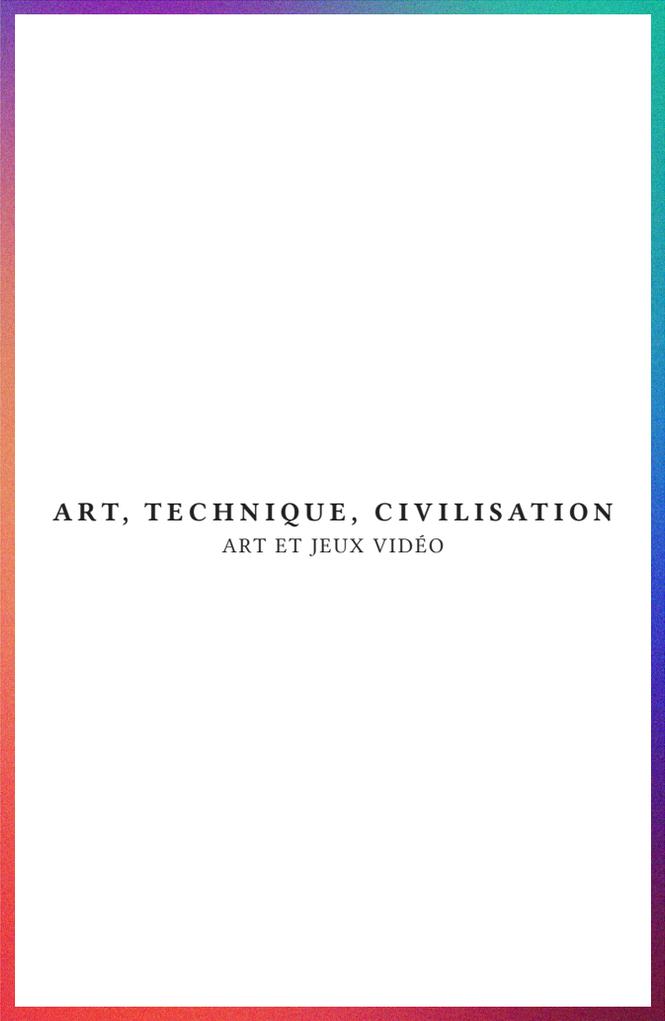


LE POUVOIR DU JEU VIDÉO

VIDÉOLUDIQUE ET SOCIÉTÉ,
UNE HISTOIRE DE CAUSALITÉ

_Marine Espinasse
Mémoire de recherche en design
DSAA Design mention Graphisme
Denis Diderot, Marseille 2018



ART, TECHNIQUE, CIVILISATION
ART ET JEUX VIDÉO

SOMMAIRE

65	Introduction
69	Un art total ? Une combinaison des arts traditionnels L'expérience du jeu vidéo Un terrain d'expérimentation
75	Un objet muséal particulier Les premières expositions du jeu vidéo MoMa et consécration du média Des jeux vidéo artistiques expérimentaux
81	Une source de détournement De nouveaux mondes à explorer Un outil au service de la création Un lieu de performances
59	Conclusion

INTRODUCTION

« Le jeu vidéo est un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besogne et leurs soucis. Un spectacle qui ne demande aucun effort, qui ne suppose aucune suite dans les idées, ne soulève aucune question, n'aborde sérieusement aucun problème. Le dynamisme même du jeu vidéo nous arrache les images sur lesquelles notre songerie aimerait s'arrêter. Les plaisirs se succèdent avec une rapidité fébrile, si fébrile même que le joueur n'a presque jamais le temps de comprendre ce qu'on lui glisse sous le nez. Tout est disposé pour que l'on n'ait pas lieu de s'ennuyer, surtout ! Le jeu vidéo est sans mystère, sans détours, sans tréfonds, sans réserves. Il s'évertue pour nous combler et nous procure toujours une pénible sensation d'inassouvissement. Par nature, il est mouvement ; mais il nous laisse immobiles, appesantis et comme paralytiques. Le jeu vidéo parfois m'a divertit, parfois même ému ; jamais il ne m'a demandé de me surpasser sur le plan spirituel. Ce n'est pas un art, ce n'est pas de l'art. »

