



BD Catherine Meurisse réinvente le Japon dans un album drôle et élégant, tout en émerveillements. Interview. >> 31



Un Goncourt connecté

Littérature. Rencontre avec Nicolas Mathieu, écrivain sursollicité depuis son Goncourt de 2018, qui prolonge son œuvre en publiant très régulièrement sur les réseaux sociaux. >> 33

MAGAZINE

CULTURE

29

LA LIBERTÉ
SAMEDI 27 NOVEMBRE 2021

Pratique artistique en plein essor, la photographie *in-game* consiste à faire des clichés dans un jeu vidéo. Exemple avec le Suisse Pascal Greco

LA PHOTO SE PIQUE AU JEU

<< OLIVIER WYSER

Photographie >> Des parois de roche sculptées par l'érosion et habillées d'éclats de mousse, des paysages minéraux aux arêtes désolées qui évoquent d'étranges planètes inhospitalières... C'est beau l'Islande! Oui, mais regardez de plus près les images au centre de cette page: Ne semblent-elles pas quelque peu troublantes? Un rien ambiguës? Non, ces clichés n'ont pas été pris au Polaroid aux confins de la Terre de glace. Ils ont été capturés à l'intérieur d'un jeu vidéo – dans le jargon, on appelle cela des photos *in-game*.

Tout a commencé au printemps 2020. Le photographe et réalisateur genevois Pascal Greco doit s'envoler pour l'Islande, un pays dont il a déjà plusieurs fois photographié les paysages et l'architecture (son projet *No Cliché*). Mais une certaine pandémie et le confinement qui va avec mettent un terme à ses ambitions. Las, Pascal Greco s'achète une Playstation 4 et rentre chez lui avec sa nouvelle console et le jeu *Death Stranding*, choisi un peu par hasard en fonction des notes glanées sur la toile. Et ce hasard-là a bien fait les choses.

Comme un vrai appareil

«Les photos sur la boîte m'ont tout de suite évoqué l'Islande dans une version mystique et fantasmée. J'ai commencé à naviguer dans le jeu à travers les montagnes et les vallées à l'aide du protagoniste et mon doigt a glissé sur la manette, déclenchant sans le faire exprès le mode photographique du jeu», raconte Pascal Greco. Ce mode photo permet de mettre l'action en pause afin de prendre des clichés des décors ou d'autres éléments de l'environnement vidéoludique. Différents filtres et autres paramètres permettent en outre de jouer avec les images comme avec un véritable appareil photographique.

«Il y a une certaine forme de snobisme académique»

Pascal Greco

Depuis quelques années, ces images numériques – connues de longue date par les *gamers* – attirent aujourd'hui les artistes. «Bien que je sois adepte des jeux vidéo depuis les années 1980, ce nouvel outil avait quelque chose de déconcertant. Dans les options, il y avait un cadre carré façon Polaroid. Tout était là pour me donner envie d'expérimenter», explique le Genevois,



Des paysages islandais? Simplement le jeu vidéo *Death Stranding*. Pascal Greco

qui vient de publier *Place(s)*, aux Editions Chambre Noire, un ouvrage rassemblant ses photographies *in-game*.

«Ce jeu est devenu très populaire durant le confinement car il semblait offrir une échappatoire à la réalité dans ces paysages magnifiques. Il est amusant de constater que *Death Stranding* ne proposait pas de mode photographique au départ. Les fans du jeu l'ont demandé et Kojima Productions a ajouté la fonction par la suite», explique Marco De Mutiis, curateur numérique au Fotomuseum de Winterthour et chercheur à l'Université de Lucerne. «De plus en plus de jeux proposent cette fonction. Au cours des quatre ou cinq dernières années, nous assistons à un changement dans cette direction. La lumière, la composition, les paysages sont devenus importants.»

Snobisme des institutions

Il suffit de faire un tour sur Reddit ou sur Instagram pour se rendre compte que la communauté des photographes de jeux vidéo est en plein boom. Des sites dédiés sont même là pour expliquer aux novices comment réaliser de belles prises de vues dans tel ou tel jeu. Sur YouTube, on ne compte plus non plus les vidéos sur le sujet. Et les concepteurs de jeux l'ont bien compris. Un exemple: le jeu *Pokémon Snap*, sorti en 2021 sur la console Nintendo Switch, est même entièrement construit autour du mode photographique afin de capturer des images de Pokémon comme dans un safari photo.

«La photographie de jeux vidéo a reçu peu d'attention au sein des institutions photographiques, mais la communauté qui la soutient est par contre en pleine expansion grâce aux technologies de partage et au réalisme croissant. N'oublions pas que les images de synthèse

ont joué un rôle important dans l'évolution de la photographie. Cette transformation est en cours depuis trente ans, non seulement dans la façon dont les images sont produites, mais aussi dans la façon dont elles circulent grâce au partage social», ajoute Marco De Mutiis.

«Il y a une certaine forme de snobisme académique vis-à-vis de cette nouvelle façon de prendre des photos. Même si certaines institutions telles que Beaubourg, à Paris, ou le MoMA à New York lui consacrent parfois quelques bribes d'expositions», constate Pascal Greco, qui se réjouit en revanche de l'intérêt que portent les joueurs à ces photographes qui investissent leur terrain: «C'est un peu malheureux à dire mais le fait que des photographes s'intéressent au jeu vidéo apporte une certaine crédibilité à un secteur qui est souvent décrié à tort. C'est très positif si cela peut contribuer à décloisonner l'univers vidéoludique.»

De l'art, autrement

Il existe encore peu de livres ou d'expositions consacrés à la photographie *in-game*. Finalement est-ce encore de l'art? «Je la considère comme une pratique s'inscrivant dans le cadre de ce que l'on appelle la post-photographie. La photo a souvent été définie comme un moyen technique, liant l'appareil et son objectif au monde réel. De ce point de vue il est difficile de comprendre les images de synthèse, le collage, la réalité augmentée et les captures d'écran dans le domaine de la photographie. Je pense qu'il faut une approche plus ouverte des images et de la culture visuelle numérique contemporaine», estime Marco De Mutiis. >>

> Pascal Greco, *Place(s)*. Ed. Chambre Noire, 80 pp.

L'ÉPINEUSE QUESTION DES DROITS

Comme avec l'apparition de n'importe quelle nouvelle technologie, le droit met forcément un moment avant de régler les nouvelles questions qui se posent. Par exemple, à qui appartiennent les clichés pris dans un jeu vidéo? Au photographe? A l'éditeur du jeu? Au réseau social sur lequel la photo a été diffusée? «Il est certain qu'en ajoutant des modes photo, les sociétés de production vous encouragent à en prendre. Mais en même temps il est difficile de définir à qui appartiennent les droits d'image. Les sociétés de jeu vidéo considèrent cela comme une forme de publicité gratuite,

car de nombreux joueurs partagent leurs clichés sur les médias sociaux et contribuent à faire connaître le jeu», explique Marco De Mutiis, curateur numérique au Fotomuseum de Winterthour qui précise que les concepteurs de jeux n'ont pas tendance à considérer cela comme une activité artistique. «Pour autant que je sache, jusqu'à présent, la violation des droits d'auteur n'a jamais été un problème dans la photographie *in-game*.» Soucieux d'éviter les ennuis, le photographe Pascal Greco n'a tiré que peu d'exemplaires de son livre *Place(s)* et reverse les bénéfices à une association. OW