



**HAL**  
open science

## A Crossing Industry: Ecritures et modèles visuels à l'épreuve du jeu vidéo

Cedric Parizot

► **To cite this version:**

Cedric Parizot. A Crossing Industry: Ecritures et modèles visuels à l'épreuve du jeu vidéo. Anna Guillo; Karen O'Rourke; Aline Caillet; Sophie Fetro. La fin des cartes?, antiAtlas éditions, inPress. halshs-02371549

**HAL Id: halshs-02371549**

**<https://shs.hal.science/halshs-02371549>**

Submitted on 19 Nov 2019

**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.

## A CROSSING INDUSTRY

Écritures et modèles visuels à l'épreuve du jeu vidéo

Cédric Parizot, anthropologue,  
Aix Marseille Univ, CNRS, IREMAM, Aix-en-Provence, France.

2019

*Version auteur de l'article à paraître dans*

« *Écritures et modèles visuels à l'épreuve du jeu vidéo* » In A. Guillo, K. O'Rourke, A. Caillet, S. Fetro,  
*La fin des cartes ? Marseille, Editions antiAtlas*

Au printemps 2013, Douglas Stanley et moi avons décidé de nous lancer dans la création d'un jeu vidéo pour rendre compte du fonctionnement pratique du régime de séparation israélien en Cisjordanie dans les années suivant la fin de la seconde Intifada(2007-2010). L'enjeu initial de cette expérimentation était de tester les capacités de la technologie vidéo ludique à articuler une démarche ethnographique avec une démarche artistique animée par ses propres enjeux esthétiques et poétiques.

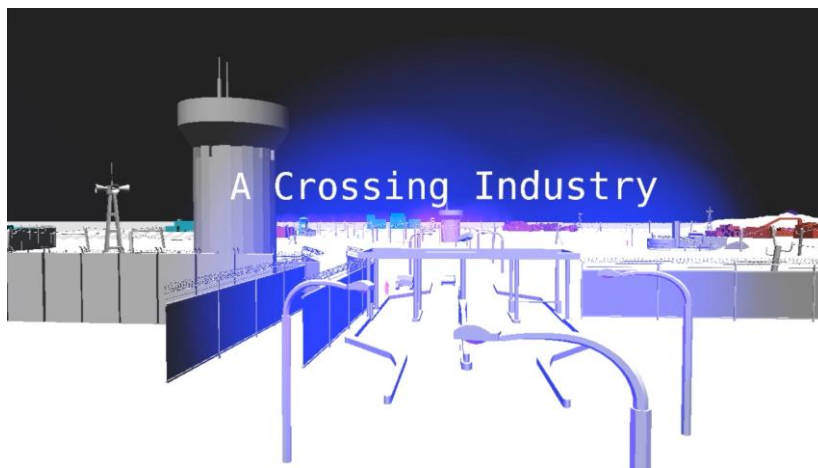
Compte tenu des faibles moyens dont nous avons disposés (matériels, financiers, techniques), ainsi que du peu de temps que nous pouvions consacrer à ce projet, l'élaboration des différentes versions et scénarios du jeu a pris plusieurs années. Elle a également mobilisé plusieurs personnes venant de disciplines différentes : un anthropologue (Cédric Parizot), un artiste (Douglas Edric Stanley), un philosophe (Jean Cristofol) et douze étudiants-artistes et anciens étudiants-artistes de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence. A l'automne 2018, après plusieurs versions et scénarios, nous avons finalement abouti avec Douglas Edric Stanley et Robin Moretti (artiste) à une version bêta jouable. Elle a été présentée à Marseille aux Docks des Suds dans le cadre de la Nuit européenne des chercheurs, le 28 septembre 2018, puis testée, dans le mois qui a suivi, à l'Institut politique d'Aix en Provence dans le cadre d'un cours de Master 2 de préparation à l'enquête de terrain.

Les explorations et tests que nous avons menés ensemble au cours des cinq dernières années ont été particulièrement fructueux. Car finalement ce projet nous a non seulement permis d'expérimenter et de réfléchir autour de modes alternatifs d'écritures, mais aussi d'éprouver différentes formes de modélisation de l'espace et, enfin, de mesurer l'intérêt heuristique de ce genre d'expérimentations art-sciences.