Remplacez « jeu vidéo » par « cinéma » et vous retrouvez l'original. Ce texte, modifié par Mathieu Triclot¹, remonte en réalité à 1930. Il provient de l'ouvrage *Scènes de la vie future* du romancier Georges Duhamel, qui consacrait alors un chapitre entier au cinéma et à ses méfaits. Le cinéma avait alors presque quarante ans, le jeu vidéo en a aujourd'hui près de cinquante et est toujours la cible

1. Mathieu Triclot,
Philosophie des jeux vidéo,
Éditions Zones, 2011.

de ce genre de critique. De la même manière, le critique cinématographique américain Roger Ebert écrivait en 2010 :

« Le jeu vidéo n'est pas un art. Il ne pourra jamais en être un. »

Pourtant, le jeu vidéo nous a prouvé qu'il entretenait une relation étroite avec le monde artistique, à tel point que certains, comme Jean-Jacques Launier, président du musée des Arts Ludiques de Paris, le considèrent comme un art total.

De fait, dans cette partie de mon mémoire, je m'efforcerai de mettre en lumière les relations que peuvent entretenir les jeux vidéo avec la notion d'art. Pour ce faire, je m'intéresserai dans un premier temps au jeu vidéo comme médium artistique à part entière. Dans un second temps, j'étudierai à sa fonction d'objet muséal, en démontrant comment le jeu vidéo prend place dans les lieux académiques d'exposition. Enfin, nous verrons comment le jeu vidéo peut être détourné pour créer de nouvelles œuvres.

UN ART TOTAL ?

Le jeu vidéo naît dans les années 1950, tout d'abord dans le cadre d'études universitaires lors de recherches en informatique. Vers les années 1970, il commence se démocratiser pour le grand public grâce à l'émergence des bornes d'arcade, puis par celle des consoles de salon. Il devient rapidement un objet issu de la culture dite « populaire », souvent décrié et controversé pour sa violence ou encore son addictivité. À partir de 2010, le jeu vidéo bénéficie d'une attention accrue de la part des mondes de l'art et des musées. Reconnu et soutenu comme un bien culturel par l'État, il devient l'objet d'expositions qui produisent son histoire ou mettent en valeur ses qualités esthétiques.

Dès les prémices de sa création, le jeu fait appel à de nombreux dessinateurs, tout comme le cinéma ou les films d'animation, appelés *concept artists*. Ces derniers réalisent des *artworks*, destinés à séduire l'oeil et à convaincre les différents acteurs économiques pour obtenir des financements en vue du lancement du jeu, mais aussi et surtout pour permettre d'établir l'univers du jeu, son ambiance, les personnages qui le peuplent. De nombreux artistes graphiques interviennent ensuite dans la transposition numérique de ces œuvres, en redessinant à la tablette graphique ou encore en sculptant sur les logiciels 3D les différents modèles et les textures. De

2. ensemble des règles qui régissent le monde du jeu et qui définissent l'expérience du joueur

la même manière, la création d'un jeu nécessite un véritable travail de narration, mobilisant de fait des scénaristes, mais aussi des *storyboarders*, ainsi que des *game designers*, qui sont en charge de prévoir les éléments de *gameplay*². Enfin, la création d'un jeu fait également appel à des compositeurs, afin de créer des musiques originales au service de l'univers et de son ambiance. Le jeu vidéo a donc pour particularité de faire une combinaison des arts traditionnels. À l'image du cinéma, il entremêle peinture, musique et narration. De nombreux artistes travaillent sur la conception de l'univers du jeu, donnant lieu à de véritables œuvres collectives.

