

## Terrain d'entente

*Lisez l'histoire et le tableau.*

*Nicolas Poussin, lettre à P. Fréart de Chantelou, 28 avril 1639*

### Paysages de guerre pour une guerre du paysage.

On pourrait tout d'abord s'intéresser au paysage. Je vais être clair. J'entends ici par paysage la représentation la plus exacte possible de ce que le peintre a sous les yeux. Le motif, en somme. Et j'écarte toute interprétation symbolique dont le paysage serait le faire-valoir. Il s'agit donc de peinture de paysage, comme genre, dans son acception la plus commune que j'aimerais évoquer ici.

Si j'en crois, je cite de mémoire, une enquête réalisée il y a quelques années par un magazine artistique, « les français aiment les beaux paysages ». C'est même, en peinture, ce qu'ils préfèrent. De préférence, nous dit-on, *de type impressionniste* - mais pas trop quand même. J'imagine alors une herbe verdoyante, quelques arbres séculaires, un ciel bleu, un horizon dégagé. Parce qu'un beau paysage, tout de même, on sait ce que cela représente et puis surtout, c'est reposant. C'est plein de promesses et de quiétude - d'ailleurs ce doit être une des raisons pour lesquelles on nous en colle sur les affiches de campagne électorales...

De manière générale, j'ai toujours pensé que la Nature était hostile. Enfant, j'aimais beaucoup le dessin animé *Joyce et les conquérants de la lumière* où le héros luttait contre des *Monstroplantes*, sortes de plantes mutantes extrêmement envahissantes qui détruisaient ce que les hommes avaient tenté, en vain, de construire. Je voyais bien que cela ne servait pas à grand chose de combattre ces mutants qui tentaient d'annihiler toute présence humaine et raisonnée. Ces *Monstroplantes* me faisaient penser aux jardiniers qui jamais ne cessent d'arracher les mauvaises herbes dans les plates-bandes et les allées du jardin des Tuileries. De fait, peindre la nature, *faire* du paysage donc, reviendrait à représenter ce calme apparent qui, pour moi, n'est rien d'autre qu'une fenêtre temporelle (le tableau ne représente qu'un instant de cet ordre naturel) ouverte sur l'hostilité naturelle. Voilà une ambivalence tout à fait saisissante.

On peut trouver l'origine du paysage, comme l'écrit en 1836 le peintre John Constable, dans la peinture religieuse. Lorsque la Nature accompagne et témoigne de la dramaturgie de la crucifixion<sup>1</sup>. Cette représentation de la Nature, elle aussi hostile, n'est sans doute pas un témoignage réaliste de ce que le peintre a devant les yeux, et de fait, ne peut être tout à fait considérée comme paysage au sens strict, mais bien plutôt comme la peinture *d'un* paysage – un paysage fictionnel. Un paysage comme on en retrouve dans les tableaux représentant la Vierge durant la Renaissance Italienne et dont les éléments naturels (rivière, forêts, châteaux-forts...) sont avant tout la symbolisation d'attributs. Ces paysages-attributs ne sont en rien des paysages réels mais plutôt, une fois encore, des composants de la dramaturgie de la peinture chrétienne.

Mais si ce ne sont, à proprement parlé, de véritables paysages, il n'en demeure pas moins qu'ils ont quelques accointances avec une autre origine possible (mais sans doute existe-t-il d'autres sources à envisager) dont la fonction première serait au contraire de coller le plus possible avec le motif - cette nature qui est face à la toile encore vierge. Bref, une fonction qui donnerait au paysage une **filiation commune** avec l'écriture. L'idée est séduisante. Et permettrait de lier peinture et littérature. Littérature du réel, s'entend.