### ***Impasse cartographique***

En me lançant dans ce projet, je me suis confronté à un double défi. Tout d'abord, j'ai dû me familiariser avec d'autres dispositifs d'écriture : les bases du codage informatique, les logiciels de scénarisation non-linéaires, tels que *Twine*, et surtout le moteur de jeu 3D *Unity*. L'objectif n'était pas bien entendu d'acquérir les mêmes compétences que Douglas et les étudiants, mais de pouvoir comprendre les contraintes qu'imposaient ces dispositifs à leur création et les formes d'écritures qu'ils offraient pour matérialiser, spatialiser et manipuler ma pensée. Ensuite, dans le cadre de cette co-création d'œuvre, je n'avais pas totalement le contrôle sur ce qui s'écrivait, puisque je devais respecter les enjeux esthétiques et poétiques que Douglas et les étudiants poursuivaient.

J'en ai pris toute la mesure lorsqu'ils ont réalisé la première ébauche d'interface de jeu. A l'automne 2013, Douglas et les étudiants avaient adopté un langage graphique intégrant des objets 3D simplifiés (*low poly*), un fond uni en nuances de gris — plutôt vide et sans sol visible —, et des couleurs primaires pour représenter les différents types de lieux (zones sous contrôle israélien, zones palestiniennes, etc.) et les différents statuts des personnes (Palestiniens, Palestiniens de citoyenneté israélienne, Juifs israéliens, soldats, garde-frontières, etc.). En distribuant ces objets sur une carte inspirée (image 0) de celle que je leur avais dessinée, nous avons tenté d'élaborer la première ébauche de l'espace de navigation. Une version plus aboutie a été présentée au Festival *Internazionale* de Ferrara (Italie), en octobre 2014<sup>1</sup> (vidéo 1<sup>2</sup>).



Vidéo 1 :

Capture d'écran de la vidéo de la première version du jeu *A Crossing Industry* réalisée pour l'exposition antiAtlante delle frontiere: Per una nuova concezione dei confini e delle mobilità nel ventunesimo secolo, Festival Internazionale, Ferrara, 3-5 octobre 2014. Montage: Tristan, Fraipontvimeo : <https://vimeo.com/160287272>

Cette première version m'a d'abord fait prendre conscience des écarts prévalant entre ma proposition scientifique et celle, artistique, élaborée par Douglas et les étudiants. D'une part, la dimension oppressante de la musique et de l'environnement graphique de la première ébauche rendaient ainsi davantage compte des représentations des artistes que des miennes. D'autre part, nous n'envisagions pas du tout le jeu de la même manière. En tant qu'anthropologue, je l'envisageais comme une forme d'écriture susceptible de construire un modèle explicatif à travers des opérations et un environnement nouveau. J'espérais notamment que cette première ébauche de l'espace de navigation pourrait intervenir comme une forme de cartographie alternative, susceptible de mettre en valeur, les formes territoriales complexes qui prévalent dans les espaces israélo-palestiniens depuis la fin de la seconde Intifada. Par contre, Douglas et les étudiants considéraient le jeu comme un dispositif artistique. Leurs premières propositions étaient par conséquent davantage déterminées par leur cohérence esthétique ainsi que la manière dont eux-mêmes positionnaient cette œuvre par rapport au champ de la création vidéo ludique.

Pour compenser ces écarts, je me suis efforcé de m'appropriier le langage graphique réalisé à partir de *Un et* des logiciels d'écriture du scénario réalisés sur mesure par Douglas. Séduit par les capacités

---

1 <http://www.antiatlas.net/conference-et-exposition-au-festival-internazionale/>, dernière consultation le 2 février 2019.

2 Cédric Parizot, Douglas Edric Stanley, *A Crossing Industry*, 2014, <https://vimeo.com/160287272>

techniques de la visualisation 3D et de l'horloge du jeu, j'imaginai pouvoir générer une cartographie dynamique des effets du régime de contrôle israélien en Cisjordanie en simulant la dissociation spatiale et temporelle des circulations des populations. Cependant, je me suis vite rendu compte que cette modélisation ne mettrait en perspective qu'une partie de ces effets.