3. cf Fiche de lecture

Mais peut-être plus encore, l'aspect artistique du jeu vidéo est présent au travers de l'expérience qu'il crée avec le joueur, ce qui est primordial dans la conception du média³. En effet, certains font le parallèle avec les *happenings*. Dans le jeu vidéo, avant même de comprendre ce qu'il a sous les yeux, le joueur établit un lien avec l'image qui lui est présentée, suscitant images, souvenirs ou émotions. Ainsi, le joueur entre dans une situation d'assemblage en se créant sa propre histoire dans le jeu. Dans l'épisode 1 de la série Arte *Art of gaming*, Sophie Daste et Trinity (respectivement artiste chercheuse et joueuse professionnelle) s'interrogent sur la place du joueur dans l'œuvre du *game designer*, et mettent en avant l'interprétation que fait le joueur quand il se saisit d'une œuvre vidéoludique, jusqu'à certains titres comme *Minecraft* (Mojang, 2011) qui laissent une liberté telle au joueur que ce dernier peut détourner le *gameplay* pour créer sa propre œuvre.



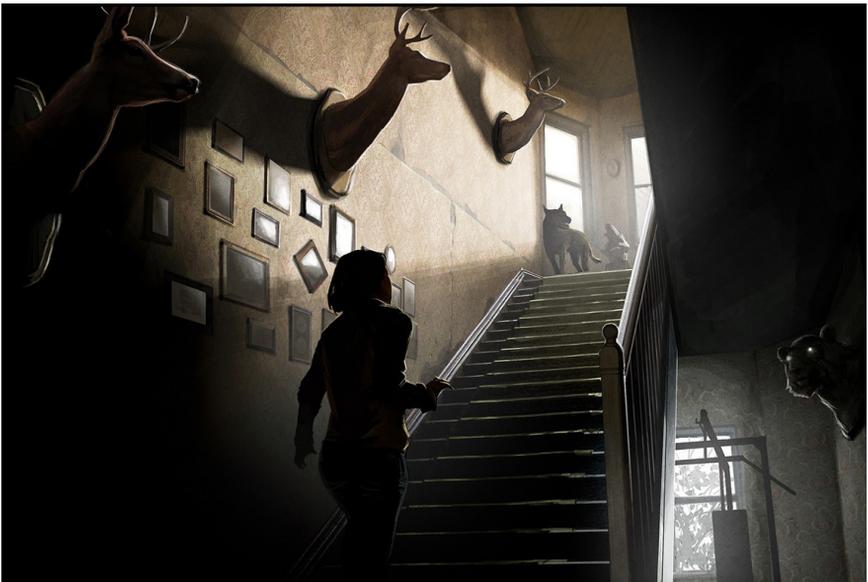
a. Concept du jeu *Okami* (Clover Studio, Capcom, 2006)



b. Sculptures de Lucie Minne pour le jeu *Dishonored II* (Arkane Studios, Bethesda Softworks, 2016)



c. Concept art pour le jeu *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014)



d. Concept art pour le jeu *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013)

Si la question du jeu comme objet d'art est toujours controversée aujourd'hui, de plus en plus d'artistes investissent ce champ, au point que le médium devient un lieu d'exploration. Derrière une nouvelle querelle entre Anciens et Modernes (surtout vis à vis du numérique), il y a surtout des artistes du jeu vidéo qui s'emparent d'un nouveau moyen d'expression pour créer en toute liberté. Pour la sculptrice Lucie Minne, le jeu vidéo est peut-être « *le domaine où il y a le plus de possibilités et qui mêle toutes les disciplines* » ; et pourtant elle affirme qu'à l'origine elle faisait elle même partie des personnes réfractaires aux outils numériques. Par conséquent, le statut du jeu vidéo reste flou, et pourtant il pourrait bien s'agir d'un terrain d'expérimentation pour les artistes dans le but d'un art total.

