

Le jeu vidéo et l'art contemporain, un constat personnel.

A ma connaissance, le jeu vidéo n'existe pas dans l'art contemporain. Tout du moins, le jeu vidéo en tant que produit de loisir interactif de masse n'est pas arrivé à un niveau de maturité suffisant pour pouvoir prétendre à basculer dans le monde de l'art actuel.

Depuis Marcel Duchamp, les champs d'expression sont plus nombreux, voire infinis en art et la notion de jeu y a toujours trouvé une place importante. Avec l'avènement du numérique, un grand nombre de possibilités ont été offertes aux artistes pour s'exprimer avec l'aide des ordinateurs. Le jeu vidéo a toujours été numérique contrairement à d'autres formes d'art comme le cinéma, ou la photographie. Mais dès son invention, il a très vite fait partie d'une industrie, comme celle que l'on connaît actuellement du cinéma, et c'est peut-être ce qui le pénalise le plus aux yeux des artistes ou des critiques d'art. Aujourd'hui, on se méfie de l'association des mots "jeu + vidéo", trop souvent assimilée à une simple forme de distraction (dé)générationnelle et sa mutation artistique est complexe.

Le cinéma par son aspect commercial et tel qu'il nous est donné à consommer, est lui aussi un produit de loisir de masse. Mais bien en dehors de son appellation de 7^{ème} Art, il peut se revendiquer du champ de l'art contemporain. Depuis longtemps des artistes se sont emparés de sa technique et ont digéré ses codes pour le faire évoluer encore aujourd'hui et proposer des expérimentations cinématographiques qui relèvent plus du prototypage cinéma-photo-interaction-spectateur que des grandes fictions commerciales du mercredi. Il en va de même pour la photographie ou la vidéo. Il existe plusieurs catégories pour ses pratiques artistiques et au moins une d'entre elles leur permet d'être indentifiée comme de l'art suivant le contexte de leur présentation. Pas pour le jeu vidéo. Il existe de la photo de presse dans les journaux et de la photo d'art dans les galeries. Une photo de presse déplacée dans une galerie peut devenir une photo d'art. Bon nombre d'exemples en témoignent. Pourtant l'inverse n'est pas vrai. La reproduction d'une œuvre photographique dans un journal ne lui donne pas le statut de photo de presse car elle n'est pas indentifiée comme telle par notre éducation sensitive.

Le "white-cube" (le fameux espace d'exposition aux murs blancs) certifie et légitime donc un statut. Partant de ce principe, mettre un jeu vidéo dans un espace muséal suffirait-il à le transformer en œuvre d'art ? Non car ce déplacement doit être légitimé "générationnellement", ce dont n'a plus besoin, ni le cinéma, ni la photographie, ni même maintenant la vidéo. Un critique de jeu vidéo dira plus facilement d'un jeu original et fortement expérimental qu'il est inclassable et que l'on peut (doit ?) donc le considérer comme une œuvre d'art, qu'un critique d'art se permettra de dire d'une œuvre "jouable" qu'elle relève de l'expérience vidéo-ludique.

Comme en art, l'obsession des créateurs de jeu vidéo a toujours été la notion de représentation. Dans le langage des jeux, on utilise surtout le mot réalisme. Et la course effrénée aux processeurs et aux puissances de calcul n'est là que pour proposer toujours plus de représentation réaliste (environnementale et comportementale) pour tendre vers le photo-réalisme ou la réalisation cinématographique, comme pour se raccrocher à un vocabulaire familier.

Paradoxalement, c'est peut-être par la console de Nintendo Wii, moins puissante et donc délivrant des graphismes d'une qualité inférieure à la concurrence, que le monde des consoles fera peut-être son entrée au musée. La Wii est un phénomène de société que les artistes vont s'empresse de saisir, avant tout à travers ses accessoires de jeux (la Wiimote, la WiiFit, etc) comme un écho à leur latitude de travail prototypé. La Wiimote, cette télécommande permettant de produire des actions par le mouvement, est à elle seule une passerelle entre le jeu vidéo de monsieur tout le monde et l'image du jeu vidéo que l'on se fait dans le monde de l'art : l'œuvre interactive. On en arrive au point crucial de l'amalgame fait entre interactivité et jeu vidéo.

