

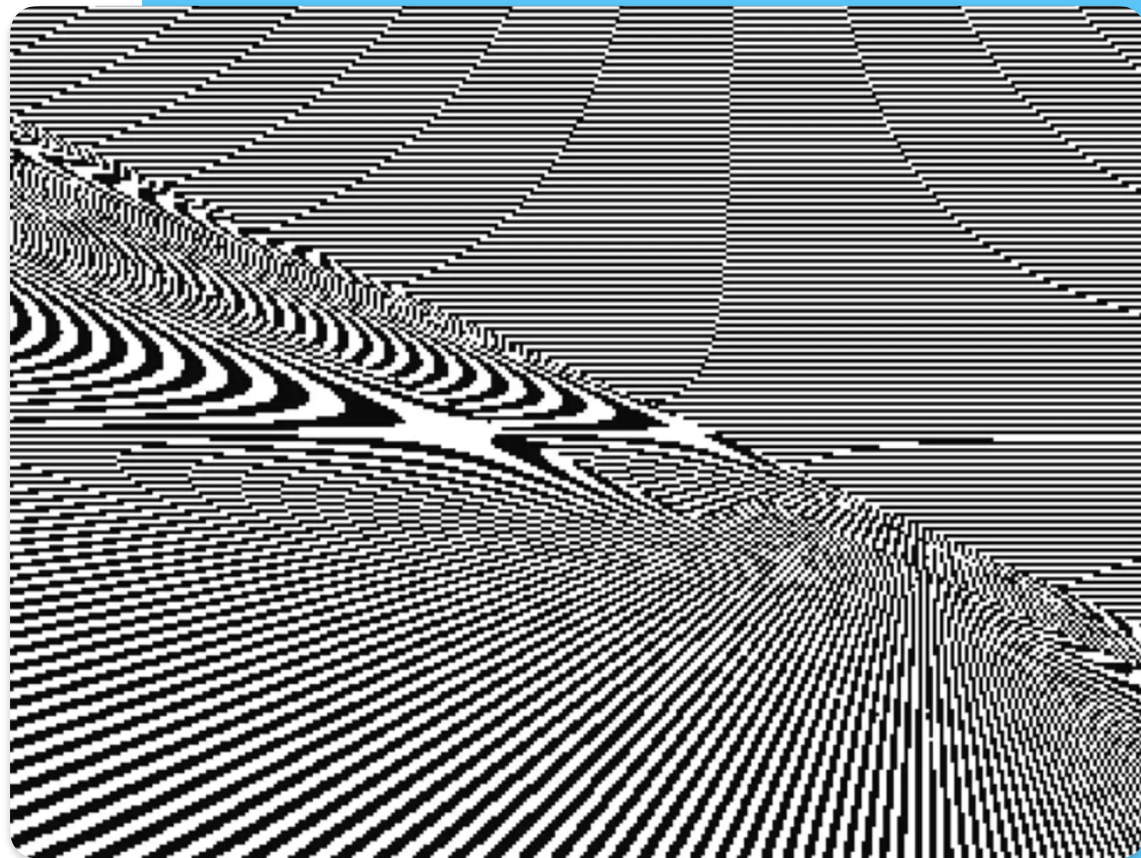
ART & JEUX VIDÉO

De l'art avec des jeux //
Des jeux avec de l'art

ART & JEUX VIDÉO

De l'art avec des jeux //
Des jeux avec de l'art

1. Le jeu détourné



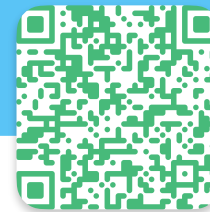
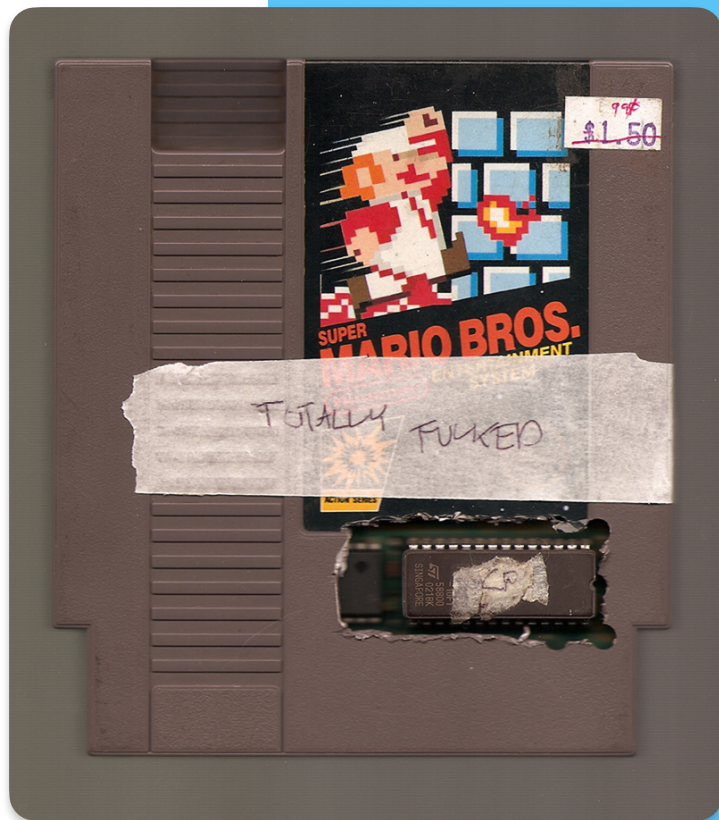
. JODI