UN OBJET MUSÉAL PARTICULIER

Depuis les années 80, le jeu vidéo occupe de plus en plus les espaces d'exposition, soit en tant qu'art à part entière comme lors de l'évènement *ARTcade* du Corcoran Gallery of Art de Washington (1983), soit en tant que production artistique relevant des images en mouvement, notamment lors de *Hot Circuits : A Video Arcade* au Museum of Moving Images de New York (1989). En France, parmi les différentes expositions liées au jeu vidéo, nous pouvons plus particulièrement noter la création à Paris du Musée Art Ludique en 2013, ayant notamment organisé une exposition autour de *L'art dans le jeu vidéo. L'inspiration française*.

Ces différentes expositions mettent en scène le jeu vidéo en montrant au public les différents *artworks* réalisés pour la création du jeu, les musiques composées ou encore des séquences filmées de certains jeux. Cependant, elles nous donnent rarement (voire jamais) l'accès à la manipulation des jeux présentés, nous montrant ainsi des jeux auxquels on ne peut jouer, nous privant de l'expérience proposée par l'œuvre.

En 2013, le jeu vidéo fait son entrée au MoMa⁴, ce qui est une consécration du média. Le musée acquiert ainsi 14 premiers jeux, mais espère s'en procurer une cinquantaine dans les années à venir. Cette sélection s'est faite sur des critères spécifiques, en prenant en compte la qualité

4. Museum of Modern art, New York.

visuelle et l'esthétisme de chaque jeu, mais également les aspects interactifs de celui-ci, avec entre autre le design de l'interface, les scénarios de jeu, l'attitude qu'il génère chez le joueur ou encore l'élégance du code. Au-delà de la reconnaissance artistique faite au jeux vidéo par le musée new-yorkais, cette décision permet également la conservation de ces œuvres. En effet, avec les évolutions technologiques, certains jeux sont désormais inutilisables. De fait, le MoMa a acquis des versions originales de chaque jeu, leur code source ainsi que la console originale qui supportait le jeu, pour pouvoir faire face à ces changements de supports et adapter les jeux aux technologies futures. Ainsi, le spectateur peut vivre pleinement l'expérience de jeu, explorer ses possibilités et créer sa propre interprétation de l'œuvre.

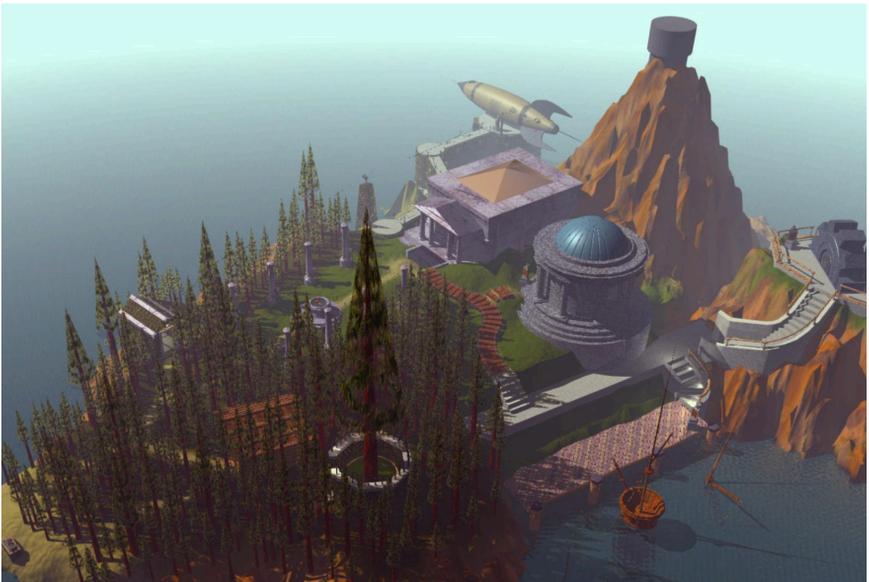
Toutefois, certains jeux vidéo sont aussi créés pour être considérés comme objet muséal. À la frontière de l'installation artistique, certains dispositifs vidéoludiques ne sont présentés au public que lors d'expositions, et testent les limites du média. Par exemple, nous pouvons citer le festival international des Arts Multimédias *Gamerz* à Aix-en-Provence, qui met en avant des créations artistiques dans lesquelles les artistes questionnent nos différents modes d'interaction avec la machine, ainsi que la notion du *Homo ludens*⁵ mise en place par l'historien néerlandais Johan Huizinga dans son essai du même nom. Dans ce type d'évènement, nous pouvons donc retrouver des studios de jeux vidéo, essentiellement de la vague dite indépendante⁶ (qui ne dépend pas d'un éditeur de jeu), dont la démarche et l'appréciation du média sont plus conceptuelles.