A l'instar des Mésopotamiens, qui, à l'aide de calames, traçaient sur des tablettes d'argile des signes cunéiformes pour comptabiliser leur bétail et leurs différentes ressources, on pourrait imaginer que la peinture de paysage a été inventée pour attester d'une appartenance – terres, bâtis, constructions. De la peinture administrative donc. Chaque bien ainsi figuré témoignerait alors de la possession de celui qui en détiendrait la représentation. L'on se remémorera alors les portraits de ces grands hommes, le regard fier, où, au second plan, on peut apercevoir champs, forêts, châteaux ou villes entières. Le puissant faisant ainsi étalage de ses richesses permet à tous de savoir quelle est l'étendue de ses biens et de son pouvoir. Le paysage représenté derrière ces personnages fait ainsi office de cadastre, tout en étant -et c'est le propre du « portrait paysagé »- une symbolisation du pouvoir, en ce sens qu'il démontre la puissance de celui qui se fait ainsi doublement représenter. C'est ce que nous pourrions appeler un enracinement, que de se faire peindre ainsi.

En 1621, le glorieux général Ambogio Spinola n'hésite pas à se faire représenter entouré de 58 villes, citadelles et châteaux forts qui flottent autour de lui comme le ferait une aura divine. 58 villes et bâtiments que Spinola aura durant sa longue carrière su protéger ou prendre à l'ennemi de la manière, on l'imagine, la plus violente possible. Le paysage est ici un faire-valoir et semble évoquer une comptabilité de la violence nécessaire à l'accumulation des richesses.

Si la peinture de paysage est la représentation de sites où s'exerce la souveraineté de celui qui les possède, il faut alors considérer que le paysage est la représentation d'un territoire, c'est à dire un bien entouré de frontières qu'il faut défendre et protéger. Comment alors ne pas considérer une hostilité du paysage ? Si la peinture de paysage est l'expression picturale du territoire, elle est donc attachée à une histoire, et en ce sens est aussi à considérer comme l'expression d'une géographie historique et politique. Dans cette logique jusqu'au-boutiste on pourrait alors penser que chaque peinture de paysage, parce qu'elle est la représentation d'un territoire, porte en elle son histoire et son devenir. Il convient alors d'avoir une lecture historique et politique de la peinture de paysage car celle-ci dévoile ce qu'il y a de plus politique. Le territoire, justement. Soyons clair. Le paysage désigne la représentation d'un site généralement champêtre, puis le tableau lui-même. Dans l'histoire de la peinture européenne, nous dit le *Dictionnaire Historique de la langue française*<sup>2</sup> le traitement du paysage doit beaucoup à la Renaissance italienne et aux études cartographiques. Par métonymie, le mot désigne dès le XVI<sup>e</sup> siècle *l'ensemble du pays* (1556). Avant la fin du siècle, il désigne couramment *l'étendue de pays que l'on peut embrasser dans son ensemble* (1573) et c'est cette valeur visuelle qui l'a emporté.

Combien de fois, dans un musée ou au détour d'un livre, n'a-t-on pas cherché à comparer les vues anciennes avec celles que nous connaissons ? Tout paysage s'éloigne de la représentation du lieu qu'il a été, les territoires se modifient au fil des époques. Comme l'écrit Georges Didi-Huberman, les images ont une longue durée. De sorte que les paysages d'aujourd'hui racontent, comme une généalogie invisible, l'histoire ancienne des lieux qu'ils représentent – en regardant des paysages d'autrefois, je me prête parfois à penser que les fantômes de ces paysages anciens hantent encore nos paysages contemporains. Les Moulins de Pantin, même rénovés, portent en eux l'histoire de la ville, de son urbanisme et de ses changements. Les champs de la Somme gardent en eux les séquelles des batailles et des bombardements ; les trous d'obus ont ainsi dessiné de nouveaux paysages.

