

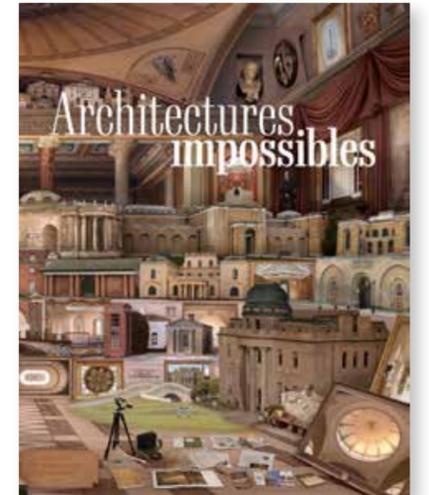
Architectures impossibles

Comment l'architecture, gouvernée par des règles strictes et des dogmes intangibles, pourrait-elle être impossible ? Partant de cette apparente contradiction, l'exposition kaléidoscopique présentée au musée des Beaux-Arts du 19 novembre 2022 au 19 mars 2023 explore les multiples voies empruntées par les artistes, de la Renaissance à aujourd'hui, pour faire « déraisonner » l'architecture.

La présentation est orchestrée en cinq chapitres thématiques placés chacun sous les auspices d'une notion (caprice, démesure, égarement, menace et perte) et offrant autant de clés de lecture possibles du thème. Certains motifs comme le labyrinthe, la tour, la maison hantée, les escaliers impraticables ou la ruine, servent de fil conducteur à un voyage dans des mondes étranges, fabuleux et inquiétants, où la présence humaine a souvent entièrement disparu.

Placée dans un esprit d'ouverture, l'exposition ne se limite pas à la peinture et à l'art sur papier, deux médiums privilégiés de l'« artiste bâtisseur » comme de l'architecte. Elle offre plus largement des résonances avec la littérature, la photographie, le cinéma et le jeu vidéo. Réunissant plus de 150 œuvres de toute nature issues d'institutions nationales, internationales et de collections particulières, elle rassemble une cinquantaine d'artistes : noms éminents (Giovanni Battista Piranesi, Hubert Robert, Louis-Etienne Boullée, Victor Hugo, Gustave Doré, Maurits Cornelis Escher, Max Ernst, Wim Delvoye, etc.) ou plus confidentiels (Albert Trachsel, Wenzel Hablik, Emily Allchurch, etc.). Tous placent l'architecture au centre de leur démarche créative et de leur univers visuel.

Chahutant les traditionnels discours sur l'art, les hiérarchies et les classifications par époque et par genre, l'exposition offre au visiteur une plongée sensorielle dans des univers déconcertants qui bousculent radicalement nos perceptions immédiates et nos habitudes cognitives. À travers une approche sensible du motif architectural, l'exposition se présente elle-même comme une expérience de perturbation spatiale. La promenade se transforme en errance et c'est gagné par le vertige que le visiteur déambule dans l'exposition.



25/11/2022

€ 35

304 pp.

225 x 285 mm

200 ill.

Relié

FR ISBN 978 94 616 1823 8



EXPOSITION

Musée des Beaux-Arts, Nancy,

19/11-19/03

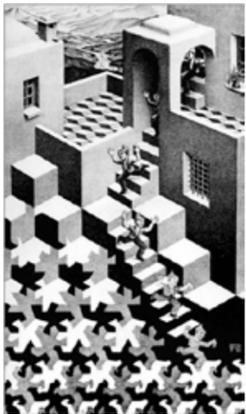


Caprices

Architectures jubilatoires



■ 1. Q*bert (Warren Davis, Jeff Lee, 1982). Le joueur est représenté par la créature orange à gauche. Tout comme dans la gravure d'Escher, il est possible de tomber si l'on sort de la pyramide, dans ce cas le joueur perd une vie. On note que les ennemis – les créatures violettes – se déplacent tout aussi bien sur les faces supérieures des cubes que sur leurs deux autres côtés (aux dépens de la gravité). Cela crée une sensation de confusion spatiale typique des illusions escheriennes.



