueur/spectateur transmise par la parole. En convoquant différents types de documents - commentaires vidéo, tests dans la presse spécialisée, soluces, cartographies, etc. - nous verrons comment les environnements conçus par la console de jeux peuvent être en totale rupture avec l'expérience qu'en fait le joueur. En somme, cette séance consacrée aux jeux vidéo cherchera à explorer, parallèlement à l'arpentage de ses mondes, la terminologie qui est la nôtre dès lors que l'on décrit de façon immanente ses composantes visuelles (et sonores). Et dans cette optique, une attention particulière sera portée, à travers l'usage des termes que nous faisons devant une séquence de jeu, à tout un vocabulaire qui renvoie étroitement aux opérations cinématographiques que sont le montage ou le cadrage. C'est à partir de ces frottements de mots d'un médium à l'autre que nous tenterons d'investir la relation convulsive que le cinéma entretient aujourd'hui avec le jeu vidéo ; un cinéaste attirera particulièrement notre attention - Brian de Palma - qui déclare à ce sujet que les «jeux [nous] font évoluer à l'intérieur d'un environnement virtuel que vous percevez de manière subjective. Il n'existait rien de tel auparavant, c'est ce qui se rapproche le plus de notre manière d'appréhender la vie». Et que le cinéaste, à son tour, aimerait retrouver à l'écran.

## INTERVENANTS

---

Elsa Boyer est née en 1985. Elle a soutenu une thèse de philosophie intitulée «Phénoménologie et perception artificielle - La synchronisation en conflit» (Paris Ouest La Défense, 2010). Elle a récemment coordonné un ouvrage collectif sur les jeux vidéo aux éditions Bayard (*Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, février 2012). Elle est chargée d'enseignement en études cinématographiques à l'Université de Lille 3.

Arnaud Dezoteux est né en 1987 à Bayonne. Il est récemment diplômé de l'École Nationale des Beaux-arts de Paris. Son travail porte sur le tournage en studio et les effets numériques d'incrustation. Dans des formats proches du clip ou du générique, il filme des personnes appartenant à différentes communautés (Emokids, danseurs de Jumpstyle), livrées à elles-mêmes dans l'espace bleu du plateau de tournage. Il retravaille ensuite ces images en post-production, et replace ces situations

filmées dans des décors de synthèse. Il est intervenu dans le cadre du séminaire «Cinéma & jeu vidéo : pratiques sous influence», à l'Université Lille 3, organisé par Dork Zabunyan en mars 2011.

Bertrand Dezoteux est né en 1982 à Bayonne. Diplômé du Fresnoy en 2008, ses films se situent à la frontière du documentaire, de la fiction et de la science-fiction. Bertrand Dezoteux produit des objets visuels hybrides, hors normes et invente des productions numériques qui échappent à toute classification. Avec *Le Corso* (Prix jeune talent numérique de la Scam en 2008), il réalise un documentaire animalier en 3D. Avec *Zaldiaren Orena*, il retrace l'exploration du pays basque par un robot allemand pendant la Seconde Guerre mondiale.

Julien Prévieux est né en 1974 à Grenoble. Qu'il écrive des lettres de non-motivation, qu'il se livre à un parcours d'obstacle dans la ville ou au re-trucage d'un film hollywoodien, Julien Prévieux s'applique à décrypter un monde marqué par des changements idéologiques profonds mais propose également des manières de l'habiter. Entre humour absurde et tentative de révolte, les stratégies qu'il développe sont fondées sur la confrontation volontaire d'un individu solitaire avec un système donné (architectural, social, économique...). À travers des séries de peintures géométriques ou des diagrammes qui lui permettent de relire les grands textes de l'économie politique, il poursuit aujourd'hui sa recherche sur la notion de travail et de production.

Dork Zabunyan est maître de conférences en études cinématographiques à l'Université de Lille 3. Il a publié en 2011 *Foucault va au cinéma* (en collaboration avec Patrice Maniglier) et *Les Cinémas de Gilles Deleuze*, tous deux parus aux éditions Bayard.

---

TRAFIC  
**HOME CINÉMA**  
**3.12**

[www.trafic.li](http://www.trafic.li) - [info@trafic.li](mailto:info@trafic.li)

Avec le soutien de la Ville de Lausanne et de l'État de Vaud

L a u s a n n e



---

Remerciements: Elsa Boyer, Arnaud Dezoteux, Bertrand Dezoteux, Julien Prévieux et Dork Zabunyan

Partenaires: ch-arts, Mike Lombardo, ainsi que tous les membres de l'Association

Conception graphique: [www.station-sud.ch](http://www.station-sud.ch)

Réalisation graphique: atelier dommage & intérêt ([www.atelier-di.org](http://www.atelier-di.org))