*Untitled Game (CTRL-SPACE)
Modification of Video Game (Quake
1), 1998-2001*

À l'avant-garde du Web Art, dans les années 1990, les artistes du collectif JODI (Joan Heemskerck et Dirk Paesmans) ont été parmi les premiers à détourner des logiciels et des jeux vidéo.

Cette œuvre est un bon exemple de « mod » (modification de jeu vidéo existant). Ils ont dénaturé le logiciel et le graphisme de Quake, un jeu vidéo de tir (firstperson shooter) populaire à l'époque. Par leur intervention, les visuels sont réduits à des rayures noires et blanches abstraites contrastant avec l'ambiance sonore qui reste représentative de l'action. Égaré, le joueur doit utiliser la manette pour naviguer dans ce paysage confus en essayant de s'orienter grâce au son.

Vidéogramme réalisé d'après les vidéos postées sur la chaîne Youtube de l'artiste.

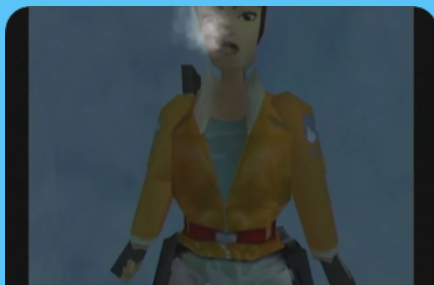


Cory Arcangel

Totally Fucked, 2003

Cory Arcangel est l'un des premiers hackers à être entrés dans le monde de l'art, notamment avec ***Totally Fucked***.

Pour cette œuvre, l'artiste a modifié une cartouche de ***Super Mario Bros.*** afin de générer une boucle infinie dans laquelle Mario est éternellement coincé sur un cube. Comme dans beaucoup des œuvres de **Cory Arcangel**, ce personnage condamné exprime notre frustration face à l'incapacité de la technologie à répondre à nos attentes.



She Puppet
vimeo.com



Peggy Ahwesh

She Puppet, 2001

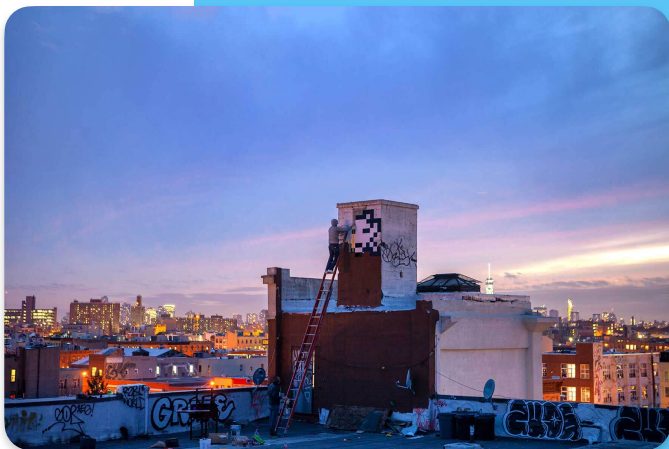
Pionnière de la vidéo et du cinéma expérimentaux, Peggy Ahwesh travaille, depuis les années 1980, avec une variété impressionnante de médias de l'image en mouvement.

Pour *She Puppet*, elle s'est filmée jouant à *Tomb Raider* puis a monté les séquences pour que l'héroïne, Lara Croft, meure et renaisse à plusieurs reprises, en ajoutant à l'ensemble des voix de femmes lisant des citations du musicien Sun Ra, du poète Fernando Pessoa et de l'écrivaine Joanna Russ. En réécrivant ce récit préprogrammé, Peggy Ahwesh interroge la subjectivité féminine, la matérialité du corps et le potentiel politique du jeu.

ART & JEUX VIDÉO

De l'art avec des jeux //
Des jeux avec de l'art

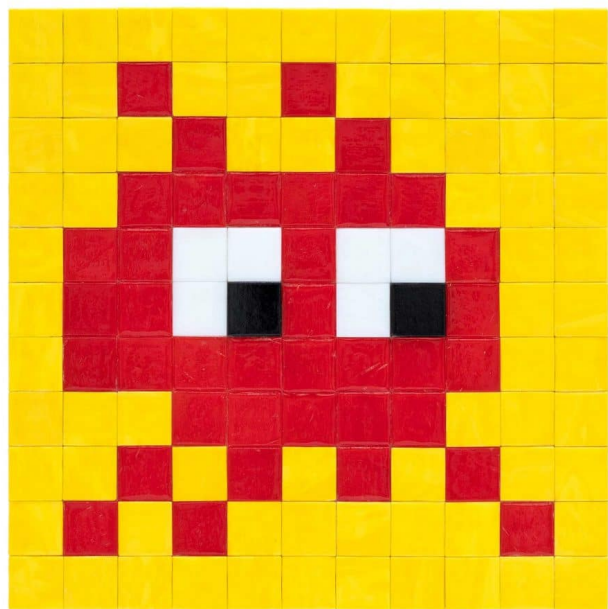
*2. Art contemporain et
esthétique vidéoludique*



