



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

18 | 2022

Cartographier la poésie et la politique du bruit
vidéoludique

Harsh Noise Industrial Games : À propos d'une pratique artistique industrielle du jeu vidéo

*Harsh Noise Industrial Games: About an Artistic Industrial Approach to Video
Game Creation*

Frédéric Maheux



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4573>

DOI : 10.4000/sdj.4573

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Frédéric Maheux, « *Harsh Noise Industrial Games* : À propos d'une pratique artistique industrielle du
jeu vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 18 | 2022, mis en ligne le 25 novembre 2022, consulté le 27
novembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4573> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.4573>

Ce document a été généré automatiquement le 27 novembre 2022.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Harsh Noise Industrial Games : À propos d'une pratique artistique industrielle du jeu vidéo

Harsh Noise Industrial Games: About an Artistic Industrial Approach to Video Game Creation

Frédéric Maheux

« *Turn it up, tear it down* » (Test Dept.)

- 1 La musique industrielle, mouvement *underground* qui émergea durant les années 70 en Angleterre à la suite du mouvement punk (Hegarty, 2007 ; Reed, 2013), peut être considérée plus largement comme une culture dont les influences dépassent le champ musical. Elle croise le cinéma, notamment les collaborations de Throbbing Gristle avec Derek Jarman, Fluxus et le *mail art*, qui a structuré des réseaux souterrains de diffusion, l'art performance, avec COUM Transmissions (dont certains membres ont ensuite fondé Throbbing Gristle et Industrial Records) et même la robotique chez Survival Research Laboratory. Si les relations entre la culture industrielle et d'autres médias et formes d'expressions artistiques sont bien documentées, il ne semble pas y avoir de telles approches par rapport aux jeux vidéo. Pourtant, les jeux vidéo et la culture industrielle s'entrecroisent depuis les années quatre-vingt : le vidéoclip de la pièce *Compulsion* du groupe britannique Test Dept. (tirée de l'album *Ecstasy Under Duress* [1984]), l'écran « *Game Over* » qui clôt le film *Tetsuo: The Iron Man* (Tsukamoto, 1989), les compositions du groupe rock industriel Nine Inch Nails pour la trame sonore de *Quake* (id Software, 1996) ou encore les célèbres compositions bruitistes d'Akira Yamaoka pour *Silent Hill* (Toyama, 1999).
- 2 L'objectif de cet article est de creuser les relations possibles entre le médium vidéoludique et la culture industrielle. Je m'intéresse plus spécifiquement aux stratégies et tactiques créatives propres à cette dernière qui se manifestent dans le processus de création vidéoludique. Cette exploration a pour but de définir une

nouvelle catégorie, soit les « jeux vidéo industriels », qui se positionnent en marge de l'industrie du jeu vidéo, voire en opposition à celle-ci.¹ Étant moi-même vidéaste, artiste du *glitch*, créateur de jeux vidéo et musicien bruitiste, deux de mes jeux, *Acephalic* (Maheux, 2020) et *Hyperdeath* (Maheux, 2021), accompagnent des albums se situant dans le genre de la musique industrielle. Or, le but de mon processus de création de jeux est de faire résonner ces bruits à travers les affordances des jeux vidéo. Le présent article constitue ainsi une extension de ma pratique et une exploration des stratégies créatives de la culture industrielle.

- 3 Si l'origine de la musique industrielle tourne autour de l'étiquette de disques Industrial Records fondée par Throbbing Gristle (Reed, 2013, p. 13), il existe également un mouvement post-industriel (Broqua & Douris, 2018) qui contient une panoplie de sous-genres : du bruit pur et dur (*japanoise* et *harsh noise*), des musiques plus rythmiques et dansantes (*EBM*) et des formes viscérales et agressives (*death industrial* ou *power electronics*). Ces termes identifient une musique qui se distingue par des visées plus nihilistes et radicales que le punk (Hegarty, 2007, p. 5), notamment par l'intégration du bruit, ainsi que par une approche multidisciplinaire où le cinéma, la littérature et les arts visuels sont aussi essentiels que la musique (Reed, 2013, p. xii). Cette approche multidisciplinaire correspond à ma propre démarche comme artiste, incorporant l'art vidéo, la musique bruitiste, le collage et la recherche académique. Le jeu vidéo permet un syncrétisme qui dépasse la somme de ces formes d'expressions par ses propres affordances.
- 4 Si le bruit est un élément central à la musique industrielle, pourquoi ne pas privilégier l'expression « jeux vidéo bruitistes » ? Il s'impose en fait de distinguer le bruit de la culture industrielle et le bruitisme dans l'histoire de l'art et de la musique. Le manifeste futuriste de Luigi Russolo, *L'Art des bruits* (1913), est indéniablement un jalon de l'histoire du bruitisme musical, mais est connoté par un contexte historique (qui aura mené aux dérives fascistes du mouvement) qui ne suffit pas à incorporer les stratégies créatives qui seront explorées dans ce texte. Les compositeurs qui ont par la suite intégré le bruit dans leurs œuvres, Iannis Xenakis, Pierre Henry ou Edgar Varèse, se situent dans une tradition musicale classique. Certes, pour Varèse, l'usage du bruit était une subversion par rapport à l'institution de la musique classique : « Remarquons, tout d'abord, que la musique tonale repose sur une hiérarchie des sons. Or, Edgar Varèse se situe dans la lignée directe de ces créateurs "sub-versifs" qui ont toujours cherché à bouleverser cet ordre » (Mathieu, 2004). Mais le mouvement industriel se distingue, notamment, par le fait qu'il fut créé par des non-musiciens. C'est d'ailleurs moins une tradition musicale que l'œuvre de William S. Burroughs et Fluxus qui en furent les balises (Reed, 2013, p. 52). Pour Alexander Reed, ce serait une erreur de positionner la musique industrielle par rapport à la musique classique :

Justifier la musique industrielle vis-à-vis la musique « classique » ne fait pas que passer à côté de ces deux types de musique, mais risque d'assujettir des communautés et des classes de gens aux hiérarchies de tradition et de contrôle qu'elles visent à renverser. Reconnaître la nature d'une filiation musicale et philosophique est vital pour le passé, le présent et le futur de cette musique (p. 55).

- 5 Cet aspect non professionnel de l'acte créatif croise une certaine pratique émergente de création de jeux. Selon Patrick Jagoda, on peut remarquer depuis 2007 une plus grande accessibilité aux outils de création de jeux (Jagoda, 2020, p. 34). Celle-ci aura mené à une vaste production par des conceptrices et concepteurs travaillant en solo. La plateforme Itch.io est passée de 15 000 jeux en 2015² à 200 000 en 2019.³ Ce nombre a

triplé en trois ans pour atteindre plus de 600 000 jeux en 2022. Ces jeux sont par ailleurs offerts en majorité gratuitement ou à faible coût.⁴ Alors que le terme « industriel » ne suffit pas à intégrer tous ses sous-genres et particularités, l'étiquette *indie*⁵ pour les jeux vidéo ne semble pas non plus suffire face à la diversité créative émanant d'une telle effervescence. La définition même de ce qu'est un jeu indépendant, autant que la manière dont cette authenticité peut se manifester reste contradictoire (Juil, 2019, p. 44). Pour Ruffino, l'indépendance doit « impliquer son propre contraire, sa propre extériorité qui précède la revendication du titre d'indépendance » (Ruffino, 2018, p. 59). Cette identification d'un extérieur inhérent au jeu crée inévitablement une opposition, plus ou moins intense, avec la production commerciale de jeux vidéo (AAA ou *casuals*) ainsi que des catégories inédites de joueurs et de concepteurs. Au même titre que la musique de la culture industrielle se veut une charge nihiliste et agressive contre la musique populaire, ce que je définirai dans cet article comme jeux vidéo industriels prend une posture d'opposition similaire face à l'industrie du jeu vidéo.