La peinture de paysage, si elle fige un instant, n'en est donc pas moins le produit d'une histoire. Mais les images produisent aussi, pour citer une nouvelle fois Didi-Huberman, du futur<sup>3</sup>, et en extrapolant et en s'appropriant cette idée, pour l'appliquer à la peinture de paysage, on pourrait alors avancer l'idée selon laquelle chaque paysage porte en lui le territoire *en devenir*. Ainsi, les paysages de la côte normande peints par Eugène Boudin, racontent aujourd'hui l'histoire du débarquement américain. Il y a un choc frontal entre la représentation du lieu et son histoire. Ce que l'on voit, ce n'est pas seulement le lieu tel qu'il était, mais ce qu'il est devenu. Le paysage est une fenêtre ouverte sur le temps. Qui peut regarder ces paysages de la côte normande sans penser qu'ils seront, quelques décennies plus tard, les lieux même d'une sanglante bataille ? Comme la nature, le paysage ne se fixe pas. Ainsi il n'y a pas, une fois encore, de reposant paysage comme on le pense le plus souvent car il est sans cesse en mouvement. Soit de manière brève (un traumatisme quelconque qui affecterait le territoire), soit de manière longue, lorsque la Nature reprend ses droits. Parfois, figeant un instant donné, le paysage pourtant nous semble apaisant - *Luxe, calme et volupté* - mais ce n'est qu'illusoire. Derrière l'image figée qu'il semble être, se dissimulent mille tensions qui ne cessent de dialoguer avec son passé, et son avenir. Le paysage, parce qu'il est lié au territoire, et au politique, ne peut être immuable, et sera tôt ou tard le lieu du conflit. De l'action militaire – le militaire est ce qui prend le relais du politique lorsque les ressources de ce dernier sont épuisées.

Alors voilà l'ambivalence du paysage. Enfermé entre les 4 angles de son châssis, il est, dans son apparente quiétude, en proie aux plus grands tumultes et à la violence.

En 1726, Fleming exécute un tableau intitulé *Teutscher Soldat*. Aux murs de ce qui semble être une académie militaire sont accrochés des dessins et des cartes qu'un instructeur présente à des élèves officiers. Je vais être clair : l'instructeur commente les cartes comme le ferait un guide dans une exposition de tableaux. La carte est une vue, non frontale, des reliefs et des infractuosités d'un paysage. De fait, salon de peinture et académie militaire se ressemblent, en cela que les paysages accrochés les uns à côté des autres donnent avant tout à voir la spécificité d'une région. Connaître le territoire, pour les militaires, c'est en connaître toutes les ressources. Savoir l'appréhender. De descriptif le paysage devient démonstratif : il rentre alors dans le champ des sciences dites descriptives – cartographie, cosmographie, topographie... La carte, comme n'importe quel tableau ou dessin, est un relevé - déjà, souvenons-nous, le général Spinola et ses amis en avaient fait un relevé cadastral.

Espace politique et donc militaire, le territoire, entouré de ses frontières, est ce qu'il faut défendre – ou envahir. Comme le rappelle Martin Warnke : « L'officier instructeur en pointant du doigt une carte ou un dessin accroché au mur ne fait pas autre chose qu'accomplir le même geste que le général qui, sur le terrain, montre à ses soldats le lieu à conquérir. »

Dans le même ordre d'idée, en 1548, un peintre répondant au nom de Nicholas, fait parvenir au roi de France les principales vues des ports anglais. Assis sur le port, le gentilhomme crayonne artistiquement ce qu'il a sous les yeux. Rien qui ne puisse, a priori, être dommageable. Pourtant, ces dessins permettraient, selon une note des services secrets anglais, de pouvoir aisément faire débarquer des troupes en leur donnant la disposition des ports et leurs moyens de défense. Voilà une ambivalence de plus : ces jolis paysages que chacun prendrait pour être de reposantes vues de ports anglais seraient en fait une arme redoutable. Ces dessins, comme ceux pointés du doigt par l'officier

instructeur, ne sont plus seulement des *Theatrum mundi*, et des fenêtres ouvertes sur le monde, mais plutôt des théâtres d'opérations militaires, quittant ainsi le registre d'une contemplation passive pour adopter celui de l'action destructrice. Du politique au militaire, il n'y a qu'un pas.