Portrait du street artist Invader en train de travailler à New York, 2015
© Invader



Portrait d'Invader, 2007
© Invader



Invader, Alias PRT_12, 2022

Carreaux de céramique sur
panneau et carte d'identité
• 21.6 × 21.5 cm •
© Invader

INVADER (Franck Slama, 1969 -)

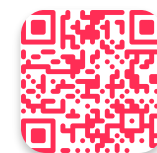
Franck Slama dit « Invader » est un artiste mosaïste français né en 1969 à Paris

Actif depuis 1996, **Invader** installe sur les murs de grandes villes mondiales ses personnages pixelisés constitués de carreaux de céramique colorés.

Ses premières figures étaient fortement inspirées du jeu vidéo **Space Invader** (1978, Taito). L'emprunt direct à l'esthétique des premiers jeux vidéo doublé d'une référence évidente à la mosaïque classique, créent ce décalage formel si identifiable du style de l'artiste.

Son oeuvre s'est depuis considérablement enrichie et les références à la Pop culture sont légions.

www.space-invaders.com





Fighters, 2007, Huile sur toile, 20x20cm



Dante and the Three Beasts, 2007, Huile sur toile, 20x20cm



Skull on fire, 2010, Huile sur toile, 35x35cm

Kristoffer Zetterstrand

K. Zetterstrand est un peintre contemporain suédois né en 1973.

Zetterstrand travaille principalement à l'huile, mais sa méthode de création est très particulière : il construit souvent **des scènes en 3D** sur ordinateur avant de les peindre, ce qui lui permet d'explorer des espaces visuels numériques avec une sensibilité classique.

Ses œuvres intègrent des influences allant de l'art ancien et de la Renaissance aux graphismes pixelisés des jeux vidéo et paysages virtuels imaginés ou générés numériquement.

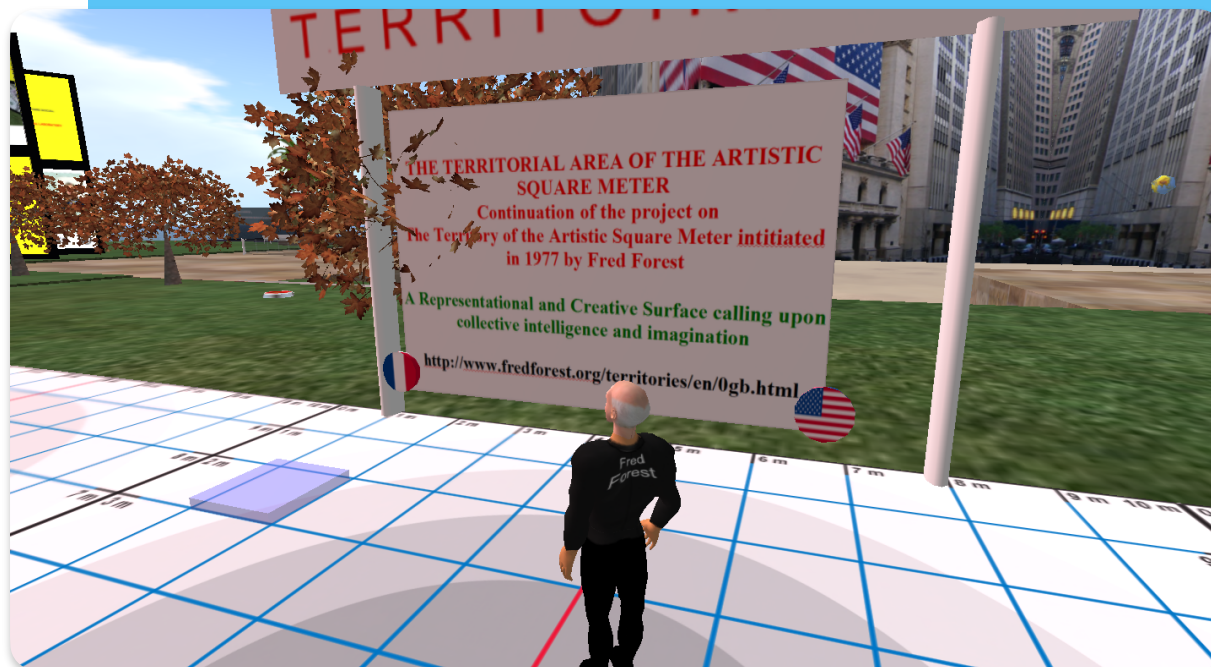
Zetterstrand est probablement le plus connu auprès du grand public pour ses peintures qui figurent dans le jeu **Minecraft**.