Cette cartographie alternative n'aurait opéré qu'une spatialisation dynamique des mouvements des uns et des autres, différenciés par les lieux, des rythmes et des moments. Or, comme le précise Michel De Certeau<sup>3</sup>, même dynamique, une telle spatialisation ne pouvait pas rendre compte de la manière dont les individus construisaient différemment leurs rapports à l'espace. Elle se serait limitée à la matérialisation de traces, c'est-à-dire à une succession ou à un déplacement de points sur une surface statique. Une telle modélisation m'aurait enfermé dans une approche territoriale de l'espace.

En bref, en testant les capacités de l'interface 3D fournie par les artistes, j'ai réalisé combien le régime de visibilité à travers lequel je me projetais était loin des énoncés que je mobilisais pour analyser les dynamiques spatiales sur le terrain. En ce sens, le jeu et cette expérimentation art-science ont fonctionné comme des dispositifs documentaires critiques<sup>4</sup>. En me confrontant à des écarts irréductibles, ils m'ont conduit à m'interroger sur les modalités à travers lesquelles je pensais, je représentais et je m'engageais avec mon objet de recherche<sup>5</sup>.

### ***Dépasser la carte***

Compte tenu des limites que présentaient l'interface graphique et le système de navigation et en raison des difficultés que nous rencontrions dans la construction du scénario et de personnages fictionnels, j'ai choisi de changer de médium et d'histoire. En 2016, laissant de côté le texte et les cartes, je me suis mis au dessin pour penser un récit interactif autour de dix actes (Planche 1).

---

<sup>3</sup> Michel De Certeau, *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, collection Folio essais, 1990, p. 59

<sup>4</sup> Aline Caillet, *Dispositifs critiques. Le documentaire, du cinéma aux arts visuels*, Rennes, PUR, 2014.

<sup>5</sup> Cedric Parizot et Douglas Edric Stanley, "Recherche, art et jeu vidéo Ethnographie d'une exploration extra-disciplinaire", *antiAtlas Journal*, 01 | 2016, [En ligne], publié le 13 avril 2016, URL : <http://www.antiatlas-journal.net/recherche-art-et-jeu-video-ethnographie-dune-exploration-interdisciplinaire>, DOI : <http://dx.doi.org/10.23724/AAJ.2>, dernière consultation le 2 février 2019.

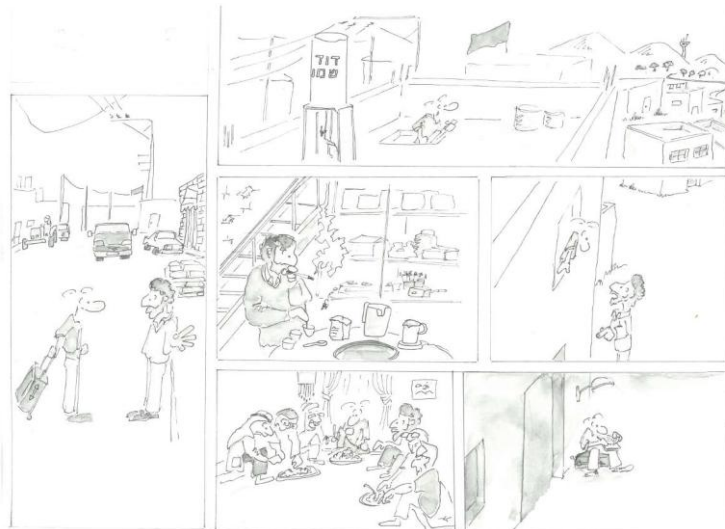


Planche 1 : Idée de scénario pour l'acte 2 du jeu, dessin, Cédric Parizot, 2016

Le nouveau scénario a maintenant pour protagoniste un jeune anthropologue français (moi-même). Dans le premier acte, je quitte une ville israélienne, pour me rendre de l'autre côté du mur, dans un village palestinien. Ma mission est simple : il me reste six jours pour rencontrer un dernier interlocuteur dans le cadre de mon enquête de terrain sur les artichauts sauvages ou sur les réseaux de passeurs qui facilitent l'entrée des ouvriers Palestiniens en Israël. C'est au joueur de choisir. Mais quel que soit le sujet, l'enquête tourne court. Mon contact est introuvable et à chaque fois que je me déplace, que ce soit dans le sens d'Israël vers les Territoires palestiniens occupés ou l'inverse, je me heurte à des checkpoints, des barrages, des tas de terres, des routes éventrées ou des frontières culturelles et politiques.