Les tableaux de guerre que l'on nous présente généralement comme des « Peintures d'histoire » permettent de saisir plus facilement encore cette notion de paysage comme relevé topographique et militaire. A y regarder de près, les paysages de ces tableaux sont souvent dissimulés par des armées livrant bataille. Soldats, cuirasses, chevaux, armes scintillantes et sanguinolentes, pareils à de chaotiques lignes de fuites, obscurcissent totalement le terrain sur lequel ils se battent. Un amas de ferraille et d'hommes entremêlés semblable à une masse informe. Au chaos de la nature vient s'ajouter le chaos des hommes. Au fil des siècles, les combattants se déplacent sur les bords du tableau. L'artillerie distancie les corps. Les combattants s'éloignent les uns des autres - en se tirant dessus, les soldats prennent de la distance. Le paysage se dévoile. Se découvre alors le champ de bataille. On comprend que le paysage est primordial et l'on saisit la nécessité qui pousse l'officier à le pointer du doigt : connaître le champ de bataille, c'est en connaître toutes les ressources et savoir en tirer un avantage tactique.

Avoir une collection de dessins ou de peintures de paysages, et les exposer (le terme n'est pas neutre) à l'instar de l'académie militaire peinte par Fleming, c'est faire preuve d'un avantage tactique indéniable sur l'adversaire et ainsi planifier la victoire. Une fenêtre d'opération militaire que seul l'artiste, comme le peintre Nicholas, en *allant au motif*, est capable de rendre.

Il est bien évident que ces peintures « comptables », descriptives et démonstratives s'attachent à une scientificité, privilégiant l'observation exacte. Comme le conseille le théoricien et peintre allemand Joachim von Sandrart<sup>4</sup>, il faut prendre en compte les remarques de Vitruve et de Vinci sur la perspective aérienne, ce qui permet de gagner en réalisme. On pourrait résumer ainsi : plus le paysage sera précis, plus l'attaque et la défense seront redoutables.

Tout aussi troublant que l'utilisation du paysage, et de la peinture donc, est l'usage de ce que nous pourrions appeler la sculpture de paysage qui, en relief, est l'exact relevé topographique du paysage qui permet ainsi de pouvoir le survoler, et d'avoir un point de vue démiurgique sur l'ensemble du territoire. Les plans-reliefs, inventés durant la Renaissance italienne, trouveront leurs heures de gloire en France entre le règne de Louis XIV et les conquêtes napoléoniennes. Maquettes au 1/600. commandées dans un premier temps afin que le roi puisse suivre la construction de la première citadelle de Vauban à Dunkerque en 1668, les plans-reliefs sont faits de bois, de papier mâché aquarellé, de sable coloré, et d'argile (outils et matériaux utilisés par les artistes donc), fixés sur de grandes tables que l'on peut relier les unes aux autres afin de recréer, en miniature, des provinces entières. Villes, places fortes, ports, régions frontalières, peuvent ainsi s'assembler pour rendre compte de l'immensité et de la diversité du territoire et permettre aux tacticiens militaires de juger de la meilleure manière de le défendre. Exposées et mises à la disposition du roi et des États-majors dans la galerie du Bord de l'eau (longue de près de 400 mètres, elle reliait le Louvre aux Tuileries), ces maquettes réalisées en partie par des sculpteurs et des artistes ressemblent à celles sur lesquelles on reconstitue les batailles historiques avec de petits soldats de plomb. C'est pourtant un outil stratégique de premier ordre qui sera doublé d'une véritable fonction dissuasive. Présentée aux ambassadeurs lors de visites au Louvre, la galerie du bord de l'eau pouvait témoigner de l'ingénierie militaire et de l'avancée technique de la planification de bataille au cas où certains auraient souhaité venir attaquer quelques parties du territoire de la France. Les apparents jouets du roi étaient aussi des armes redoutables... Lorsqu'en 1815, les Prussiens, qui ont alors envahi la capitale, ramenèrent à Berlin 19 de ces plans-reliefs représentant les frontières du Nord et de l'Est, il ne s'agissait pas seulement d'amuser les jeunes princes de l'Empire mais bien plutôt d'acquérir d'indéniables renseignements stratégiques.

Ludiques et amusantes, ces maquettes ressemblent à celles construites par mes cousins lorsque, plus jeunes, ils jouaient aux *Warhammer* -soldats de plombs pour enfants d'aujourd'hui-. Ces maquettes de paysages sont comme les paysages accrochés dans un musée : ils sont, malgré leur innocente apparence, de redoutables outils de stratégie militaire. Regroupées dans une même pièce, comme pour les peintures ou les dessins paysagers, ces représentations miniatures du territoire, serviront à décider d'une stratégie. Attaquer par tel relief, contourner tel sommet, suivre le vallon... Tout cela à des centaines de kilomètres du champ de bataille. En somme, les plans-reliefs préfigurent les images satellites.