Son style oscille ainsi entre peinture académique et Pixel-art revisité.



www.zetterstrand.com

Toutes les images sont extraites du site de l'artiste



Centre expérimental du Territoire et Labo social, 2008, Performance de l'artiste dans le jeu *Second Life*. (Images expérimental du Territoire et Labo social, 2008, Performance de l'artiste dans le jeu *Second Life*. (Image issue du site de l'artiste)



www.fred-forest-archives.com/fr

Fred Forest (1933 -)

Artiste et professeur émérite des Universités, il est cofondateur de trois mouvements artistiques historiques, ceux de l'**art sociologique** (1974), de l'**esthétique de la communication avec Mario Costa** (1983) et d'un **art pour l'éthique** (2018). Théoricien de l'art, il est l'auteur d'une dizaine d'ouvrages.

Si son oeuvre a toujours questionné les innovations technologiques et leur action sur l'art, il s'en est bien souvent servi pour réaliser des performances.

En 2008, il met sur pied un **Centre expérimental du Territoire** au sein du jeu *Second Life* afin de questionner la notion de territoire en pleine élections municipales. Le jeu qui est alors une plateforme « bac-à-sable » massivement multi-joueurs devient le lieu numérique et virtuel d'une oeuvre qui s'ancre dans le réel.



Lien vers la chaîne Youtube de l'artiste

Cao Fei

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei), 2007

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei) est la première vidéo d'une série créée par Cao Fei dans l'univers virtuel Second Life.

Cette œuvre, qu'elle voit comme un documentaire virtuel, retrace les aventures (véritables) de China Tracy, l'avatar de l'artiste, qui incarne la jeune génération en Chine, un pays de plus en plus connecté et mondialisé. China Tracy explore la ville et développe une relation romantique avec un avatar qui, elle le découvre, est celui d'un Américain de 65 ans. L'œuvre révèle le potentiel du monde numérique, où les limites entre le réel et le virtuel sont floues et l'identité est fluide, permettant aux joueurs de devenir les personnes qu'ils veulent.



Temps Perdu, Production: Atelier de Recherche et Création Œuvres partagées, Ecole supérieure d'art de Nancy Supports mixtes, impressions 2009 (images tirée du catalogue de l'exposition « Playtime - Videogame Mythologies », Rennes 2014.)

Dominique Cunin et David-Olivier Lartigaud

Temps Perdu est une capsule temporelle visant à préserver des constructions de Second Life, l'environnement immersif autrefois populaire qui avait été commercialisé comme le futur d'Internet.

Ce dernier est maintenant quasiment vide et l'activité des utilisateurs est très faible.

Dominique Cunin et David-Olivier Lartigaud ont photographié cette série de bâtiments érigés par des utilisateurs dans Second Life, afin de les conserver pour le futur. La technologie d'impression 3D a été utilisée pour leur donner une présence physique et rendre plus évidents leur poids et leur caractère solennel. Créé il y a seulement trois ans, ce musée d'architecture virtuelle ressemble déjà à une collection de clichés d'un temps révolu.



Ben Vickers

World Study #4: Sea of Ice,
2006

Dans un des premiers exemples de moteurs de jeu ouvert (open game engines), cette œuvre est la quatrième d'une série de treize études. Il s'agit d'une simulation numérique évoquant le tableau **La Mer de glace (1824)** du peintre romantique allemand Caspar David Friedrich, considéré comme un chef-d'œuvre. Cette toile, qui montre un naufrage dans une mer gelée, est souvent décrite comme la représentation de la vitalité et de la suprématie de la nature sur l'humanité.

L'esthétique low-poly développée ici n'est pas sans rappeler celle de jeux 3D de première génération ce qui creuse un écart stylistique fort avec le réalisme pictural de Friedrich.



La Femme Nue, 2022
Birch plywood, acrylic paint; 120 x 90 x 2.5 cm
Photo © Tanguy Beurdeley / Courtesy Perrotin



Norman Foster, 2021
Birch plywood, acrylic paint; 120 x 90 x 2.5 cm
Photo © Claire Dorn / Courtesy Perrotin

Xavier VEILHAN (1963-)

Est un artiste français à l'oeuvre multiple et protéiforme.

Sans convoquer ouvertement le jeu vidéo dans son travail, l'artiste plasticien Xavier Veilhan explore aux travers de ses sculpture et peinture l'esthétique dite « *lowpoly* » si représentative des premiers jeux en 3D.

La reconfiguration de la figure humaine ou animale s'accomplit grâce à la simplification des formes induite par le recours à une 3D rudimentaire.

Son oeuvre se place ainsi dans l'héritage d'une esthétique ne reposant, au départ, que sur la faiblesse de la technologie propre à ces jeux de la fin des années 1990.