- 6 Afin de définir ces jeux vidéo industriels, j'ai invité des conceptrices et concepteurs à répondre à quelques questions entourant leur processus créatif⁶ : Yames, Stef Pinto, Valerie Dusk, Andrea Pignataro et Selfish Dream. Neuf questions générales ont été posées à chacun autour de leur pratique, leur relation avec la culture industrielle et les jeux vidéo, suivies d'un nombre variable de questions plus spécifiques à leurs œuvres. Tous les échanges, qui ont eu lieu entre décembre 2021 et janvier 2022, furent effectués par l'entremise de courriels, sauf pour Selfish Dream avec qui j'ai tenu une conversation audio sur Zoom. Ces artistes ont été sélectionnés en raison de l'importance que leurs créations ont eue sur ma propre pratique, en plus d'une présence de sonorités industrielles dans leurs jeux. Ils et elles se distinguent par des créations singulières et inclassables, notamment par l'intégration du bruit (sonore, visuel, etc.) et par des connexions (à différents niveaux) avec la culture industrielle par une pratique musicale et bruitiste parallèle. La définition de ce que sont les jeux vidéo industriels se base donc sur une analyse de leurs créations ainsi que leurs réponses, nécessaires et éclairantes en raison de l'originalité de leurs pratiques.
- 7 Il est crucial de noter que l'intention de ces entrevues n'est pas de cloisonner ces créations dans cette catégorie de jeux vidéo industriels. Comme le fait remarquer Stephen Mallinder du groupe Cabaret Voltaire, plusieurs artistes dits industriels refusaient cette étiquette (Reed, 2013, p. ix). Il s'agit plutôt de donner voix à ces conceptrices et concepteurs dont le travail est peu diffusé et qui partagent certaines relations avec la culture industrielle. C'est notamment sur trois de ces relations que je défendrai la proposition de jeux vidéo industriels. Tout d'abord, je tracerai les correspondances entre les stratégies artistiques de cette dernière et de la culture industrielle. Cette première étape permettra d'analyser plus spécifiquement le bruit vidéoludique sous ses formes sonores, visuelles et spatiales. Finalement, j'expliquerai de quelle manière cette pratique de création agit comme forme de bruit au sein de l'industrie, mais également vis-à-vis la définition même du jeu vidéo.

Culture industrielle et jeux vidéo

« *Industrial [Video Games] for Industrial People* »

- 8 L'adjectif anglais « *industrial* » est une suggestion de l'artiste Monte Cazazza, proposition spontanée en écoutant les enregistrements de Throbbing Gristle (Ford,

1999 ; Fox & Werner, 2020). Il s'agit d'un genre musical né des usines, de la classe ouvrière et du thatchérisme (Taylor, 2016, p. 12-13), une origine qui se manifeste sans équivoque chez des groupes comme Test Dept., Einstürzende Neubauten et autres qui utilisent des outils tels que des marteaux-piqueurs comme instruments.⁷ La musique industrielle, et la culture multidisciplinaire qui en émergea, a pour particularité d'être dissonante, hostile et s'inscrivant davantage dans une volonté de confrontation que le rock, reflétant « la crise des sociétés post-industrielles » (Nechvatal, 2011, p. 32). Cette musique a d'ailleurs servi d'inspiration importante pour certains des artistes interrogés dans le cadre de cet article :

SELFISH DREAM : Je suis un grand fan de *power electronics*. Un de mes jeux, *Isn't Life Disappointing?* (2019) était un hommage à la pièce *Killing Hurts Gives You The Secrets* de Whitehouse.

STEF PINTO : Ce qui m'a initialement attiré vers la *noise* et la musique industrielle était ce rejet des attentes envers la musique : structure, rythme, mélodie, harmonie, etc. Cette éthique a influencé mon approche.

- 9 Une première connexion entre musique industrielle et jeux vidéo industriels serait une expérience esthétique qui se caractérise par une saturation sensorielle, une volonté de transgression et une célébration de l'erreur et de la défaillance. Mais cette relation entre musique industrielle et bruitiste dépasse la simple inspiration esthétique, elle est au cœur de l'approche créative. Le critique Jon Savage note cinq caractéristiques fondamentales de la culture industrielle (Vale & Juno, 1988, p. 5) qui servira ici de cadre pour identifier comment la pratique de création de ces jeux vidéo se distingue par une approche instinctive, artisanale et personnelle de la création qui relève davantage d'une certaine idée de l'incompétence et de l'improvisation.

Autonomie organisationnelle

- 10 L'autonomie organisationnelle se déploie à deux niveaux. Premièrement, au niveau individuel : une approche qui se veut autodidacte non seulement dans l'apprentissage des outils, mais aussi dans la manière de créer. Par exemple, les membres de Throbbing Gristle n'avaient aucune compétence musicale, que ce soit pour composer ou jouer correctement de leurs instruments (Fox & Hed, 2020). Dans le cas du médium vidéoludique, bien qu'une certaine maîtrise des outils de création soit requise, ces derniers ne sont pas utilisés conformément à une pratique professionnelle. Au contraire, ils sont manipulés selon une éthique du faire soi-même (*DIY* ou « *do it yourself* ») :

YAMES : Comme plusieurs développeurs solos, je n'ai aucune formation dans les disciplines de développement de jeux. Par la force des choses, on découvre notre propre façon de faire.

ANDREA PIGNATARO : Mon processus est totalement *DIY*. J'ai une forte connexion artistique avec mon travail qui peut sembler brutale, mais toujours sincère en raison des contraintes que je m'impose.

STEF PINTO : La plupart des développeurs *indie* ont un processus *DIY* pour leurs projets, par choix ou par nécessité, surtout dans les cercles plus nichés. Comme la plupart de ceux et celles qui publient sur des plateformes comme Itch.io, j'ai un budget très limité.

- 11 On peut établir une certaine correspondance avec ce que Paul Hegarty nomme « l'incompétence » au cœur de la musique punk qui s'oppose à la virtuosité célébrée par le rock et dont les résultats sont « plus authentiques car l'absence de préconceptions

permet l'émergence d'une plus grande créativité et d'une expression personnelle » (Hegarty, 2007, p. 89). Alexander Reed défend également cette incompétence, mais distingue celle de la musique industrielle, plus spécifiquement chez Throbbing Gristle, du punk :

Lorsque le punk ou d'autres genres font l'étalage de l'incompétence d'un musicien, l'intention est généralement de faire part de l'authenticité d'une sous-classe culturelle. Pour Throbbing Gristle, cependant, l'incompétence n'est pas seulement une manière de résister au politiquement correct ; c'est aussi un moyen d'atteindre une rencontre non préméditée entre performeurs et musique (2013, p. 73).

- 12 L'incompétence ici en est une qui se situe face à une norme. Un parallèle peut être tracé avec la relation entre punk et rock, industriel et pop, qui s'applique à mon avis aux jeux vidéo : jeux vidéo industriels contre industrie du jeu vidéo. L'approche personnelle de ces créatrices et créateurs se veut incompatible avec la production professionnelle de jeux.
- 13 La deuxième manifestation de l'autonomie organisationnelle est au niveau de la coordination des modes de diffusion. Dans le cas de la musique industrielle, on parle d'étiquettes de disques indépendantes, de salles autogérées ou détournées, etc. (Mattin, 2009, p. 173). Pour les jeux vidéo, les communautés se construisent sur des plateformes numériques telles que Discord ou Twitter :
- VALERIE DUSK : J'ai joint Haunted PS1 sur Discord qui est une communauté extraordinaire de développeurs et d'admirateurs. [...] Participer à une communauté comme Haunted PS1 donne accès à tellement de connaissances collectives.
- 14 L'autonomie organisationnelle de ces artistes vidéoludiques et la création de communautés de soutien et d'entraide correspondent à cette éthique *DIY* des milieux *noise* et industriels. Ce besoin des concepteurs et conceptrices de jeux industriels de créer sans les entraves d'une industrie à visée lucrative en fait, d'une certaine façon, une pratique de résistance, permettant la diffusion de leurs créations et les discussions autour de celles-ci face à une industrie du jeu vidéo qui, comme l'indique Ruffino (2018, p. 4), « semble être structurée par l'idée que le futur doit presque constamment être narré ».