Or, les pièces qui rassemblent ces paysages ne ressemblent pas seulement à des cabinets de curiosités ou à des Wunderkammer dont la fonction est de rassembler les diversités du monde, mais bien plutôt à des salles d'opérations militaires. A ces salles de crise dans lesquelles se décident les stratégies et les tactiques militaires. On pourrait alors penser que l'invention du paysage a permis l'éloignement physique des prises de décision militaires. Avec les paysages et les plans-reliefs, les champs de bataille, devenus virtuels, ressemblent à ces plateaux de jeux, à ces écrans d'ordinateurs dont on se sert pour nos jeux de guerre. Ces jeux de guerre que l'on invente pour les enfants, que l'on améliore pour les militaires.

## Le jeu est une chose sérieuse.

Les jeux de société dits *de guerre*, appelés aussi wargame ou jeux d'histoire, simulent des batailles anciennes ou hypothétiques où s'affrontent deux ou plusieurs armées. Jeux de simulation militaire, ils s'inspirent le plus souvent d'anciens jeux de stratégies tels que, au XIX<sup>e</sup> siècle, les Kriegspiel, jeux de guerre d'origine prussienne, ou bien sûr, le jeu d'échecs. Ces jeux de guerre, parce qu'ils imposent par leurs règles les mêmes principes stratégiques que ceux observés lors d'une véritable bataille, entretiennent une ambivalence. Curieusement, ils trouvent aussi bien leur destination entre les mains de joueurs à la recherche de divertissement, que dans les États-majors militaires où ils sont utilisés comme outils d'enseignement. Ils ont, et c'est aussi ce qui nous intéresse ici, une accointance certaine avec les paysages que j'ai évoqués plus haut. C'est ce que j'appellerais alors un terrain d'entente. Un point de rencontre où semblent se croiser les influences et les époques - comme le feraient des plateaux juxtaposés qui se retrouveraient sur un même point d'équilibre.

Mais surtout, inventeurs de jeux et militaires semblent trouver, l'un dans l'autre, une commune inspiration. C'est peut-être cela aussi qu'un terrain d'entente. Les échecs vont inspirer les Kriegspiel qui inspireront les études de stratégies militaires, le paysage permettra de connaître les territoires, et des peintres iront travailler pour les militaires, les jeux vidéos inspireront les simulateurs de combats modernes, les plans-reliefs à usage militaire inspireront des générations de maquettistes voulant redonner forme aux anciennes batailles etc... Ce n'est alors plus seulement de l'ambivalence, c'est de la mise en abîme...