Veilhan Versailles, Chateau de Versailles, France 2009
The Carriage, 2009
Steel, acrylic paint, polyurethane varnish; 280 x 1500 x 180 cm
Collection Centre National des Arts Plastiques (Cnap)
Photo © Florian Kleinfenn



The Lion, 2004
Styrofoam, fiberglass, polyurethane paint, polyester resin, polyester paint, polyurethane varnish; 500 x 850 x 300 cm
Permanent installation in Bordeaux, France
Collection Communauté Urbaine de Bordeaux
Photo © Didier Doustin CUB

www.veilhan.com

Toutes les images sont issues du portfolio disponible sur le site de l'artiste.



Transmoderna, *Terraforming CIR*, 2022
Installation de réalité virtuelle, couleur, sonore, 8 min

Toutes les images sont issues du site des artistes.

Transmoderna

Terraforming CIR, 2022

Le collectif Transmoderna travaille à la jonction de la musique électronique et de l'art numérique.

Terraforming CIR propose un voyage vertigineux en réalité virtuelle sur une planète extraterrestre du futur. Des artefacts technologiques suggèrent que des humains ont tenté de la rendre semblable à la Terre. Sur les ruines de ces colonies humaines avortées, des sociétés post-Homo sapiens prospèrent. Transmoderna montre ainsi que la notion de « worldbuilding » dépasse le genre humain.



HUMAN ONE, 2021, sculpture vidéo numérique à quatre canaux (couleur, muette), support en aluminium poli et acajou. Jeton non fongible dynamique.

Collection personnelle de Ryan Zurrer. Crédit photo Christie's Images Ltd.

Beeple (Mike Winkelmann, 1981-)

HUMAN ONE est une sculpture vidéo cinématique de l'artiste Beeple. Cette œuvre dynamique met en scène le premier être humain né dans le métavers, un monde virtuel 3D accessible uniquement par internet.

Vêtu d'une combinaison d'astronaute, le voyageur progresse dans un paysage virtuel infini et en constante évolution, représenté dans une structure cubique rotative dotée de quatre écrans LED. Ce voyage est une métaphore du progrès humain, qui nous rappelle la frontière de plus en plus floue entre notre existence numérique et physique.

L'œuvre présente une figure humaine en mouvement constant, la marche, au travers de paysages sans cesse renouvelés. Difficile de ne pas y voir un parallèle avec les personnages de jeu vidéo arpentant d'immenses territoires dans les jeux en « monde ouvert ».



Serious Games I: Watson is Down, 2009-2010 Format Video (double projection), couleur, son, 8 min. (Boucle).

Images tirées du site de l'artiste : harunfarocki.de

Harun Farocki

Serious Games I: Watson is Down, 2009-2010

Depuis le début de sa carrière dans les années 1960, le cinéaste Harun Farocki a réalisé, écrit et produit plus de cent films.

Watson Is Down est le premier de sa série **Serious Games**, qui met en lumière l'utilisation par l'armée américaine des jeux vidéo pour le recrutement, l'entraînement et la thérapie post-traumatique des soldats. Il examine ainsi la technologie visuelle et l'impact des images dans «le complexe du divertissement militaire », la coopération mutuellement bénéfique entre l'armée et le monde du spectacle.



Ryotaro Sato (1999 -)

All Night, 2022 (Japon)

« Cette oeuvre s'inspire de la nouvelle *Récit d'une transformation* de Kobo Abe. Dans l'obscurité d'un bus de nuit, les passagers s'enfoncent dans leurs sièges et sombrent dans un sommeil léger. Leurs corps tremblent sous l'effet des vibrations, rêvant d'un paysage ailleurs. Mais les corps, les vibrations et le paysage se modifient légèrement. Ils semblent voyager, bercés par le bus, mais ne font que feindre le voyage. » (Source : site de l'artiste)

Comme le souligne l'artiste ce film est une œuvre vidéo créée exclusivement à partir de ressources matérielles diffusées sur Internet. En somme, l'artiste a rassemblé des modèles 3D disponibles en ligne comme autant de *ready-made* pour ensuite les rassembler et les mettre en scène dans cette oeuvre vidéo.

Ces modèles évoquent une fois encore l'esthétique low-poly mais Sato introduit une autre particularité du jeu vidéo : **la collision**. Totalement absente du cinéma d'animation 3D, cette notion qui désigne des objets en traversant d'autres est indissociable du jeu vidéo. Cet élément systémique du jeu est ici abondamment exploité par l'artiste qui renvoie ces modèles 3D au statut d'objets numériques qui est le leur.