Approche anti-musicale/anti-vidéoludique

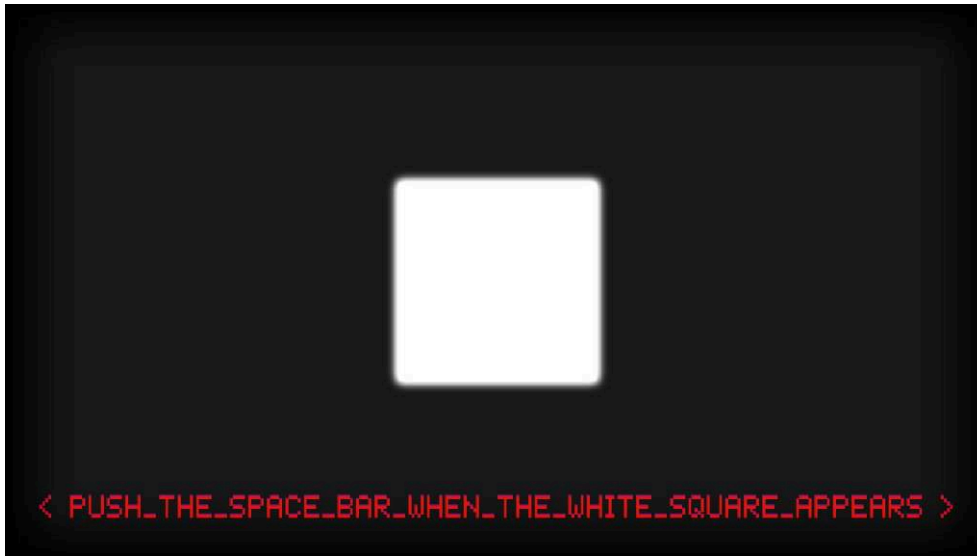
- 15 On retrouve dans la musique et les jeux vidéo industriels une approche de création en continuité avec l'éthique *DIY*. Ils ne répondent pas aux attentes typiques du jeu vidéo comme divertissement et sont le fruit d'une pratique singulière. Comme le suggèrent les artistes convoqués, c'est le résultat de techniques « d'assemblage, montage, bricolage et d'appropriation » (Nechvatal, 2011, p. 45) :
- STEF PINTO : Quand je conçois mes jeux, j'accorde peu d'importance à la cohésion, la lisibilité, le *UX* ou autres conventions. Le rythme est disjoint, la géométrie des niveaux est brute, les effets visuels sont des surcharges sensorielles.
- SELFISH DREAM : Je n'ai pas un processus spécifique. La plupart du temps je ne fais qu'ouvrir le programme et j'y jette des trucs. J'essaie différents styles, différents effets et je regarde ce qui fonctionne et je construis à partir de ça.
- 16 La conception de ces jeux tient parfois davantage de l'improvisation que d'une méthode calculée, orientée par un objectif clair. En continuité avec la notion d'incompétence mentionnée plus haut, l'improvisation entre en tension avec la planification propre aux approches plus professionnelles :

Néanmoins, la particularité de l'amateurisme est que l'improvisation prend le pas sur la planification. Le faire en situation prédomine sur la conception, la planification et sur l'intention – ce qui a des conséquences fortes sur l'organisation particulière des projets amateurs [...]. Sitôt que l'amateur donne la priorité à la planification, il agit déjà en partie de manière professionnelle et sort de l'amateurisme, la pratique du goût étant relégué au second plan (Hurel, 2020, p. 238).

- 17 Pour ces créatrices et créateurs, l'acte de créer suffit en soi, comme pour l'improvisation propre à la musique bruitiste : « une approche nihiliste de l'improvisation où l'interaction n'est pas basée sur le développement d'un dénominateur commun qui permet la communication, mais plutôt [sur une volonté de] développer sa propre liberté d'expression » (Mattin, 2009, p. 173). Les jeux qui résultent de cette approche sont des expériences qu'un joueur peut appréhender, mais sans volonté de plaire ni de répondre à l'horizon d'attentes codifié par les jeux conventionnels.

Accès à l'information et éléments extramusicaux/extravidéoludiques

- 18 Pour Jon Savage, l'accès à l'information ainsi que les éléments externes au médium de prédilection, plus spécifiquement la musique, se recourent. Comme en témoignent les entrevues qui composent le *Industrial Research Handbook*, les artistes se réclamant de la culture industrielle prennent position pour une guerre informationnelle inspirée entre autres par William S. Burroughs (Vale & Juno, 1988, p. 5). Au-delà de la recherche musicale, on retrouve chez les groupes industriels un intérêt pour des sujets aussi variés que l'eugénisme, la création d'instruments musicaux faits maisons (et d'armes artisanales) ou des tactiques de guerre psychologique. Ces recherches se manifestent sous plusieurs formes de documentation : zines (des revues autopubliées), des films, des collages, etc.
- 19 Cette approche multidisciplinaire teinte également les jeux industriels. Yames intègre biotechnologie, transhumanisme et dérive gnostique dans ses jeux *Water Womb World* (2020) et *Discover My Body* (2020). Andrea Pignataro, quant à lui, utilise des mécaniques d'autoévaluation psychomotrice dans *the_big_experiment* (2020 ; Figure 1).

Figure 1: *the_big_experiment*.

Andrea Pignataro, 2020

- 20 Dans ce jeu, il faut presser la barre d'espacement le plus rapidement possible lorsque le carré blanc apparaît. Pignataro exploite ainsi la durée, l'attention du joueur et l'effet de répétition pour maximiser l'impact des glitches et de textes inquiétants. Par ailleurs, dans *Cookies* (2021), Stef Pinto puise dans une variété de mouvances conspirationnistes ou sectaires, notamment l'esthétique de *QAnon*, *Heaven's Gate* ou les *Branch Davidians*. Comme le suggère Stef Pinto, les créatrices et créateurs de jeux industriels creusent des sources d'information et d'inspiration éclectiques et parfois souterraines :

STEF PINTO : J'accumule les textures sur des forums d'entomologie, des archives médicales, des photos d'accessoires de cinéma ou ma propre photo amateur. [...] Une référence pour les jets de sang était les éclaboussures d'hémoglobine lorsque je me passais la soie dentaire.

- 21 Cette approche médicale est centrale aux jeux de Yames où le corps est exploré à travers les thèmes de l'horreur et de la science-fiction. Andrea Pignataro utilise un prétexte scientifique pour créer un jeu métaludique, c'est-à-dire un jeu commentant son statut de jeu qui, comme l'a indiqué l'artiste en entrevue, « brise le quatrième mur en présentant le jeu comme conscient de lui-même ». Cette utilisation d'éléments extravidéoludiques contribue à une approche que nous pourrions décrire comme « anti-vidéoludique ».

« Shock Tactics » : *Tactiques du choc*

- 22 Comme les interventions précédentes le suggèrent, les thèmes abordés par la culture industrielle sont difficiles, voire choquants : terrorisme, perversions sexuelles, violence psychologique ou encore occultisme. Pour Mike Dando, artiste derrière le projet *power electronics* Con-Dom, « la confrontation est le mode privilégié d'éducation. Con-Dom génère de la brutalité, de la douleur, de la peur et de la haine (les instruments du contrôle), afin que les forces du contrôle soient intensément ressenties, éprouvées et reconnues » (Taylor, 2017, p.17). Sans toutefois revendiquer le même niveau d'hostilité, on peut voir par l'entremise des jeux industriels le potentiel de créer une confrontation qui va au-delà de l'état d'angoisse ludique que peut générer le jeu vidéo

d'horreur. Par exemple, *She Is All Yours* (2019) de Selfish Dream transforme un simulateur de drague (*dating sim*) en expérience éprouvante où l'on doit torturer une figure féminine, demandant sans cesse au joueur d'aller plus loin et critiquant indirectement les aspects misogynes de ces jeux (Figure 2).

Figure 2: *She Is All Yours* (Selfish Dream 2019).



La violence du jeu atteint son paroxysme lors de cette étape où il faut cliquer à répétition sur cette figure féminine, ajoutant des couches de mutilation.

- 23 Dans un même ordre d'idées, *Exit Mask* (2019) fut pour Stef Pinto un exercice thérapeutique à la suite de sa guérison d'un trouble de pensées envahissantes. Le joueur doit parcourir des labyrinthes complexes où sa seule manière d'éviter diverses créatures est de s'automutiler, tout en étant bombardé d'images choquantes.
- 24 Dans ces deux jeux, et plus largement dans les jeux industriels, le médium vidéoludique agit comme véhicule pour communiquer un état d'esprit négatif tel que la détresse psychologique. Il ne s'agit pas d'offrir une expérience vidéoludique plaisante, mais de produire plutôt à ce que Lindsay Grace nomme le design de l'inconfort (*discomfort design*) :
- Le moment d'inconfort est le moment critique. C'est le point où tout ce qui est humain se rencontre. Le joueur est en contradiction avec ses émotions, ses normes sociales, son identité et sa compréhension de ce qu'il croit être vrai. [...] C'est le moment où le joueur revient à la tension cérébrale de la réflexion (Grace, 2011, p. 2).
- 25 Cette définition concorde avec les objectifs des tactiques de choc, c'est-à-dire de communiquer un état d'esprit au travers des modalités du jeu vidéo. Le choc employé par ces jeux n'est pas gratuit et fait écho à l'explication que donne Jack Sargeant quant à son utilisation par le cinéma *underground* inspiré de la musique *no-wave* et industrielle : « la fonction du choc n'est pas de forcer un sentiment d'indignation, mais est une façon de stimuler le public. Dans ces films, le besoin de communiquer ce que plusieurs trouveraient choquant est essentiel » (2015, p.106). Ce besoin de communiquer est un vecteur de créativité pour les créatrices et créateurs consultés pour cet article :

SELFISH DREAM : Mes premiers jeux provenaient d'émotions très négatives. De la dépression, une tristesse généralisée, de l'oppression, de la colère et tout le reste. Maintenant c'est davantage une anxiété envers certaines choses.