■ 2. M.O. Escher, Cycle, 1930. Lithographie. Le motif des cubes, tout comme la progression cyclique des personnages, trouvent un équivalent ludique dans Q*bert.

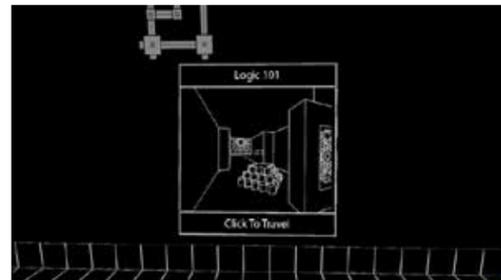
À ce titre, il n'est pas surprenant que plusieurs œuvres vidéoludiques ayant marqué les premiers temps du médium aient puisé à la source escherienne. Comme le montre Douglas Hofstadter¹, les gravures de l'artiste néerlandais mettent au cœur de la représentation le lien entre fiction poétique et modèles logicomathématiques, tout comme le font (ou peuvent le faire) les jeux vidéo. L'un des premiers jeux à succès ayant été influencé par son univers est Q*bert (Ill. 1), édité sur borne d'arcade par Gottlieb en 1982. Le joueur y dirige une créature orange. Tout en évitant des ennemis, il doit se déplacer depuis le sommet d'une pyramide sur les différents cubes qui la composent afin d'en changer la couleur. Dès que le joueur est parvenu à modifier la couleur de toutes les marches, il renouvelle la tentative avec un niveau de difficultés plus élevé (davantage d'ennemis, nécessité de repasser deux fois sur certains cubes pour les valider, etc.). C'est la

Espace physique versus espace logique

L'une des particularités du *level design* vidéoludique en tant qu'environnement informatique est de reposer sur une déconnexion entre espace physique et espace logique. Cette distinction, introduite par le chercheur Joaquín Sibaya-Fraile², recouvre une idée simple : la juxtaposition physique des espaces dans un jeu est toujours une juxtaposition artificielle soumise à des règles logiques dépendantes du système de jeu et échappant généralement à une appréhension immédiate. Si l'on prend l'exemple, courant dans le jeu vidéo, d'une porte verrouillée, la distance physique séparant les deux pièces de part et d'autre de la porte est, comme dans la réalité, quasi nulle. Mais si le jeu exige du joueur d'abattre un monstre pour obtenir la clé de la porte en récompense, ou bien de réunir des matériaux et de mener une quête aux quatre coins du monde pour forger ladite clé, la

distance logique séparant les deux pièces s'allonge en conséquence. Les deux espaces qui étaient jusque-là conjoints se révèlent lointains, séparés par la somme plus ou moins grande des conditions à remplir pour passer de l'un à l'autre. Cette distance logique, que les *level designers* modélisent sous la forme de *flow charts* (sortes d'organigrammes montrant la succession d'étapes par lesquelles le joueur doit passer pour progresser) soulignent à quel point les notions de *proche* et de *lointain* sont des constructions artificielles et arbitraires dans un jeu vidéo.

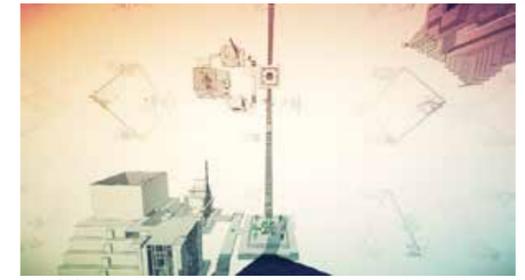
Dans ces conditions, rien n'oblige deux espaces physiquement conjoints à exister informatiquement de façon simultanée. Si l'accès à un espace dépend d'une suite compliquée de conditions à remplir, alors celui-ci n'est pas tenu d'avoir cours, pour ainsi dire, tant que les conditions n'ont pas été remplies pour y accéder. Une simple porte peut mener à la pièce d'à-côté ou vers un