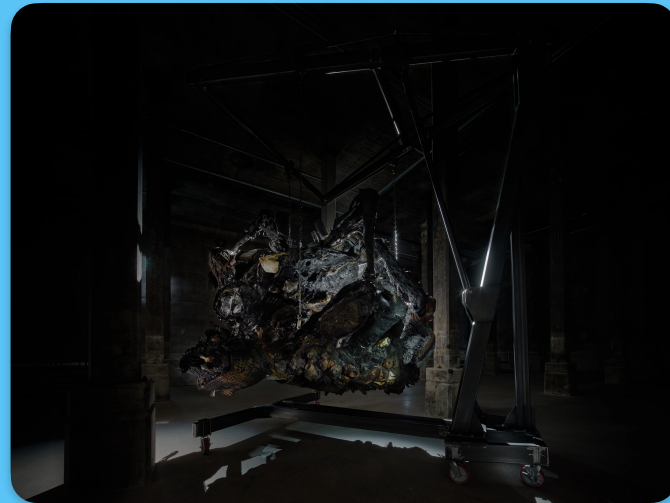
[Lien vers la vidéo All Night](#)



Vidéogrammes réalisés d'après les vidéos postées sur la chaîne Youtube de l'artiste.



Vue issue d'une simulation environnementale en direct générée par le logiciel « Time Engine »
© Adrián Villar Rojas, 2022



Vue de l'installation d'Adrián Villar Rojas La fin de l'imagination 2022 dans le Tank de la Galerie d'art de Nouvelle-Galles du Sud
© Adrián Villar Rojas, photo © Jörg Baumann

Adrien VILLAR ROJAS

The End of Imagination (2022)

Ces objets traumatisés sont le fruit d'une expérimentation sculpturale, une hypothèse impossible à vérifier sur le plan terrestre. À l'aide d'un ensemble de logiciels regroupés sous le nom de « Moteur Temporel », Villar Rojas a généré une série de mondes numériques d'une grande richesse de détails et y a placé des sculptures virtuelles.

Sous l'effet des conditions extrêmes de chaque monde, les sculptures devenaient toujours plus complexes et tourmentées.

Fin 2021, Villar Rojas et son équipe ont « téléchargé » ces sculptures virtuelles et entrepris de les reconstituer physiquement. Réalisées avec une précision chirurgicale dans un atelier éphémère à Rosario, en Argentine, où travail manuel et intelligence artificielle se conjuguent, les sculptures qui en résultent sont des composites stratifiés de métaux, plastiques, béton, terre, verre, sel, cire, résine, écorces d'arbres, pièces automobiles de récupération, plastiques recyclés et une multitude d'autres matériaux organiques et inorganiques.

En convoquant les programmes comme autant d'outils de simulation de mondes possibles, l'artiste « délègue les possibilités créatives à la machine. Il amène de fait une esthétique SF et fortement imprégné de la culture des jeux vidéo dans son oeuvre.

ART & JEUX VIDÉO

De l'art avec des jeux //
Des jeux avec de l'art

3. Ars ludens - art ludique
Jouer avec les oeuvres



Vidéo de l'une des rares captations de l'oeuvre durant une rétrospective à la galerie The Ryder Projects (Madrid) en 2024

Suzanne Treister

No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky,
1995-1999

Une des premières programmeuses, **Suzanne Treister** travaille autour des jeux vidéo depuis les années 1980.

Avec *No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky*, son projet de CD-ROM interactif et multimédia, l'utilisateur explore la vie de Rosalind Brodsky, l'alter ego délirant de l'artiste. Dans ses aventures, elle visite Paris dans les années 1960, assiste à la révolution russe de 1917 et fait des analyses avec Jacques Lacan et Sigmund Freud. Elle tente de sauver ses grands-parents de la Shoah et finit par se retrouver sur le plateau de tournage de *La Liste de Schindler* (S. Spielberg, 1993). Dans ces voyages hallucinatoires, la limite entre la fiction et la réalité devient de plus en plus floue.

Reposant sur l'esthétique Full Motion Vidéo (FMV) et le principe du jeu point 'n click, cette oeuvre convoque des images d'archives et invite le spectateur / joueur à arpenter l'oeuvre. A noter que l'esthétique FMV, repose principalement sur l'usage d'images filmées plutôt que modélisées en 3D ou même créées numériquement, ce qui renforce l'aspect « télévisuel » de l'ensemble.



Lancement de la mini-série Screen Talk | Fondation d'entreprise Pernod...
fondation-pernod-ricard.com



Neil Beloufa & EBB

Screen-Talk, 2020

En 2014, Neil Beloufa réalise une mini-série visionnaire : face à une épidémie mondiale, des scientifiques entament une course contre la montre pour trouver un vaccin alors que la population mondiale est contrainte de se confiner, communiquant uniquement grâce aux écrans.

En 2020, lorsque cette fiction devient réalité sur fond de pandémie de Covid-19, Neil Beloufa fonde EBB, une organisation décentralisée spécialisée en « technologies de production culturelle Web3 » avec laquelle il adapte sa mini-série en un jeu interactif en ligne. Il présente ici Screen-Talk, une installation interactive.

À l'aide d'une télécommande, le visiteur peut sélectionner des épisodes de la mini-série à visionner et également jouer sur des bornes d'arcade pour gagner des points en répondant à des quiz grâce aux indices donnés dans la mini-série.



Rebecca Allen

The Bush Soul #3, 1999

Rebecca Allen se lance dans l'art numérique dès les années 1970.