STEF PINTO : Concernant *Exit Mask*, ce jeu m'a permis de partager des sentiments que je n'arrivais pas à verbaliser. Au lieu de transmettre le stress des pensées invasives directement, je pouvais soumettre les joueurs à un assaut sensoriel à la fois visuel et auditif.

VALERIE DUSK : Je crois que j'ai amorcé la création de jeux en même temps que ma transition de genre. Un aspect de la transition est de réaliser que nous avons le pouvoir de définir notre propre identité et que nous n'avons pas à exister selon les contraintes des autres. C'est en lien avec ce que je vois des créateurs de jeux *micro-indies*, comment ces jeux existent en dehors des croyances communes de ce qu'ils devraient être.

- 26 Les jeux industriels présentés dans cet article ont en commun d'être le fruit de créatrices et créateurs qui ont une approche idiosyncrasique de la création vidéoludique nourrie par des éléments qui dépassent le cadre habituel de ce médium. Les thèmes abordés sont souvent extrêmes, les jeux étant un véhicule qui permet de partager des expériences difficiles ou complexes. Ces principes sont en continuité directe avec les caractéristiques propres à la culture industrielle.

Manifestation du bruit

« We [play] noise not music! » (*Disclose/Wolf Eyes*)

- 27 Les jeux de Yames, Stef Pinto, Andrea Pignataro, Selfish Dream et Valerie Dusk se retrouvent bien fréquemment rattachés à l'étiquette générique « horreur ». S'il ne fait aucun doute que ces créatrices et créateurs ont été fortement inspiré(e)s par les classiques de l'horreur vidéoludique, notamment *Silent Hill* (Konami, 1999), les expériences proposées dépassent la plupart du temps les attentes face à ce genre, comme le souligne Yames :

YAMES : Parfois je ne considère pas mes jeux comme de l'horreur. Ils sont souvent sombres et teintés par la peur, mais la noirceur qu'ils présentent peut être considérée comme bénigne ou trop ambiguë pour être menaçante. Les protagonistes de *Water Womb World* et de *Discover My Body* ne sont pas contraints d'aucune façon.

- 28 Dans le même ordre d'idées, on retrouve dans *Pillar of Rust* de Valerie Dusk plusieurs éléments typiques des jeux de *survival horror* : point de vue à la troisième personne (Perron, 2018, p. 64), les contrôles de char d'assaut (*tank control*) (Perron, 2018, p. 188), cadrage prédéterminé (Kirkland, 2009, p. 69), etc. Cependant, il n'y a pas de confrontation avec des entités monstrueuses, d'accumulation d'armes ou d'énigmes à résoudre (Perron, 2004). Le caractère angoissant et terrifiant découle plutôt de l'exploration d'un espace vidéoludique qui se veut le reflet d'un état psychologique fragile comme le suggère la description de *Pillar of Rust* sur Itch.io :

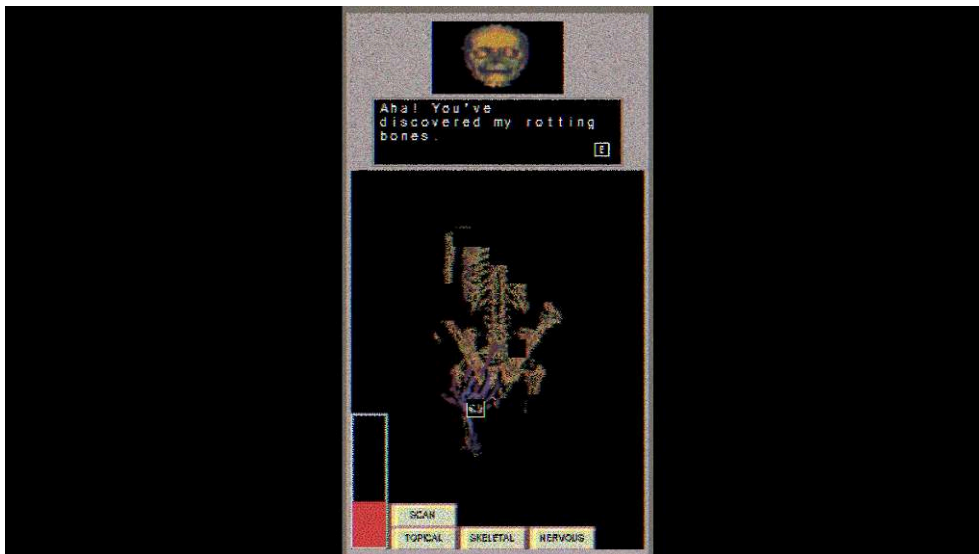
Elle t'a laissé une note comme quoi elle t'attendrait, que vous iriez ensemble. Elle n'a pas attendu. Pénétrez *Pillar of Rust*, un *walking simulator* à la troisième personne de douleur, tristesse, colère et d'accalmie faite de ciment, de rouille et de souvenirs doux-amers.⁸

- 29 Une des dissemblances entre le *survival horror* et les jeux industriels demeure l'utilisation du bruit dans leur conception sonore. Guillaume Roux-Girard (2010, p. 199) identifie deux fonctions principales du son dans les jeux vidéo d'horreur : fournir des informations sur l'état de jeu et communiquer une rétroaction sur les actions du joueur

en réponse à l'état de jeu. Jørgensen ajoute à ce « rôle primordial de support du système utilisateur » celui de « supporter un effet de présence dans le monde fictionnel » (Jørgensen, 2006, p. 1). Surtout dans le contexte de l'horreur, le son peut agir comme « avertissement d'une menace à venir » (Roux-Girard, 2010, p. 204). Un exemple concret serait la radio dans plusieurs titres de la série *Silent Hill*. L'utilisation sporadique du bruit sert également à annoncer une situation terrifiante à venir et à préparer l'horizon d'attente angoissante d'un sursaut par exemple (Abdel-Meguid & Toprac, 2010). Dans les jeux vidéo conventionnels, les bruits produisent habituellement du sens et supportent autant l'immersion du joueur que les mécaniques de jeu.

- 30 Dans les jeux industriels, les impacts de l'intégration de musique bruitiste, souvent stridente, travaillent sur un tout autre registre fonctionnel. Dans *Discover My Body* de Yames (Figure 3), le jeu, essentiellement silencieux, est ponctué de vagues de drone discordant et d'une distorsion progressive des différents effets sonores qui accompagnent la narration.

Figure 3 : *Discover my Body* (Yames, 2020).



Le joueur doit examiner différents niveaux anatomiques afin de découvrir des masses mutantes et envahissantes.

Cette signature sonore crée un sentiment d'anxiété et d'étrangeté face à une interface qui n'est pas sans rappeler les encyclopédies médicales des années 1980 et 90 telles que *BodyWorks Classic* (Software Marketing Corp, 1997).

- 31 Pour *Ivory Gardens of Our Past* (2019) de Andrea Pignataro, les boucles bruitistes ont un effet à la fois hypnotique et imprévisible, répétant au joueur d'observer (« Watch ») tout en le martelant de montages visuels cryptiques avant de le jeter, après plusieurs minutes, dans une séquence pointez-et-cliquez tout aussi absconse. La plupart des univers de *Selfish Dream* sont une accumulation de sons discordants et de rythmes industriels. Dans le cas de *Exit Mask* de Stef Pinto, la quasi-totalité de la trame sonore est composée de boucles bruitistes qui saturent l'environnement audio du jeu. En effet, le bruit apparaît comme une matière de l'expression prisée par les artistes de jeux industriels, car il remue des profondeurs inconscientes, une agressivité envers le joueur ou une représentation de la psyché humaine :

ANDREA PIGNATARO : Je crois que le *noise*/industriel peut évoquer un sentiment « d'action cachée » et ajouter une profondeur inconsciente à une scène [...]. La valeur atmosphérique du bruit se base sur nos attentes et s'il se conforme (ou non) à son environnement.

STEF PINTO : Je voulais que les joueurs sentent que la trame sonore de *Exit Mask* les détestait, qu'elle existait pour leur faire du mal.

SELFISH DREAM : Concernant le *noise*, je dirais que pour les jeux qui traitent de sujets sensibles et d'émotions intenses c'est ce qui est le plus approprié, car c'est quelque chose de chaotique. C'est ce qui représente le plus fidèlement la psyché.