En 1965, Guy Debord dépose le brevet d'un jeu intitulé *Le Jeu de la guerre*. En 1987, paraîtra aux Éditions Gérard Lebovici, *Le Jeu de la guerre, relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie par Alice Becker-Ho et Guy Debord*. Il s'agit d'un jeu composé d'une grande table sur laquelle est dessiné un échiquier de 500 cases (le jeu d'échecs en compte 64) de 45,5 cm sur 36,5 cm où prennent place différentes pièces représentant les 2 armées. Simulation de combat sur plateau, ce jeu s'inspire explicitement des Kriegspiel et des principes établis par Clausewitz pour la conduite de la guerre comme elle s'entendait au XVIII<sup>e</sup> siècle. Dans un des *Commentaires sur la Société du spectacle*, le n°XXXII<sup>5</sup> Debord écrit : « La Révolution française entraîna de grands changements dans l'art de la guerre. C'est après cette expérience que Clausewitz put établir la distinction selon laquelle la tactique était l'emploi des forces dans le combat, pour y obtenir la victoire, tandis que la stratégie était l'emploi des victoires afin d'atteindre les buts de la guerre. » Dans une lettre adressée à Gérard Lebovici à propos du *Jeu de la guerre*<sup>6</sup>, Debord explicite la mise en application des principes clausewitziens : « Le but du jeu est la destruction complète du potentiel de l'ennemi, et cette victoire totale peut presque être toujours obtenue [...] Ainsi comme dans les conditions du XVIII<sup>e</sup> siècle, chaque unité est précieuse, et simultanément, ces conditions rencontrant l'esprit clausewitzien, ou tout au moins fédéricien, plusieurs de ces unités et, finalement presque toutes doivent être sacrifiées sans regret mais non sans réflexion pour prendre l'avantage sur l'adversaire. [...] Ici nous rencontrons le caractère essentiel de ce Kriegspiel : il se propose de ressembler à la conduite de la guerre essentiellement en ceci qu'il tend à imposer des nécessités contradictoires ». Voilà où je souhaitais en venir. Voilà un exercice de réalité, une activité construite. Le jeu est un moment hors de la vie courante, activité libre et gratuite, intense et passionnée, et perçue comme fictive. N'engageant à rien. Le jeu réalise un moment de perfection d'un possible, limité et sans contrainte autre que celle de la règle qu'il impose. « Il faut inventer un comportement ludique-constructif. Notre action sur le comportement, en liaison avec les autres aspects souhaitables d'une révolution dans les mœurs, peut se définir sommairement par l'invention de jeux d'une essence nouvelle ». On comprendra alors que le jeu n'est pas seulement une parenthèse, et le jeu situationniste se distingue de la conception classique du jeu par la négation radicale des caractères ludiques de compétition et de séparation de la vie courante. De sorte que le jeu situationniste apparaît comme un exercice. Ce jeu extrêmement tactique (j'entends par là qu'il est puissamment inspiré de véritables théories militaires de stratégies et de tactiques) ne fait que continuer la longue tradition des Kriegspiel qui seront tout aussi bien utilisés pour le divertissement que par des États Majors afin d'exposer de nouvelles théories d'approches militaires. La conception situationniste du jeu pousse de fait encore plus loin ce trouble entre divertissement et ingénierie militaire. En revanche, comme pour la peinture de paysage, et comme le démontre Johann Huizinga dans son ouvrage sur l'enjeu culturel et civilisationnel du jeu, *Homo Ludens*<sup>7</sup>, le jeu a toujours été l'une des composantes essentielles de la civilisation et lié à son plus plein épanouissement. « Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielle. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.[...] Cet instinct (de jeu) s'accompagne d'un esprit altéré d'honneur, de dignité, de supériorité et de beauté. Tous les domaines, mystique et magique, héroïque et musical, logique et plastique, trouvent dans le jeu noble, forme et expression. La culture ne naît pas en tant que jeu, ni du jeu, mais dans le jeu. » Le jeu est donc, on l'aura compris, à considérer comme un outil permettant ainsi, sous couvert de distraction, un apprentissage. Les Kriegspiel, parce qu'ils sont en dehors de toute notion de beauté, de divertissement, ne peuvent dès lors que briser cette idée selon laquelle le jeu est un seul amusement. Il n'en est rien bien sûr. Bref, comme le dit Huizinga, il est une affaire sérieuse.