5. Johan Huizinga,
*Homo ludens, essai sur la
fonction sociale du jeu*,
Gallimard, 1988.

6. qui ne dépend pas d'un
éditeur de jeu



e. *Antzworld* (Delphine Software, 1991), un des premiers jeux à avoir fait son entrée au MoMa.



f. *Myst* (Cyan Worlds, Brøderbund Software, 1993), un des premiers jeux à avoir fait son entrée au MoMa.



g. *And the rhino says* (One Life Remains, 2015)



h. *Jeux Invertis* (One Life Remains, 2017)

C'est le cas par exemple du studio *One Life Remains*, dont les productions ne sont diffusées que dans les festivals et expositions d'art numérique, qui produisent des expériences de jeu radicales. Au travers de leurs productions, ils questionnent la nature même du jeu et ses limites, en le poussant dans ses retranchements, en s'amusant avec ses règles et ses conventions, et de fait en bousculant le joueur dans ses habitudes et repères, sans sacrifier pour autant l'aspect ludique.

UNE SOURCE DE DÉTOURNEMENT

Le jeu vidéo peut aussi investir les espaces artistiques en étant le fruit de détournements d'artistes contemporains. Nombre de photographes se sont immergés dans les jeux vidéo pour en capturer les images. Karl Burke, photographe irlandais, a par exemple parcouru les jeux de guerre en ligne pour y documenter les champs de bataille au travers de sa série *The Harvest of Death 2.0* (fig.i). Il retravaille ensuite ses clichés pour retrouver le style des premiers photographes de guerre américains comme Timothy O'Sullivan ou Alexander Gardner.

Dans la même veine, nous pouvons citer le travail de Robert Overweg, qui photographie des perspectives interrompues et vidéos de toute activité dans les jeux vidéo de tir à la première personne, se revendiquant photographe des mondes virtuels au travers de la série *The end of the virtual world* (fig.j).

Nous pourrions également parler des séries *Crossroad of Realities* (fig.k) de Benoit Paillé et *Procedural generation* (fig.l) de Fernando Pereira Gomes, qui utilisent *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013) comme inspiration, le premier réalisant une mise en abîme photographique en mêlant prise de vue du monde vidéoludique et prise de vue en temps réel, et le second en documentant des scènes de vie quotidienne *in game*.

De plus, une nouvelle forme de création est en train de se démocratiser sur internet, la tendance du *machinima*. Ce mot-valise, formé à partir de « machine », « cinéma » et « animation », désigne un genre cinématographique et une technique de production, qui consiste à la production de films grâce à des séquences vidéos prise à l'intérieur d'espaces virtuels, majoritairement dans un moteur graphique de jeu vidéo. Cette technique, née dans les années 1980-1990, est actuellement utilisée au cinéma pour permettre la prévisualisation de certaines scènes à moindre coût (comme l'a fait par exemple Spielberg pour son film *Artificial Intelligence : AI*), mais elle permet surtout à de nouveaux réalisateurs de se faire plus facilement remarquer grâce à une diffusion plus facile (usuellement Youtube) et des coûts et délais de production réduits.