Pour le cinéma interactif par exemple, souvent cantonné à une fiction avec interaction souris/PC, spectateur/joueur, on peut penser que c'est vrai, qu'"interactivité = jeu vidéo". Lors du colloque *Cinéma, Interactivité et Société* en novembre 2008 à Poitiers, Bernard Perron ⁽¹⁾ soulignait très justement que le terme de cinéma interactif était tout simplement à classer dans le genre du jeu vidéo : encore actuellement ce type de recherches interactives fait référence aux premières générations de jeux utilisables sur ordinateurs personnels au début des années 1990 qui s'apparentaient plus à des films interactifs avec des scènes filmées dans des décors photographiques ou en images de synthèse et qui étaient désignés à l'époque par l'industrie du jeu comme de véritables films interactifs et fondaient ces arguments commerciaux uniquement là-dessus. On parlait alors d'immersion dans des films, de spectateurs-acteurs, comme dans "les livres dont vous êtes le héros" si populaires à la même époque. Dans ce colloque riche de démonstrations et de témoignages par les plus grands sur les recherches et les avancées dans les arts interactifs, Bernard Perron fut le seul à parler de jeu vidéo...

En règle générale, soit les artistes jouent avec les codes de représentation du jeu vidéo, soit ils nous font jouer avec les codes d'interaction machines/scénarii mais aucun n'a su vraiment combiner les deux. Pour quelles raisons ? Par peur de ne proposer finalement qu'un "simple" jeu vidéo ? Par peur de compromettre une certaine intelligencia ? Par simple inexpérience du médium ? D'un côté, on mise tout sur la forme du jeu, de l'autre sur son fond.

Prenons l'exemple du duo d'artistes français Kolkoz. Tout Kolkoz ⁽²⁾ s'articule ou presque autour de la notion de simulation, terme employé en informatique pour parler des formes de représentations du réel. Leur travail "plastiquement" mis en forme par la modélisation en 3D, sur écran ou en volume, opère un aller-retour incessant entre la dualité du réel et du virtuel. Mais point ou peu d'interactivité dans leurs œuvres. Seuls quelques jeux vidéos prenant pour terrains d'expérimentations des lieux d'exposition, eux-même exposés dans leur propre lieu de représentation (*Half-Life* à la Biennale de Lyon 2001 ou *Mac*

Attack au Musée d'Art Contemporain de Marseille) nous permettent avec Kolkoz de toucher du clavier ou du paddle. Leurs créations imprégnées des mêmes codes du jeu vidéo ne poussent qu'à la duplication et que très rarement à l'action.

Sur le fond, il semble que seules les expériences corporelles, gestuelles et combinatoires liées à l'interactivité avec comme seules références, la poésie, la littérature, le cinéma ou bien la danse et le geste puissent être acceptées comme de l'art. L'appellation "art interactif" est-elle plus sérieuse et suffit-elle à nous faire croire à une production de type jeu-vidéographique ?

Quand Jeffrey Shaw ⁽³⁾ en 1989 nous propose de déambuler dans sa *Legible City* à l'aide d'une bicyclette-interface, que cherche-t-il à nous faire comprendre si ce n'est la projection à travers une mise en place de référents culturels apparaissant sous forme de mots en subsitut à l'architecture urbaine, du monde qui nous entoure, signifiant ainsi que la machine calculant et affichant en tant réel notre parcours sous forme d'images de synthèse n'est que langage informatique ? Quoi de plus ludique que de pédaler et de faire défiler un paysage devant soi sur un écran de vidéo-projection ? Pourtant *Legible City* n'est pas un jeu vidéo. *Legible City* est un constat méthaphorique. Ne fait-elle œuvre que parce qu'elle est référante et qu'elle s'inscrit dans un process de recherche relevant de la science, de la littérature et de l'architecture ?