En 2008, une adaptation du *Jeu de la guerre* apparue sur Internet permet d'y jouer en réseau. Le jeu de stratégie adapté pour Internet garde les mêmes caractéristiques, et rencontre un certain succès bien que celui-ci soit nettement différent des autres jeux alors disponibles sur le net. Les jeux de guerre ont abandonné, du moins pour ceux qui ont eu le plus de succès comme *Counter Strike*, les principes clausewitsiens et ont surtout développé un nouveau paradigme que l'on connaît depuis la fin des années 80 : les jeux qui tentent de simuler une réalité. Le net, en mettant en réseau des joueurs, n'a fait qu'accroître ce phénomène lié aussi à l'évolution de la conduite de la guerre. Si les soldats ne bataillent plus comme au XIX<sup>e</sup> siècle, les guerres récentes privilégient une tactique qui consiste à envoyer de petits groupes de soldats combattre des foyers isolés de révolte. Il n'y a plus de bataille rangée mais des groupes insurrectionnels, mouvants et frappants par à-coups à différents moments. Il n'y a plus un champ de bataille bien déterminé, mais un ensemble de champs de bataille réduits, répartis sur un territoire bien plus vaste. Le rapport au territoire n'est plus le même. Les militaires, qui, on le sait, ont recours à l'information visuelle et à la représentation du paysage (notamment grâce aux caméras embarquées sur leurs engins, ou aux images satellites), vont à nouveau inspirer les éditeurs de jeux. Images satellites, reconstitutions virtuelles du terrain, caméras de chars ou autres engins militaires, *tous* vont inspirer l'esthétique des jeux d'aujourd'hui. De la même façon, on ne joue plus sur des plateaux où se confrontent deux armées, mais l'on joue, en réseau, chaque joueur *faisant* partie d'un groupe qui lui-même dépend d'un corps d'armée. Ainsi, dans *Counter Strike*, le joueur se retrouve dans la peau d'un soldat au combat avec son unité. Jeux de tirs subjectifs, le joueur ne voit que ce que peut voir son avatar. La fenêtre ouverte est une fenêtre de tir et de fait ressemble à de petits tableaux de paysages. L'effet de réel est donc aussi un retour au paysage. A la peinture en somme (puisque l'on peut considérer que ce nous voyons à l'écran de nos ordinateurs sont des informations objectives travaillées par des illustrateurs informatiques et dont les travaux sont appelés « vues d'artistes »). Ces fenêtres virtuelles, à usage ludique ou militaire, posent ainsi les mêmes questions que les paysages « artistiques ». Les vues, en trois dimensions, des paysages dans les jeux vidéos ne sont que l'adaptation contemporaine des principes de la Renaissance. Ils appliquent, avec des technologies avancées, les principes de Vitruve et de Vinci que j'évoquais plus haut. D'une certaine façon, les paysages de Montegna et ceux de *Counter Strike* sont identiques (voilà, une fois encore, ce que pourrait être un terrain d'entente). Ces représentations « artistiques » réalisées pour répondre à un besoin qui n'a rien à voir avec la contemplation, se retrouvent aujourd'hui – avec, et c'est important de le souligner, un même souci de réalisme – à être encore une fois utilisées soit pour le jeu, le divertissement et l'agrément soit dans le cadre d'actions militaires. Bref, si les éditeurs de jeux s'inspirent des militaires, les militaires eux-mêmes s'inspirent des éditeurs de jeux. Et de fait, on ne sera pas étonné que ces jeux soient adaptés pour l'entraînement du fantassin, du conducteur de char. Dans cette logique, un jeu réussi, est un jeu dont le souci de réalisme militaire est au maximum de ses capacités. Mais si le paysage de *Counter strike* et celui de Montegna se ressemblent, une dimension nouvelle est arrivée avec les simulateurs. Avatar propulsé dans le jeu, dans le paysage donc, le joueur peut désormais agir sur ce paysage – et même le détruire. Voilà la révolution commune du jeu en réseau et du simulateur de combat militaire. Voilà l'enjeu. Jamais auparavant le spectateur, le militaire réfléchissant devant ses cartes et ses paysages, ne pouvaient agir directement sur la représentation. C'est désormais chose faite. La fenêtre est ouverte, soit, et désormais l'on peut y passer le chambranle et entrer dans le paysage. Entrer dans le paysage : sur la scène du *Theatrum mundi*, le spectateur devenant acteur prend possession de la scène.

*Day of defeat* est un jeu de combat qui rencontre depuis quelques années une audience importante. Le but du jeu est très simple. Les joueurs sont des fantassins dont la mission est de rester quelques secondes sur un territoire ennemi afin d'y prendre le drapeau. Cela ressemble véritablement à un amusement. L'équipe qui aura récupéré le plus de drapeaux aura gagné non pas la guerre mais une bataille. Voilà du ludique. Or, l'action se déroule durant la Seconde guerre mondiale et comme dans ce type de jeux, l'éloignement temporel permet de distancier la violence et de lui donner une légitimité historique. En effet, ici deux types de joueurs s'affrontent, les Alliés et les Forces de l'Axe – terminologie politiquement correcte désignant les nazis et permettant surtout à des joueurs d'endosser leur uniforme sans pour autant penser que cela puisse poser un quelconque problème...