- 32 Pour ces conceptrices et concepteurs, le bruit et les sons discordants ne sont pas liés à une génération de sens qui supporte la jouabilité ou l'immersion dans un univers fictionnel comme le relèvent les modèles de Roux-Girard et de Jørgensen. Au contraire, ceux-ci assurent la déstabilisation du joueur dans une expérience sensorielle extrême. Le design sonore structurant est ici anéanti, répondant à cette définition qu'offre Jacques Attali :

L'absence même de sens, dans le bruit pur ou dans la répétition insensée d'un message, en décanalisant les sensations auditives, libère l'imagination de l'auditeur. L'absence de sens est alors présence de tous les sens, ambiguïté absolue, construction hors du sens. La présence du bruit fait sens. Elle rend possible la création d'un ordre nouveau, à un autre niveau d'organisation, d'un code nouveau dans un autre réseau (Attali, 1986, p. 59).

- 33 Le bruit « déstabilise, doit initialement choquer. Il doit être un défi. Il doit générer un glitch d'écroulement psychique » (Nechvatal, 2011, p. 19). Il ne répond pas ici aux attentes et aux conventions d'un genre comme l'horreur, mais se veut une dimension dans la création d'une expérience interactive qui vise la saturation esthétique extrême, qui happe le joueur dans une interaction déconcertante et dont les effets transcendent le plaisir attendu du jeu vidéo : « Le bruit communique par et au travers de notre registre imaginaire auditif, visuel, haptique et fantasmatique créant un chaos de sensations et d'émotions » (Toth, 2009, p. 28).
- 34 *Silent Hill* utilise avec brio la force déstabilisante du bruit pour accompagner ses environnements les plus cauchemardesques : « Parfois les rythmes industriels répétitifs deviennent presque insupportables et aliénants, élevant l'horreur à un autre niveau » (Perron, 2011, p. 90). Si Akira Yamaoka, le concepteur sonore, privilégiait des trames bruitistes pour les labyrinthes plus obscurs de *Silent Hill*, pour Nechvatal le labyrinthe « nous permet de comprendre comment fonctionne l'art du bruit en nous faisant entrer dans l'espace-temps » (Nechvatal, 2011, p. 187). Il s'agit d'un « espace de bruit culturel qui mélange le paysage et l'architecture dans une recherche complexe » (p. 187). Il est le « symbole de l'immersion en soi, car le sens même du labyrinthe est de se perdre » (p. 187). Certains labyrinthes, comme ceux des jeux de Selfish Dream, ne semblent pas avoir de sortie, le joueur étant extrait de ceux-ci vers un autre environnement sans comprendre les mécaniques de cette transition, se situant a contrario de ce qu'un labyrinthe vidéoludique devrait être selon Michael Nitsche, citant Kevin Lynch : « Le labyrinthe ou le mystère doit offrir les moyens de l'explorer et éventuellement être appréhendé. Un chaos total sans indice n'est jamais plaisant » (Lynch cité dans Nitsche, 2008, p. 177). Dans les labyrinthes de Valerie Dusk, la progression musicale suit une approche très similaire à celle de *Silent Hill*, alternant entre moment de calme et d'agression sonore. Cette dernière atteint son paroxysme dans *Pillar of Rust* où, après une période d'accalmie, le joueur doit parcourir un pont rouge interminable dont la traversée est accompagnée d'un bruit strident (Figure 4).

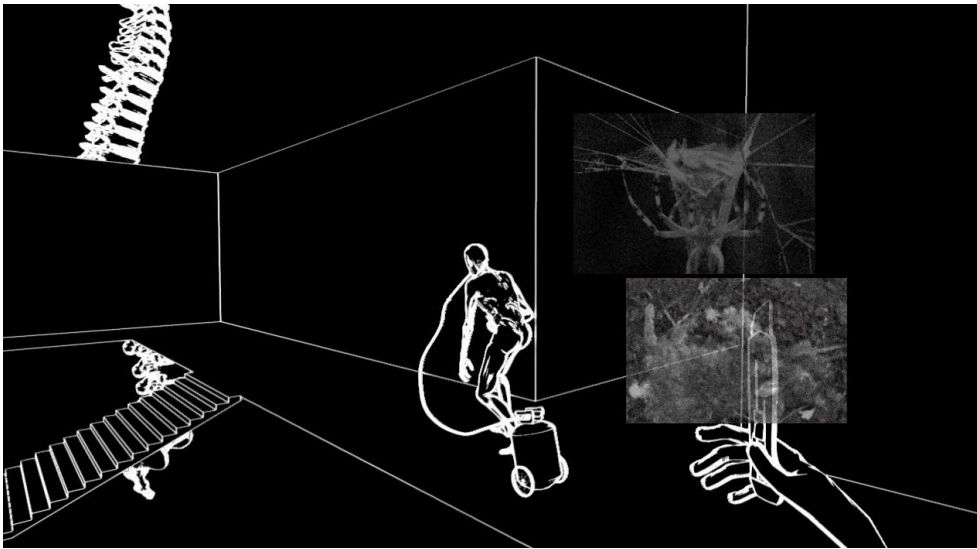
Figure 4 : *Pillar of Rust* (Valerie Dusk, 2020).

- 35 Dans *Exit Mask* de Stef Pinto, on retrouve un traitement similaire. Le troisième chapitre, *Scabs*, limite le champ de vision du joueur, créant un effet de vertige en raison des multiples angles morts et entités qui apparaissent sans être en mesure d'évaluer la distance. Une boucle sonore ambiante aiguë accompagne cette pénible exploration et n'apporte aucune indication quant à la direction à prendre. Le bruit, pour Valerie Dusk et Stef Pinto, est intimement lié à la conception spatiale :

VALERIE DUSK : Mon but premier quant à la conception sonore est de reproduire le lieu et l'émotion.

STEF PINTO : Pour *Exit Mask*, je voulais créer un environnement qui fait sentir le joueur petit et insignifiant. [...]. J'intégrais des principes de conception escheresque avec des mises en scène précisément conçues pour confondre le joueur.

- 36 La navigation dans les labyrinthes des jeux industriels mentionnés est d'ailleurs complexifiée par l'inclusion de bruits accompagnant certains éléments visuels clés. Ces bruits visuels se manifestent dans un premier temps par une intégration volontaire d'artefacts et de glitches. Comme nous l'avons mentionné, l'esthétique de Yames évoque un détournement des encyclopédies interactives des années 80 et 90, accentuant les effets de *dithering* ou de pixellisation. Chez *Selfish Dream* et *Exit Mask* de Stef Pinto, l'exploration des environnements tridimensionnels est complexifiée par l'insertion d'images choquantes tels que des plaies, des cadavres ou des rituels sacrificiels dans le champ de vision à la première personne (Figure 5).

Figure 5 : *Exit Mask* (Stef Pinto, 2019).

- 37 Andrea Pignataro et Selfish Dream saturent l'écran d'éléments textuels qui accaparent tout le champ visuel. Les conceptions architecturales de Valerie Dusk, particulièrement dans *Veins* (2021) et *Writhe* (2021), proposent des hybridations de machinerie et de matières organiques dont l'effet monstrueux est accentué par l'esthétique tridimensionnelle de la PlayStation 1. Dans tous ces cas, l'utilisation d'artefacts et de distorsions visuelles est privilégiée :

YAMES : Je crois que ce qui est le plus intéressant dans un médium artistique est sa trace lorsqu'elle est intégrée dans ce que le médium essaie de communiquer.

SELFISH DREAM : Par rapport aux graphismes, le bruit représente la dégradation. C'est un thème central à la plupart de mes jeux. Le point de départ est quelque chose de normal, banal, et se dégrade au point d'être méconnaissable, de devenir une expérience désagréable. Et c'est le but du *noise*. De représenter quelque chose de brut, de puissant, de frappant et, avant tout, d'inconfortable.