Enfin, comme nous le voyions précédemment, le joueur peut être un acteur de l'œuvre en créant sa propre interprétation du jeu. C'est plus particulièrement le cas des artistes Eva et Franco Mattes, deux performers italiens connus sous le pseudonyme *0100101110101101.org*. Ces artistes s'inscrivent dans le mouvement hacktiviste, et ils s'approprient internet (et par extension tous les médias numériques connectés dont les jeux vidéo) pour en faire un espace de toutes les subversions possibles. En 2010, ils réalisent une performance artistique nommée « Freedom » au sein d'une partie de *Counter Strike* (Valve, Sierra Studio, 2000), un jeu de tir à la première personne multijoueur en réseau. Cette performance est une expérience de jeu où les artistes prennent corps dans un avatar joué par Eva Mattes, qui se situe dans dans le camp des *Terros* (terroristes) face aux *CTs* (contre-terroristes), et qui refuse de se battre, en exprimant son incompréhension face à cette guerre qui se

joue. Ne prenant pas part au combat, elle est alors perçue comme extérieure aux deux camps du jeu et se retrouve censurée par la mort tant par ses adversaires que par ses coéquipiers. En affirmant sa présence en tant qu'artiste dans le jeu et non en tant que joueur, Eva Mattes vient rompre le contrat de communication fictionnelle, et révèle ainsi le diktat du système de jeu, déconstruisant ainsi notre regard sur la réalité virtuelle. Dans cette performance, ce n'est pas tant la violence du jeu que la violence en elle-même (celle du monde réel) qui est dénoncée par les artistes. Cette performance s'inscrit dans une vision du média vidéoludique comme hétérotopie telle qu'elle est définie par Foucault⁷, l'appropriation du réel par l'imaginaire.

7. où le non-lieu de l'utopie est remplacé par « l'absolument autre »



i. *The Harvest of Death 2.0*, Karl Burke, 2013



j. *The End of the virtual world*, Robert Overweg, 2010



k. *Crossroad of realities*, Benoit Paillé, 2014



1. *Procedural generation*, Fernando Pereira Gomes, 2013

CONCLUSION

Nous avons donc pu voir que le jeu vidéo dispose d'un large potentiel pour accéder au rang d'art. De même, en plus d'être de plus en plus présent dans les lieux d'expositions, il peut être également un média au service de l'art, en servant de substance de création aux artistes contemporains.

Aujourd'hui, la reconnaissance du jeu vidéo en France progresse. Si la désignation de 10^{ème} art concernant le jeu vidéo fait encore polémique, les instances culturelles françaises semblent porter de plus en plus d'intérêt au média. En 2009, Nathalie Kosciusko-Morizet, alors secrétaire d'État au gouvernement, avait lancé un appel à projet consacré aux serious games, dont les meilleurs projets avaient alors bénéficié d'une aide pour leur financement par le gouvernement. De la même manière, en 2010, le ministre de la Culture Frédéric Mitterrand mit en place différentes mesures en faveur du jeu vidéo, notamment avec la création de deux prix de la création, et avec la déclaration en 2012 de la volonté de créer une « Cité des jeux vidéo ». À son tour, en 2015, Fleur Pellerin, ministre de la Culture de l'époque, avait hérité du surnom dédaigneux de « *ministre des jeux vidéo* » pour avoir affirmé que « *le jeu vidéo est un élément de notre patrimoine culturel* ». Et pourtant, le jeu vidéo avait été élevé au rang de culture dès 2006 sous Renaud Donnedieu de Vabres, notamment lors de la nomination des français Michel Ancel (créateur de *Rayman* [Ubisoft,

1995]) et Frédérick Raynal (créateur d'*Alone in the dark* [Infogrammes, 1992]) et du japonais Shigeru Miyamoto (papa de Mario, à qui Nintendo doit tous ses succès) en tant que chevaliers dans l'ordre des Arts et des lettres.

Si le cinéma est aujourd'hui élevé au rang d'art majeur, ça n'a pas toujours été le cas.

“Il arrivait après tous les autres arts non pas seulement au sens technique ou chronologique, mais parce qu’il entretenait des relations soutenues, et parfois mimétiques, avec les arts apparus avant lui” écrivait le philosophe Alain Badiou en 2010. Un argument que l'on peut toujours adapter au jeu vidéo. La légitimation du jeu vidéo comme art majeur n'est donc peut-être qu'une question de temps.