Le drapeau n'est évidemment pas un objet anecdotique - *tissu* composé généralement de plusieurs couleurs et motifs, il est la matérialisation iconique d'un territoire déterminé – celui du pays, de la province ou de la cité. Il est un souverain bien - et à ce titre inaliénable. De fait, prendre le drapeau, le brûler, le jeter, le souiller est considéré comme un acte grave, une atteinte au territoire et aux valeurs qu'il représente. De la même manière qu'un blason, les dessins et les couleurs du drapeau expriment de manière symbolique des spécificités identitaires et de fait, le drapeau, par ses couleurs et ses motifs, expose sur sa surface toute la spécificité de son paysage : il est un paysage symbolique. Il est aussi, comme dans *Day of defeat*, le *point de ralliement*, et l'on ne s'étonnera d'ailleurs pas que cette notion attachée au drapeau puisse apparaître en 1784, c'est à dire à la veille de la Révolution française – ce qui n'est pas, c'est entendu, anecdotique. Dans ce jeu donc, on comprend bien que prendre le drapeau en territoire ennemi, c'est prendre symboliquement possession de ce territoire. Se l'approprier symboliquement – que l'on pense à l'image d'Epinal de Christophe Colomb plantant son drapeau. Que l'on pense à Neil Armstrong plantant sur la surface poussiéreuse de la Lune une bannière étoilée. De fait planter ou prendre le drapeau c'est s'approprier le territoire et son paysage – que l'on pense au portrait du glorieux général Ambrogio Spinola. Je résume : prendre possession du drapeau, c'est alors

prendre possession du paysage.

Il existe un jeu dans lequel cette idée de drapeau, de territoire – et donc de paysage – est particulièrement présente et alimente une fois de plus cette ambivalence entre amusement ludique et sérieux militaire... *RISK*, inventé par Albert Lamorisse le réalisateur de *Croc-Blanc* et du *Ballon rouge*, en 1959. Ayant pour titre original *La Conquête du monde*, *RISK* un jeu de stratégie s'inspirant de jeux anciens, qui se joue à plusieurs sur un plateau, sur lequel est dessinée une carte du monde fragmenté en 42 territoires répartis sur 6 continents. Le but du jeu est d'annexer le plus de territoires ennemis pour conquérir l'ensemble des continents. En somme, de planter son drapeau, et ne faire flotter plus qu'une seule couleur sur la surface de la Terre (il existe 6 couleurs de drapeaux). D'annihiler toute diversité pour n'obtenir plus qu'une seule nation et abolir ainsi les frontières. Un seul drapeau, une seule couleur donc. Un seul paysage. On pourrait alors penser que l'expérience du totalitarisme passe par cette annihilation symbolique. Par la négation de la diversité des paysages. Lorsque tout se ressemble. J'ai d'ailleurs fait une expérience, j'ai mélangé les 6 couleurs - vert, bleu, jaune, violet, orange, rouge. On obtient du brun.

Alexandre Mare, septembre 2011

1. Je dois ici m'acquitter de la dette envers Alain Mérot et son remarquable *Du Paysage en peinture dans l'Occident moderne* (Bibliothèque des histoires, Gallimard, Paris, 2009). L'article de Martin Warnke dans la seconde livraison des *Carnets du paysage* (Actes Sud / École Nationale du paysage de Versailles, 2000) fut aussi une source d'inspiration indéniable et à laquelle je dois quelques exemples dans ce court texte.
2. *Dictionnaire historique de la langue française, sous la direction d'Alain Rey* (Robert, 1998, Paris).
3. Georges Didi-Huberman, *Comment les images produisent du futur*, entretien avec Alexandre Mare in *Revue des Deux mondes*, 2009
4. cité par Alain Mérot. Ibid.
5. in Guy Debord, *Œuvres* (Quarto, éditions Gallimard, 2006, Paris).
6. Ibid, pp1317-1326
7. *Essai sur la fonction sociale du jeu* (NRF Essai, éditions Gallimard, 1958, Paris).