Pour *The Bush Soul #3*, elle développe un des premiers logiciels d'intelligence artificielle (IA), qui deviendra la base d'un nouveau style d'art numérique. Cette œuvre s'inspire d'une croyance d'Afrique de l'Ouest attribuant de multiples âmes aux personnes, dont une qui vit dans le corps d'un animal sauvage du bush. Le joueur explore ici un monde virtuel à travers son « âme » et les différentes créatures qui l'habitent. Ce monde est vivant et réactif, peuplé de formes de vie artificielles dotées de désirs et évoluant au fil de leurs interactions.



Source des images : site de l'artiste





Theo Triantafyllidis

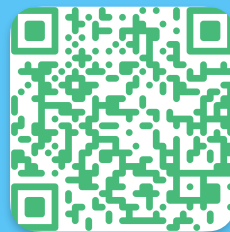
« Pastoral », 2019

« Le paysage pastoral s'étend à perte de vue : un champ de foin baigné d'une lumière dorée. Vous incarnez un orc musclé, debout au milieu de ce champ. Vous vous sentez étrangement déplacé, comme absorbé par vos pensées ou profitant d'une courte pause avant une nouvelle bataille. Explorez les environs pour découvrir des instants idylliques au son mélodieux d'un luth, et laissez-vous bercer par la quiétude bucolique des lieux. »

C'est en ces mots que l'artiste parle de son oeuvre-jeu disponible au téléchargement sur son site internet.

Reprenant à son compte les codes stylistiques de jeux tels que World of Warcraft et ses êtes body-buildés, l'artiste propose une expérience contemplative de laquelle tout combat est absent. Le joueur est ainsi libre d'évoluer dans ce champ de blé ou de contempler paisiblement le soleil déclinant de ce paysage *pastoral*.

Le rendu particulièrement photo-réaliste du décor évoque la peinture classique tandis que la modélisation du personnage renvoie quant à elle totalement à l'esthétique des jeux d'action. La dissonance visuelle est totale.



ART & JEUX VIDÉO

De l'art avec des jeux //
Des jeux avec de l'art

*4. Quelques expositions
importantes*

Quelques expositions importantes

MACHINE LOVE: Video Game, AI and Contemporary Art / 13 février 2025 – 8 juin 2025 // Tokyo, Japon (Mori Art Museum)

Game Society / 12 mai 2023 – 10 septembre 2023 // Séoul, Corée du Sud (National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul)

Game Changers: Video Games & Contemporary Art / 22 février 2020 – 22 mai 2022 // Boston, États-Unis (MassArt Art Museum)

Worldbuilding : Jeux vidéo et art à l'ère digitale / 10 juin 2023 – 15 janvier 2024 // Metz (Centre Pompidou-Metz)

L'Art dans le Jeu Vidéo – L'inspiration Française / 25 septembre 2015 – 6 mars 2016 // Paris (Musée Art Ludique – Le Musée)

Playtime – Videogame mythologies / 11 mars au 9 décembre 2012 // Yverdon- les-Bains (Suisse)

ART & JEUX VIDÉO

LEXIQUE

Abandonware

Jeu vidéo généralement ancien, ayant achevé sa carrière commerciale et considéré comme abandonné. On le trouve gratuitement, de façon parfois illégale.

Aliasing

Terme anglais désignant le crénelage ou tout autre effet visuel rendant les pixels visibles.

ARG

Initiales d'Alternate Reality Game.

Jeu immersif mélangeant délibérément éléments ou indices réels et virtuels.

Artwork

Terme anglais, « illustrations prêtes à l'emploi », « iconographie ».

Dessins ou esquisses destinés à illustrer un jeu vidéo.

Bit

Unité de mesure en informatique désignant la quantité élémentaire d'information représentée par un chiffre binaire, et qui ne peut donc prendre que deux valeurs : 0 ou 1. Cette unité de mesure était également utilisée pour quantifier la puissance des premières consoles.

Cel-shading

Terme anglais (nom composé formé de shading, « effet de dégradé », « ombrage », et de cel, troncation de « celluloïd »).

Sorte de texture de style dessin animé, voir Ombrage de celluloïd.

ART & JEUX VIDÉO

LEXIQUE

Cinématique ou cut-scene

Séquence animée durant laquelle le joueur n'a plus le contrôle. Ce peut être une animation précalculée (en images de synthèse) ou générée en temps réel par le moteur du jeu (on parle alors de cinématique en temps réel), qui vient ponctuer le scénario à un moment important.

Clipping

Terme anglais, « découpage », « découpe ».

Méthode générale en programmation graphique consistant à ne calculer que la partie visible d'un objet à afficher afin de réduire le temps de calcul. Par glissement de sens, on appelle « clipping » les bugs d'affichage alternatif de deux surfaces proches (ruptures dans l'affichage, sautes d'image).

Définition d'écran

Parfois appelée « résolution d'écran. » Nombre de pixels qui composent l'image, horizontalement et verticalement. La finesse de l'image s'accroît avec la définition. Les années 2000 voient l'avènement de la haute définition (HD) comme standard, puis, dans les années 2010, de la ultra haute définition (UHD, ou 4K).