- 38 Comme le mentionne Peter Krapp, « le glitch trahit la simulation » (Krapp, 2011, p. 67). C'est parfois une stratégie diégétique qui vise à attribuer au logiciel du jeu une apparence d'agentivité, souvent dans une perspective de confrontation entre le jeu et le joueur, comme dans *Sealess Mother* (Andrea Pignataro, 2018). À d'autres moments, l'erreur signale une fragilité du logiciel, un potentiel de rupture en accord avec les choix sonores. Dans les deux cas, ces glitches, cette « dialectique signal/bruit dans l'interaction humain-ordinateur met l'accent sur la balance entre l'erreur et le contrôle, tous deux nécessaires à la performance » (Krapp, 2011, p. 74). Ceci n'est pas sans rappeler *Throbbing Gristle* qui cherchait à subvertir la division salle/spectateur lors de leurs concerts, utilisant parfois des miroirs géants devant eux pour refléter le public ou en braquant un éclairage intense sur celui-ci (Ford, 2001, p. 8-10). Dans les jeux industriels, le glitch va au-delà du simple effet esthétique de jouabilité tel qu'on en retrouve dans les jeux conventionnels comme *Kane & Lynch 2: Dog Days* (IO Interactive, 2010) pour signaler au joueur le niveau de dommages. Au contraire, il agit en tant que confrontation par rapport aux jeux vidéo comme divertissement. Comme le souligne Krapp : « ce rappel de la nature imparfaite, bruyante et dégradée de la machine entre en confrontation avec notre culture numérique contemporaine de la technologie positive et créatrice d'ordre » (Krapp, 2011, p. 74). C'est également en ce sens que ces

jeux vidéo peuvent être envisagés comme industriels. Par leur existence même, ils sont générateurs de bruit dans le réseau de l'industrie du jeu vidéo.

Du bruit vidéoludique au jeu vidéo bruyant « *Very Little Fun* » (Brighter Death Now)

- 39 Les analyses menées dans la section précédente révèlent que les expériences vidéoludiques industrielles ne sont pas toujours agréables. À divers degrés, elles répondent à la description des jeux anticommerciaux offerte par Juul : « la meilleure façon de signaler une indépendance financière est de concevoir des jeux qui seront rebutants pour la plupart des joueurs » (Juul, 2019, p. 155). Ces jeux obtiennent tout de même un certain succès auprès des communautés d'initiés. Par l'utilisation du bruit sonore, spatial et visuel, il est possible que ces jeux offrent une expérience s'inscrivant davantage dans la catégorie de l'*ilinx* de Roger Caillois.

La catégorie de jeu la moins analysée de Caillois, et celle qui dépend le moins du contrôle, est celle de l'*ilinx*. [...] Cette catégorie permet au joueur de fuir la tyrannie de la perception ordinaire et provoque « l'abdication de la conscience ». [...] Il s'agit de] jeux de vertige qui invitent l'irrationalité et envoient les corps dans des états d'incertitudes et de flux (Jagoda, 2020, p. 161).

- 40 Par le brouillage des repères, la surcharge sensorielle et la saturation informationnelle, les jeux industriels produisent chez le joueur un effet de vertige dont l'expérience rejette et dépasse ce qui est généralement attendu d'un jeu vidéo. L'*ilinx* comme le bruit nous « réveille de nos rêves silencieux et nous mène vers les excès des rencontres extatiques » (Nechvatal, 2011, p. 36) Le bruit est « ce qui se situe en dehors de notre zone de confort » (p. 36).
- 41 Alors que la plupart des jeux vidéo « entraînent les joueurs à anticiper, apprécier et explorer des systèmes de contrôle et des systèmes de règles » (Anthropy, 2012, p. 55) et dépendent de la répétition comme structure « intrinsèque à la courbe d'apprentissage et de leur construction herméneutique » (Krzywinska, 2009, p. 275), les jeux industriels permettent difficilement aux joueurs de les appréhender en fonction d'une expérience préalable. Si, par défaut, le jeu vidéo comme médium est péniblement définissable (Arjoranta, 2019 ; Finn, 2019), ces jeux ajoutent du bruit à ces tentatives définitionnelles. Leur singularité s'explique entre autres par l'investissement personnel et la diversité des approches de ces créateurs et créatrices :

ANDREA PIGNATARO : Je considère que c'est une forme d'expression personnelle, et une des plus complètes par ailleurs.

YAMES : Je n'ai jamais compris l'art comme étant une forme d'expression personnelle ou plutôt je n'ai jamais considéré ce que je fais comme une forme d'expression. Je suis intéressé par l'évasion, les ambiances puissantes ou les lieux irréels qui contiennent cette force, mais je ne considère pas qu'elles m'appartiennent. Je crois que ce sont des choses que j'atteins au travers de moi-même.

VALERIE DUSK : Faire des jeux est une passion. C'est thérapeutique (*Pillar of Rust*), c'est une forme d'expression, ça me donne un sentiment de contrôle sur un monde chaotique.

STEF PINTO : Jouer à un jeu est accepter une invitation à analyser les sentiments d'une personne, à revivre ses expériences, à naviguer des mondes qu'elle a construits. Ils ne sont pas intégralement là, mais je crois que les jeux permettent

une communication des deux côtés et que c'est un outil incroyablement efficace pour partager des expériences personnelles, souvent déplaisantes.

42 SELFISH DREAM : D'un côté, faire des jeux était thérapeutique car j'exprimais des émotions négatives en exorcisant certains démons. De l'autre, j'avais l'impression que c'était quelque chose qui me vampirisait. Ces jeux étaient ceux que les joueurs appréciaient et je me sentais obligé d'en faire plus autour des émotions négatives.

43 Comme l'indique Selfish Dream, l'acte de création de jeux vidéo n'est pas nécessairement positif, surtout par rapport aux attentes des communautés de jeux vidéo. Paradoxalement, c'est la pression exercée par les joueurs qui aurait encouragé la production d'expériences de plus en plus négatives. Ce constat est étonnant, car le principal attrait des créations de Selfish Dream est une certaine aura de mystère. Les descriptions qu'il propose sur Itch.io n'expliquent aucunement en quoi le jeu consiste. Par exemple, pour *THE LAMB*, ce texte est juxtaposé à quelques images du jeu, dont des signes cabalistiques :

Personne ne saura ce que je sais.
 Personne n'apprendra ce que j'ai appris.
 À moins qu'ils suivent le Chemin et désirent être éduqués.
 Je ne désire qu'une simple conversation.
 Qu'à voir ce qui se situe au-delà.

Alors, viens vers moi.
 Et montre-moi le chemin.⁹

44 Le vertige débute donc avant même de jouer, dans l'anticipation d'accéder à quelque chose de singulier, d'unique, voire de dangereux. Il y a ici un cas d'utilisation productive de cette « opacité » des jeux expérimentaux que décrit Juul :

Ces jeux opaques sont une critique d'une industrie qui a oublié une autre forme de jouabilité : elle considère que l'industrie est devenue molle face aux joueurs, qu'elle a abandonné face aux légions de concepteurs d'interfaces et d'expériences utilisateurs, qu'elle a oublié la joie de ne pas savoir quoi faire et d'apprendre par soi-même (Juul, 2019, p. 155).

45 Évidemment, ces propositions ne sont pas toujours bien reçues par les communautés de joueurs. Ce fut notamment le cas du *simulmarcheur* (*walking simulator*) qui a initialement été accueilli avec mépris (Deslongchamps-Gagnon, 2019). En référence aux particularités de ce genre, ce que Juul appelle « un rejet de la jouabilité et de la recherche d'optimisation qui se veut une représentation conservatrice et traditionnelle d'une esthétique qui peut se retrouver dans une galerie d'art » (Juul, 2019, p. 189) soulève cette tension potentielle entre jeux vidéo, ses communautés et les arts. L'auteur précise que « plusieurs développeurs de jeux expérimentaux font face à un vitriol considérable de la part de joueurs qui refusent d'accepter l'existence même d'expérimentation ludique » (p. 247). Ceci explique entre autres pourquoi Nathalie Lawhead mentionne refuser l'étiquette de *game designer*, se considérant plutôt comme *net-artist*.

46 C'est aussi en ce sens que les jeux industriels génèrent du bruit au sein des communautés de jeux vidéo, des attentes de joueurs et de l'industrie. Par l'utilisation de tactiques anti-vidéoludiques et par l'intégration du concept de bruit aux différents niveaux de leur conception, ils répondent à cet impératif de l'art du bruit comme « une action culturelle antisociale dirigée vers la transformation révolutionnaire d'une société irrationnelle qui insiste à se nommer rationnelle » (Nechvatal, 2011, p. 14).

Comme le mentionne Anna Anthropy : « le problème avec les jeux vidéo est que la plupart sont créés par un groupe isolé d'individus provenant d'une seule culture » (Anthropy, 2012, p. 5), problème qui traverse autant la production de jeux, les échanges autour de ceux-ci sur les médias sociaux et même les plateformes de création de jeux.