■ 3. Antichamber (Alexander Bruce, 2013). Ce type d'architecture impossible, reposant sur la disjonction entre espace physique et espace logique, traverse toute l'histoire du jeu vidéo. Dans le jeu Antichamber, l'architecture globale de l'espace apparaît sous la forme d'un réseau de couloirs à première vue parfaitement praticable. Mais à mesure que le joueur progresse, il découvre que celui-ci n'est pas aux lois d'un espace tridimensionnel classique.



■ 7 et 8. Manifold Garden (William Chyr Studio, 2018). Très rapidement le joueur découvre des structures ou un saut dans le vide est nécessaire pour atteindre les plateformes en contre-bas (Ill. 7). S'il manque la plateforme, sa chute – infnie – ne fera que le renvoyer en boucle à son point de départ car ce qu'il voit en regardant vers le haut (Ill. 8) est, paradoxalement, la plateforme où il se tient. Celle qu'il voit en tournant ses regards vers le ciel est en même temps celle qu'il est censé atteindre en contre-bas. Cette mécanique de jeu contre-intuitive se dévoile progressivement au joueur, en même temps que les architectures qu'il découvre.



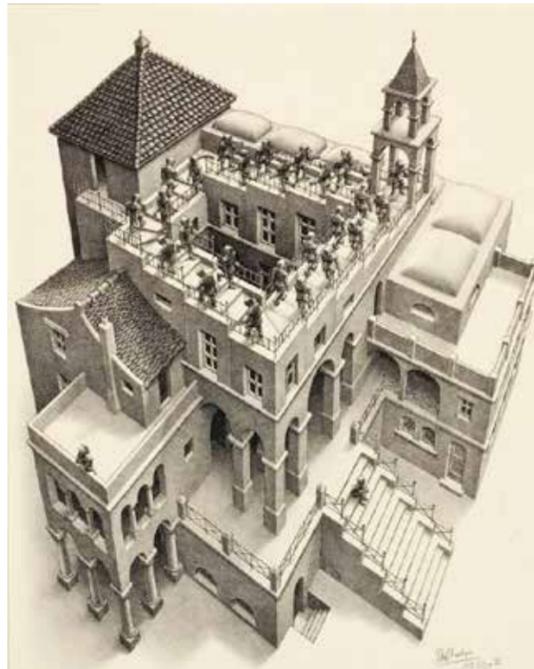
■ 9. Manifold Garden (William Chyr Studio, 2018). Lorsqu'il sort des espaces confinés, le joueur est confronté à des immensités sans horizon, ou se répète à l'infini une seule et même architecture comme dans un jeu de miroirs.

Impact émotionnel des architectures impossibles

L'aspect logique n'entre pas seul en compte dans l'expérience de ces architectures vidéoludiques contre-intuitives. Marie-Laure Ryan souligne en effet que le jeu vidéo est propre à susciter deux types de rapports à la spatialité : une « conception stratégique », et une « conception émotionnelle¹ ». Antinaturelle, spectaculaire ou déconcertante, l'architecture est capable de produire des émotions puissantes chez le joueur : elle est donc souvent utilisée par les *designers* à des fins expressives. Dans une série de jeux telle que celle des *Souls*, développée par le studio japonais FromSoftware de 2009 à 2016 (Ill. 10), châteaux, donjons et cathédrales se déploient dans leur monumentalité irréelle à la faveur de panoramas théâtraux et viennent écraser visuellement un avatar constamment en lutte pour sa survie. Le décor proche de la *dark fantasy* médiévale agit comme un redoublement symbolique de la menace ludique qui pèse en permanence sur le joueur, rattachant ce type

d'architecture à un spectre d'émotions fantastiques et douloureuses bien connu des théoriciens du sublime au XVIII^e siècle. Ce type de spectacularité est puissamment réactivé par l'expérience vidéoludique via les déplacements du joueur au sein d'un décor faisant alterner phases d'enfermement et irruptions soudaines de panoramas écrasants². C'est le travail des *level designers* de concevoir l'espace de jeu et de contrôler la navigation du joueur pour ménager l'irruption de ce type d'architectures et maximiser leur impact émotionnel.