La manière dont le joueur prendra connaissance de ces espaces dépendra de deux choses. D'une part, étant donné que ce scénario n'est pas linéaire, sa trajectoire dépendra de son cheminement à travers différents actes. Le jeu une fois terminé devrait comporter dix actes, chacun renvoyant à des situations et des environnements différents au cours de l'enquête. D'autre part, ce qu'il verra au sein de chaque acte sera tributaire de la manière dont il effectuera ses trajectoires.



Image 1 :

Première scène de la seconde version du jeu vidéo *A Crossing Industry*, 2018, réalisé par Cédric Parizot, Douglas Edric Stanley, Robin Moretti.

Rompant avec la vision cartographique de la première version, la nouvelle interface du jeu fait apparaître des bulles dans lesquelles apparaissent le protagoniste en interaction avec d'autres personnages (Image 1) ou des objets que l'on peut manipuler et explorer : un téléphone, un carnet de terrain, une carte, un passeport, un ordre de mission. Le joueur peut ainsi faire tourner la bulle afin d'observer les personnages impliqués dans cette interaction ou les objets qu'il manipule.



Image 2 :

Vue montrant la route israélienne qui doit conduire le joueur vers le checkpoint permettant d'entrer en Cisjordanie, *A Crossing Industry*, 2018.

La navigation se fait par l'intermédiaire d'un zoom avant, pour se concentrer sur un objet ou une interaction, ou à travers un zoom arrière pour reprendre un champ de vision plus large. Par exemple, le joueur peut être en train de conduire sur une route (Image 2), puis décider de prendre son téléphone. Il lui suffit alors de faire un zoom sur sa voiture pour le chercher. La première bulle sera remplacée par une seconde faisant apparaître le cockpit de la voiture (Image 3). En zoomant sur le téléphone, préalablement sélectionné par un clic, il verra celui-ci s'ouvrir (Image 4), puis une nouvelle bulle apparaîtra dévoilant le joueur s'entretenant avec un de ses collègues resté en France (Image 5). A tout moment, il pourra revenir sur un champ de vision plus large (cockpit ou route).

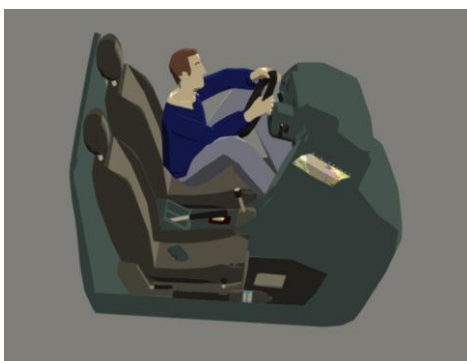


Image 3 :

Vue dévoilant l'intérieur du cockpit de la voiture du joueur, *A Crossing Industry*, 2018.



Image 4 :

Téléphone portable, *A Crossing Industry*, 2018.

Ce nouveau système de navigation et l'interface graphique sur laquelle il s'appuie permettent de dépasser une représentation territoriale et euclidienne de l'espace. Ce dernier n'est donc plus

matérialisé comme une surface qui préexiste au sujet et qui se donne à voir dans sa totalité. Il s'articule davantage autour de plans distincts et réduits, qui changent en fonction de l'environnement ; environnement qui se donne aussi à voir différemment en fonction de la manière dont cette personne prête attention au monde qui l'entoure et la façon dont elle l'habite.

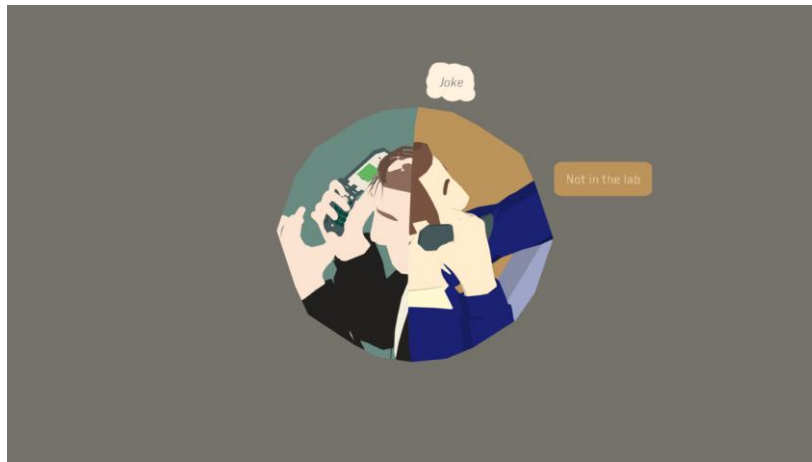
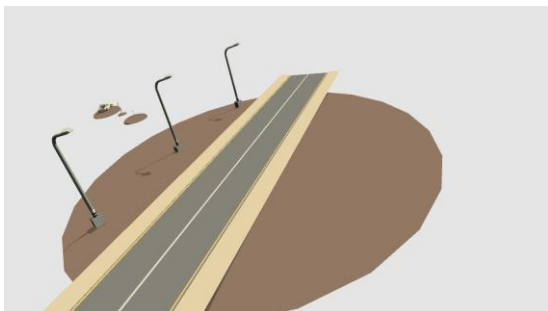