Demake

Terme anglais, en français « version rétro », formé par substitution de préfixe à remake, « reprise », « nouvelle mouture ».

Version rétro d'un jeu vidéo avec les contraintes (réelles ou simulées) d'un matériel plus ancien. Il peut s'agir d'un jeu en trois dimensions recréé en deux dimensions. Les demakes sont souvent l'œuvre de fans ou d'indépendants.

ART & JEUX VIDÉO

LEXIQUE

Frame rate ou framerate

Terme anglais, « fréquence d'image ».

Désigne le nombre d'images par seconde. Plus il est élevé, plus l'animation paraît fluide. La stabilité du framerate est un élément très important pour le gameplay : une mauvaise fluidité peut entraîner des problèmes pour jouer correctement. On parle alors de stuttering (« bégaiement »).

Game designer

Terme anglais.

Concepteur de jeux vidéo.

Gameplay

Néologisme anglais formé par imitation de screenplay (« scénario de film ») et signifiant : 1/ « scénario de jeu », 2/ la « façon de jouer » (à ne pas confondre avec jouabilité qui est playability en anglais).

Glitch

Terme anglais, « petit défaut », « hic », « pépin ».

Correspond à un bug qui peut être exploité par un joueur à son profit. Dans le cas d'une partie à plusieurs, un glitch peut permettre à un joueur de quitter la carte de jeu et ainsi devenir intouchable, tout en gardant la possibilité d'atteindre les autres joueurs. Lors d'une partie en ligne, un joueur se faisant surprendre à tirer profit d'un glitch est susceptible de se faire éjecter de la partie, cette attitude n'étant pas fair-play.

ART & JEUX VIDÉO

LEXIQUE

Level of detail

Expression en anglais, « niveau de détail ».

Technique de synthèse d'image qui permet de réduire le nombre de polygones d'une scène en se basant sur la distance d'un objet à la prise de vue. Par exemple, un objet proche sera affiché avec une résolution plus détaillée, un objet lointain sera affiché en utilisant une résolution appauvrie.

Lore

Histoire d'un univers de fiction ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre.

Mod

Abréviation de modification.

Modification d'un jeu pour en créer un nouveau. Lorsque le jeu est totalement modifié, des niveaux au gameplay, on parle parfois de total conversion (« refonte complète »). Ces jeux modifiés sont en général gratuits et réalisés par des fans.

Moteur de jeu

Un moteur de jeu est un ensemble de composants logiciels qui effectuent les calculs de géométrie et de physique d'un jeu vidéo.

NTSC

Initiales de l'anglais National Television System Committee.

Norme pour la vidéo, répandue notamment aux États-Unis et au Japon. Par glissement, le sigle s'utilise pour parler de la version américaine d'un jeu zoné.

ART & JEUX VIDÉO

LEXIQUE

Personnage non-joueur ou PNJ

En anglais non-playing character ou NPC.

Personnage commandé par le jeu et non par le joueur, mais interagissant avec ce dernier.

Pixel

Terme anglais, contraction de picture element, « élément d'image ».

Plus petit élément d'une image numérique. Il s'agit des points qui composent l'image.

Polygone

Surface (généralement triangulaire) en deux dimensions qui compose un objet en trois dimensions. Augmenter le nombre de polygones qui constituent un objet permet d'obtenir un rendu plus précis et réaliste.

Props

Objet qui fait partie de l'environnement du jeu, mais qui n'a pas de fonctionnalité ou de rôle spécifique dans le gameplay. Il s'agit généralement de détails de décors, tels que des meubles, des objets de décoration, des éléments de décorations, des accessoires, etc.

Quake-like

Terme anglais, « similaire à *Quake* ».

Désigne les jeux de tir à la première personne ou first-person shooters en anglais.

ART & JEUX VIDÉO

LEXIQUE

RTC (Real Time Cinematic)

Animation pré-calculée ou générée en temps réel par le moteur de jeu qui vient ponctuer le scénario à un moment important.

Scrolling

Défilement du décor.

Speedrun

Terme anglais, « parcours accéléré ».

Pratique consistant à finir un jeu vidéo le plus rapidement possible.

ART & JEUX VIDÉO

LEXIQUE

2D

En deux dimensions.

Représentation selon deux axes. Elle donne aux jeux un effet d'aplatissement. Utilisée dans tous les jeux avant l'arrivée de la 3D.

2,5D

Aussi pseudo 3D ou fausse 3D.

Artifice de la 2D simulant un effet 3D par un jeu d'images dynamiques. Elle désigne également l'incrustation d'un élément 3D (comme un personnage) évoluant dans un environnement 2D ou un jeu entièrement modélisé en 3D mais dont le gameplay se base sur des mécaniques 2D.

3D

En trois dimensions.

Représentation selon trois axes, donnant aux jeux un effet très réaliste, proche de l'espace dans lequel nous vivons.

3D isométrique

Représentation en 2D pivotée de 45° donnant un effet de profondeur.