En tant qu'« allégorie d'espace », le *level design* de jeu vidéo est le lieu privilégié d'une exploration d'architectures émotionnelles dans tous les sens du terme : celles-ci peuvent être productrices d'émotions par leur spectaculaire irréité, mais aussi servir de modélisation spatiale à l'immense labyrinthe émotionnel des personnages eux-mêmes. *Psychonauts 2* (Ill. 11, 12 et 13), développé par Double Fine Productions et sorti en 2015, est un exemple de jeu qui prend l'expression de



Maurits Cornelis Escher

(Leeuwarden, 1898 – Laren, 1972)
Cat. 7
Klimmen en dalen
[Montée et descente]
Mars 1960
Lithographie
H 39,5 - L 28,5 cm
Amsterdam, Rijksmuseum, inv. RP-P 2010-221-313

Montée et descente est une des gravures les plus célèbres d'Escher. Elle représente un édifice italien vu en plongée et en perspective, structuré autour d'un puits central. La terrasse sommitale prend la forme d'un escalier arpenté par des personnages ressemblant à des moines. Les uns montent, les autres descendent. L'œil suit instinctivement leur trajet, puis hésite, fait demi-tour, cherche en vain à réconcilier ce qu'il voit et ce qu'il devrait s'attendre à voir. La perspective est juste. Pourtant cet escalier ne fonctionne pas ! Structure fermée faite de quatre volées à angle droit, il revient toujours à son point de départ. Une boucle à la perpétuelle montée (ou descente selon le sens de rotation), sans point le plus haut ni point le plus bas.

Escher donne ici une illustration de l'escalier de Penrose, objet paradoxal créé par Lionel Penrose, qui réinterprétait, en l'élargissant, le fameux *tripoutre* créé par son fils, le mathématicien et physicien Roger Penrose. Publié deux ans avant la création de la gravure, en même temps que les autres objets impossibles créés par les Penrose, cet escalier matérialise l'idée d'infini qui obsédait Escher¹. Ses figures emboîtées, sphères, rubans et boucles magiques exploitent la même quête de l'infini contenu dans une image finie et illustrent la fascination de l'artiste pour la pureté des modèles mathématiques². Sa lithographie *Chute d'eau* (1961) montre une illusion similaire : une cascade et une roue à aubes forment un mouvement perpétuel.

Ces moines au regard fixe font-ils pénitence ? Habillés de manière identique, arborant la même attitude, ils s'apparentent à des robots. N'a-t-on pas ici à faire à une dénonciation déguisée de la bêtise des comportements de masse, de l'abrutissement des foules ? Cette lecture semble encore renforcée par la présence de deux personnages isolés, à l'écart de cette boucle absurde, refusant de participer à l'exercice : l'un accoudé au muret d'une terrasse, l'autre un peu plus bas assis sur les premières marches d'un escalier (possible celui-là !). L'édifice lui-même – est-ce un monastère ? – présente un visage inquiétant, coercitif malgré ses riantes arcades méridionales.

Avec cette image, Escher a popularisé la figure impossible de Penrose. La gravure exerça une influence durable sur l'imaginaire visuel des XX^e et XXI^e siècles, particulièrement au cinéma (Christopher Nolan, *Inception*, 2010).

S.L.

¹ Maurits Cornelis Escher, dans Escher, 1976, p. 42-43.
² Harold Scott Macdonald Coxeter, dans Escher, 1972, p. 57-58 ; Erwin, 1986, p. 84-91.