- 47 Par ailleurs, les concepteurs et conceptrices de jeux industriels parasitent d'une certaine façon les outils de création tels que Unity ou Unreal et leurs objectifs de plateformes (Chia *et al.*, 2020). Ils et elles utilisent ces outils pour créer quelque chose d'absolument différent et singulier. La plupart de leurs jeux, offerts gratuitement, font en sorte qu'il n'y a aucune possibilité d'atteindre la limite minimale pour que ces outils deviennent payants (pour Unity, la plateforme devient payante si les revenus liés à des titres créés dépassent 100 000 \$¹⁰). Ce parasitage, comme le définit Serres, permet d'inventer la nouveauté : « Le parasite invente du nouveau. Parce qu'il ne mange pas comme tout le monde, il construit une logique nouvelle. Il croise, il diagonalise l'échange » (Serres, 1997, p. 71). Si ces jeux agissent à titre de bruit, ce bruit est le « signe de croissance de la complexité » (p. 122). La complexification de ce que peut être un jeu vidéo ou un créateur de jeux vidéo est remise en question par ce principe de composition qu'avait identifié Attali : « La composition remet donc en cause, au-delà de la musique, la distinction entre travailler et consommer, entre faire et détruire, division fondamentale dans toutes les sociétés où un code définit l'usage » (Attali, 1986, p. 218). Ce que ces conceptrices et concepteurs remettent en cause, d'une certaine façon, c'est le terme « jeu vidéo » en soi :

PIGNATARO : Je n'ai rien personnellement contre le terme « jeu », mais quand on essaie de repousser les limites de ce médium souvent ridiculisé dans des territoires plus expérimentaux, « jeu » peut sembler comme une chaîne qui nous retient dans la zone du « passe-temps ».

VALERIE DUSK : Je me considère davantage comme une artiste qu'une développeuse de jeu, mais j'utilise ce dernier terme dans les conversations.

- 48 L'étiquette proposée ici de « jeux vidéo industriels » vise d'une certaine façon à répondre aux limites du terme « jeu ». En le juxtaposant à une culture artistique qui se situe dans la marge par sa radicalité esthétique, cette étiquette me semble plus à propos pour décrire le travail de ces créatrices et créateurs. La question reste cependant ouverte à propos d'un terme qui permettrait d'inclure les créations qui n'ont pas une vocation ludique ou de divertissement.

Conclusion

« *Extreme conditions demand extreme responses!* » (Test Dept.)

- 49 Cet article s'est afféré à creuser les parallèles entre une certaine pratique de création de jeux vidéo et la culture liée à la musique industrielle afin de définir une nouvelle catégorie : les jeux vidéo industriels. Les conceptrices et concepteurs interviewés ont chacun une relation différente avec la culture industrielle et les jeux vidéo, mais partagent une pratique se situant en dehors des normes de leur industrie. L'objectif n'est pas de concevoir un carcan strict, d'accoler une étiquette (ce qui serait impossible en raison de l'hétérogénéité des pratiques), mais de définir une approche se situant à l'extérieur des impératifs du néolibéralisme et des nombreux problèmes qui en découlent : le *Gamergate*, « première manifestation étendue d'un mouvement

antiféministe dans la culture vidéoludique » (Ruffino, 2018, p.105), en est la démonstration la plus évidente, sans compter la culture du *crunch* (Umemoto, 2021) et le sexisme (Weststar, 2021).

- 50 Il est donc normal, et d'une nécessité absolue, que les recherches dans les études vidéoludiques se concentrent sur ces aspects problématiques. Cela dit, il apparaît tout aussi important d'analyser ce qui se situe dans les marges, voire en opposition, comme le réclame Aubrey Anable :

Les qualités des *casual*, *indie* et *art games* qui mettent une pression sur les définitions du jeu ont été ignorées. Pire encore, ce manque de réflexivité dans les études du jeu vidéo contribue à la validation et à la reproduction d'une hégémonie racisée et genrée de l'industrie des technologies et la perception de l'industrie du jeu vidéo comme étant la même chose (Anable, 2018, p. xvi).

- 51 Cet article constitue ainsi une contribution quant à deux points majeurs des études vidéoludiques : son histoire et les recherches qui s'intéressent aux créateurs et aux artistes. D'un point de vue historique, Gabrielle Trépanier-Jobin et Paolo Ruffino offrent une analyse exemplaire de l'histoire « officielle » du jeu vidéo comme moyen de défendre un récit technocentriste et androcentriste, une perspective historique obsédée « par un contrôle de son propre avenir » (Ruffino, 2018, p. 3-4). En opposition à cette histoire, les deux auteurs proposent de revisiter celle-ci à partir de la généalogie foucauldienne qui permettrait « de non seulement réfléchir sur son passé », mais également « de changer le cours de l'histoire » (Trépanier-Jobin, 2021). Cette approche apparaît d'une pertinence considérable pour analyser les pratiques marginales à partir de filiations artistiques autres que le jeu vidéo. À titre d'exemple, Jack Sargeant se base également sur la généalogie foucauldienne pour tracer une histoire du cinéma par l'entremise de ses relations directes avec la musique post-punk et industrielle (Sargeant, 2016). C'est précisément la tangente qu'a prise cet article en s'affairant à tisser les liens généalogiques qui relie la culture industrielle avec la création jeux industriels qui se déploie en marge de l'industrie AAA.

- 52 Quant aux créatrices et créateurs, les termes « travail » et « produit » reviennent plus souvent qu'« artiste » et « œuvre » lorsqu'il est question de jeux vidéo. Selon Jesper Juul, il serait risqué d'attribuer au jeu vidéo le statut d'art, car celui-ci limiterait la possibilité d'en faire un gagne-pain (Juul, 2019, p. 28). Deux textes provenant de l'ouvrage collectif *Game Production Studies* s'interrogent sur la façon dont les « *everyday game maker* » ou les « *videogame zinester* » (Keogh, 2021, p. 30), ceux qui produisent des jeux par plaisir, peuvent eux-mêmes être inféodés à une culture néolibérale du travail ou du post-travail (Keogh, 2021 ; Chia, 2021). Mais comme le souligne Keogh :

[...] bien que ces critiques soient nécessaires pour comprendre les conditions de travail – culturelles et autres – au XXI^e siècle, elles risquent aussi de réduire à des raisons purement économiques la raison pour laquelle les gens se lancent dans une activité culturelle (2021, p. 30).

- 53 Finalement, cet article aura identifié comment les pratiques de création alternative peuvent être subversives et transgressives face à l'histoire et aux définitions canoniques du jeu vidéo. Par exemple, des réseaux avec le *black metal* ou la notion d'art brut de Jean Dubuffet auraient été tout aussi pertinents à explorer. Ma réflexion aura ainsi soulevé davantage de questions et de corridors à explorer : le labyrinthe se complexifie et se déploie. C'est une invitation à y pénétrer, à découvrir ces pratiques parallèles de création de jeux dans le but de mener des recherches qui soient « antiautoritaires et qui questionnent comment les interprétations fossilisées des

dynamiques qui composent la culture du jeu vidéo sont présentées » (Ruffino, 2018, p. 17).

BIBLIOGRAPHIE

ABDEL-MEGUID A. & TOPRAC P. (2010), « Causing Fear, Suspense and Anxiety Using Sound Design in Computer Games », in M. Grimshaw (dir.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Pennsylvanie, IGI Global, p. 176-191.

ANABLE A. (2018), *Playing With Feelings: Video Games and Affect*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

ANTHROPY A. (2012), *Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*, New York, Seven Stories Press.

ARJORANTA J. (2019), « How to Define Games and Why We Need To », *The Computer Games Journal*, 8(3), p. 109-120.

ARNOLD G., COOKNEY D., FAIRCLOUGH K. & GODDARD M. N. (2017), *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*, Londres, Bloomsbury Publishing.

ATTALI J. (1986), *Bruits : Essai sur l'économie politique de la musique*, Paris, Librairie générale française.

BALLARD J.G. (1973), *Crash*, Londres, Jonathan Cape.

BROQUA C. & DOURIS V. (2018), « An Epistolary Scene: 'Post-Industrial' Music in France in the 1980s », *Punk & Post Punk*, 7(2), p. 219-233.

CHIA A., KEOGH B., LEORKE D. & NICOLL B. (2020), « Platformisation In Game Development », *Inter Policy Review*, 9(4), <https://policyreview.info/articles/analysis/platformisation-game-development>.

CHIA A. (2021), « Self-Making and Game Making in the Future of Work », in O. Sotamaa & J. Švelch (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam University Press, p. 47-64.

DESLONGCHAMPS-GAGNON M. (2019), « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursive sur le walking simulator », *Kinephanos*, numéro spécial, <https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator/>.

FINN J. (2019), *Games are Hyperobjects*, <https://www.drpatrickfinn.com/post/games-are-hyperobjects>.