Image 5 :  
Vue montrant le joueur au téléphone avec un collègue français, *A Crossing Industry*, 2018.

Le choix de cette interface est un accident. Il s'est produit lorsque Robin Moretti qui s'était engagé dans de nouvelles recherches graphiques nous a proposé ses premiers croquis. Personnages et d'objets (une voiture, un lampadaire, un personnage) y étaient présentés dans ces petites bulles (voir image 6 et 7). Recherchant à l'époque des modes de visualisation alternatifs des espaces pratiqués dans nos trajectoires quotidiennes, j'ai suggéré que nous conservions ces bulles. C'est Douglas qui, à travers ses recherches d'un système de navigation inédit, a ensuite trouvé le système de zoom avant et arrière pour naviguer d'une bulle à l'autre.



Images 6 et 7 : Recherches graphiques Robin Moretti, 2017

La conjonction de leurs propositions nous a ainsi permis de passer d'une représentation cartographique à une représentation de l'espace très inspirée de la perspective résidentielle théorisée par Tim Ingold. Celui-ci explique que les « formes que les hommes construisent, dans leur imagination ou dans la réalité, surgissent au cours mêmes de leur activités, dans les contextes relationnels spécifiques de leur engagement pratique avec leurs environnements<sup>6</sup> ». Reprenons l'exemple précédent. En roulant dans sa voiture, la trajectoire du joueur, et donc l'espace qu'il va contribuer à réaliser devant ses yeux et qui imprimera sa mémoire, articule plusieurs plans, parfois simultanés, parfois successifs. Chaque plan correspond à l'évolution de son attention et de ses actions : il conduit sur une route dans le désert, puis son attention se focalise davantage sur le

---

<sup>6</sup>Tim Ingold, *Marcher avec les dragons*, Paris, Points Essais, 2013, p. 234

cockpit de sa voiture, puis sur le clavier de son téléphone portable et, enfin, l'image de sa discussion avec son collègue. Chaque plan réalise ainsi un espace dans lequel le joueur se trouve sans nécessairement avoir quitté l'espace précédent. Mais ce qu'il va mémoriser c'est la succession des images qu'il a contribué à construire à travers ses actions et son attention.

L'intérêt de cette interface n'est pas de proposer un modèle précis des dynamiques que génèrent nos trajectoires quotidiennes. L'objectif des artistes n'était d'ailleurs pas de fournir des outils pour me permettre de mieux formuler une argumentation aboutie ou rendre compte d'un savoir déjà construit. L'enjeu pour eux était davantage de jouer et de mettre à l'épreuve différentes formes pour tenter de traduire ce qu'ils comprenaient de mon travail de recherche et de ce que je voulais modéliser dans le jeu, tout en explorant et en mettant à l'épreuve les médiums qu'ils ont eux-mêmes mobilisés (unity, Twine). Je leur ai d'ailleurs emboité le pas. Par conséquent, l'interface que nous sommes en train de finaliser dans cette dernière version doit être envisagée comme l'exploration de formes de matérialisation d'un ensemble de réflexions que nous nourrissons ensemble, à travers nos allers et retours, entre discussions, rédaction du scénario et développement informatique. L'interface du jeu vidéo n'est plus là pour cartographier de manière alternative une manière de comprendre les espaces israélo-palestiniens, elle doit être envisagée comme un « embrayage » dans un processus de réflexion en cours. Elle devient consubstantielle à mon travail de réflexion et de modélisation. Elle nourrit plus qu'elle ne traduit ma recherche.