FORD S. (1999), *Wreckers of Civilisation: The Story of COUM Transmissions & Throbbing Gristle*, Londres, Black Dog.

FOX D. & WERNER M. H. (2020), *Other, Like Me: The Oral History of COUM Transmission and Throbbing Gristle* [film], Marcus Werner Hed Production.

- FOXMAN M. (2019), « United We Stand: Platforms, Tools and Innovation With the Unity Game Engine », *Social Media + Society*, 5(4), p. 1-10, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305119880177>.
- GRACE L. (2011), « Discomfort Design: Reflection Through Uncomfortable Play », communication au colloque « ISEA 17th International Symposium on Electronic Art », Istanbul, https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2020/07/ISEA2011_185_LINDSAY-GRACE.pdf.
- HEGARTY P. (2007), *Noise/Music: A History*, New York, Continuum.
- HUREL P. (2020), *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- JAGODA P. (2020), *Experimental games: critique, play, and design in the age of gamification*, Chicago, University of Chicago Press.
- JØRGENSEN, K. (2006), « On the functional aspects of computer game audio », communication au colloque « Proceedings of Audio Mostly – A Conference on Sound in Games », <https://bora.uib.no/bora-xmlui/bitstream/handle/1956/6734/paper-KJorgensen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- JUUL J. (2019), *Handmade pixels: independent video games and the quest for authenticity*, Cambridge, The MIT Press.
- KEOGH B. (2021), « Hobbyist Game Making Between Self-Exploitation and Self-Emancipation », in O. Sotamaa et J. Švelch (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, p. 30-45.
- KIRKLAND E. (2009), « Storytelling in Survival Horror Video Games », in B. Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland & Co., p. 62-78.
- KRAPP P. (2011), *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- KRZYWINSKA T. (2009), « Reanimating H.P. Lovecraft: The Ludic Paradox of *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* », in B. Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland & Co., p. 267-287.
- MATHIEU J. (2004), « Un mythe fondateur de la musique contemporaine : le “scandale” provoqué en 1954 par la création de Déserts d'Edgar Varèse », *Revue d'histoire moderne & contemporaine*, 51(1), p. 129-152.
- MATTIN (2009), « Anti-Copyright: Why Improvisation and Noise Run Against the Idea of Intellectual Property », in A. Iles et Mattin (dir.), *Noise & Capitalism*, Donostia-San Sebastian, Arteleku Audiolab, p. 61-72. http://blogs.audio-lab.org/noise_capitalism/index.html?page_id=3.html
- NECHVATAL J. (2011), *Immersion Into Noise*, Ann Arbor, Open Humanities Press.
- NITSCHKE M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, The MIT Press
- PERRON B. (2004), « Sign of a Threat: The Effects of Warning System in Survival Horror Games », in *COSIGN 2004 Proceedings*, Art Academy, University of Split, p. 132-141, https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf.
- PERRON B. (2011), *Silent Hill: The Terror Engine*, Ann Arbor, University of Michigan Press.

- PERRON B. (2018), *The World of Scary Video Games: A Study In Videoludic Terror*, New York, Bloomsbury Academic
- REED A. (2013), *Assimilate: A Critical History of Industrial Music*, New York, Oxford University Press.
- ROUX-GIRARD G. (2010), « Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games », in M. Grimshaw (dir.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Pennsylvanie, IGI Global, p. 192-212.
- RUFFINO P. (2018), *Future gaming: creative interventions in video game culture*, London, Cambridge Goldsmiths Press.
- RUSSOLO L. (2016 [1913]), *L'art des bruits : manifeste futuriste*, Paris, Allia.
- SARGEANT J. (2016), *Flesh and excess: on underground film*, Los Angeles, Amok Books.
- SERRES M. (1997), *Le parasite*, Paris, Hachette littératures.
- TAYLOR P. (2016), « The Genesis of Power Electronics in the UK », in J. Wallis (dir.), *Fight Your Own War: Power Electronics and Noise Culture*, Londres, Headpress, p. 10-20.
- TOTH C. (2009), « Noise Theory », in A. Iles et Mattin (dir.), *Noise & Capitalism*, Donostia-San Sebastian, Arteleku Audiolab, p. 25-38. http://blogs.audio-lab.org/noise_capitalism/index.html?page_id=3.html.
- TRÉPANIÉR-JOBIN G. (2021), « Toward a Foucauldian Genealogy of Video Game (Pre)history », *International Public History*, 4(1), p. 1-10.
- UMEMOTO A. (2021), « Addressing Crunch: The Games Industry's Worst Practice », *Gamasutra [Gamedeveloper]*, <https://www.gamedeveloper.com/production/addressing-crunch-the-games-industry-s-worst-practice-2>.
- VALE V. & JUNO A. (1988), *Industrial culture handbook*, Los Angeles, Eugene. RE/Search Publications.

NOTES

1. Défendre l'expression « jeux vidéo industriels » (pluriels pour indiquer l'hétérogénéité créative) en opposition à l'industrie du jeu vidéo (au singulier, signalant une charge critique face à une certaine homogénéité culturelle de cette industrie) porte le risque de confusion entre les deux termes. Il m'apparaît cependant pertinent de conserver cette expression afin de demeurer en continuité avec l'ironie subversive de la culture industrielle.
2. Emanuel Maiberg, « *Itch.io Is the Littlest Next Best Thing in Gaming* », *Motherboard*, 23 juin 2015, <https://www.vice.com/en/article/vvbk8/itchio-is-the-littlest-next-big-thing-in-gaming>.
3. Spencer Hayes « *There are 200,000 games on itch.io. Here's how to find your new favorite* », *Itch.io*. 7 novembre 2019 : <https://itch.io/blog/108659/there-are-200000-games-on-itchio-heres-how-to-find-your-new-favorite>.
4. 96 % des jeux sont gratuits sur Itch.io, voir <https://itch.io/games/free>.
5. Comme l'indique Jesper Juul (2019, p. 90), le terme *indie* est un concept occidental qui se distingue, par exemple, des *doujins* propres à la production amateur japonaise (Hurel, 2020, p. 109).

6. L'intégralité des entretiens est disponible à l'adresse <http://frederickmaheux.com/interviews-harsh-noise-industrial-games/> (mot de passe : testdept).
 7. J'utilise moi-même une meuleuse à angle appliquée sur un baril de métal couvert de microcontacts pour les performances de mon projet industriel *Un Regard Froid*.
 8. Description du jeu *Pillar of Rust* sur Itch.io : <https://valerie-dusk.itch.io/pillar-of-rust> (Dusk, 2020).
 9. Description du jeu *†H* sur Itch.io : <https://selfishdream.itch.io/ritual>.
 10. Grille tarifaire de Unity : <https://store.unity.com/fr/compare-plans>.
-

RÉSUMÉS

Cet article analyse des créations vidéoludiques récentes à travers le prisme de la culture et de la musique industrielle, créations qui seront catégorisées comme « jeux vidéo industriels ». Face à une effervescence de la production de jeux menée par des concepteurs solitaires depuis 2015, l'auteur identifie comment des pratiques singulières de création vidéoludique peuvent être inspirées par des formes artistiques *underground*. Afin de guider cette réflexion, des entrevues ont été menées avec cinq créatrices et créateurs : Yames, Selfish Dream, Valerie Dusk, Stef Pinto et Andrea Pignataro. Le texte propose une analyse des correspondances entre leurs stratégies de production et celles de la culture industrielle, notamment en s'intéressant à une utilisation particulière du bruit (sonore, mais aussi visuel et spatial), ainsi qu'à la manière dont ces créations font office de bruit au sein de l'industrie dominante du jeu vidéo, venant ainsi fragiliser ses définitions canoniques et l'histoire technocentriste du médium.

This article proposes an analysis of recent alternative video games through the particularities of industrial music's aesthetics. Considering a massive increase in video game production by solo designers since 2015, the author identifies how singular practices of game creation can be inspired by underground art forms. To further this research, five game developers were invited to participate through interviews: Yames, Selfish Dream, Valerie Dusk, Stef Pinto and Andrea Pignataro. The article proposes an analysis of the common production strategies between industrial culture and these game creators, more precisely by studying the singular use of noise in their games (audio but also visual and spatial) and how their creations act as noise in the context of the dominant video game industry by weakening its core definitions of what games are and the technocentrist history of the medium.

INDEX

Mots-clés : jeux vidéo, musique industrielle, bruit, jeux indépendants, horreur, développement de jeux, jeux industriels

Keywords : video games, industrial music, noise, indie games, horror, game development, art games

AUTEUR

FRÉDÉRIK MAHEUX

Université de Québec à Montréal