Vingt ans plus tard, la *Liberty City* de *Grand Theft Auto IV* n'est-elle que du "petit cinéma" pour ne pouvoir prétendre à plus de respect ? Le jeu vidéo ne nécessiterait donc ni les mêmes éducations culturelles ou sociales ni les mêmes exigences artistiques pour n'être que jeu. Il ne suffit pourtant pas de savoir se raconter des histoires et d'être le héros de ses propres fictions pour être joueur. L'investissement cérébral n'est pas le même et les émotions provoquées par les recherches sur les systèmes interactifs ne jouent pas sur les mêmes langages.

L'exposition *Jouable* à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 2004 dirigée par Jean-Louis Boissier ⁽⁴⁾ si intéressante fût-elle en est le parfait exemple. Accée sur des dispositifs interactifs (prototypes sortis des laboratoires universitaires, installations vidéo interactives) cette exposition ne se posait à aucun moment la question du jeu vidéo dans son interprétation contemporaine ou dans sa consommation collective, alors qu'elle le faisait pour le cinéma ou la vidéo. A contrario, l'exposition *Bit Generation 2000* au Kobe Fashion Museum et à la Art Mito Tower au Japon en 2000 et 2001 ne proposait que des dispositifs muséographiques permettant de jouer à de "vrais" jeux vidéo issus de la mémoire collective. Un *Space Invaders* géant vidéo-projeté en plein milieu du musée de Kobé ou un tapis de *Dance Dance Revolution* utilisé à ses seules fins d'interface avec le jeu et mettait ainsi l'accent sur l'aspect créatif du monde des jeux vidéo au Japon et sur sa potentialité artistique, les faisant ainsi sortir des a priori sur les petits jouets électroniques pour enfants ou adolescents. (Cette exposition où étaient également présentées des consoles de jeux me ferait presque rapprocher le statut du jeu vidéo de celui du design dans l'art contemporain. Un objet dessiné, pensé mais usuel est-il une œuvre d'art et comment peut-on en parler ? Mais là n'est pas la question.)

La réflexion autour de l'avatar et autour de l'identification au héros manque cruellement dans l'art interactif. Un FPS de Kolkoz permettant de tuer dans une map de musée détournée de *Unreal Tournament* ne transforme pas un jeu en œuvre, un machinima n'est pas du cinéma et vivre une œuvre de Maurice Benayoun comme *World Skin* (5) si monumentale soit-elle de par son dispositif d'interaction entre l'homme, la machine et l'écran ne fait pas de nous des hardcore gamers.

Jeu, jouer et jouable ne se vivent pas de la même façon. La nouvelle génération d'artistes, née du numérique trouvera sûrement des manières de combiner une industrie à un art. Les expériences que nous menons au sein du laboratoire de recherches *avat(art) lab* à l'École européenne supérieure de l'image de Poitiers tentent déjà ce rapprochement. Pour les jeunes artistes, le jeu vidéo est déjà adulte et pluriel. En 2008, Sony nous a offert avec *Little Big Planet* le premier vrai jeu vidéo 2.0 mais basé sur une architecture de jeu "à l'ancienne" montrant ainsi efficacement l'inscription du jeu vidéo dans la société qui nous entoure. Si nous faisons entrer des mondes d'art(s) contemporain(s) dans ce jeu vidéo, à défaut de l'inverse ?

Aurélien Bambagioni

Aurélien Bambagioni est né en 1975. Il vit et travaille à Paris. Artiste et vidéaste sous le label *abcreation (www.abcreation.net)*, auteur, il enseigne à l'École européenne supérieure de l'image de Poitiers et travaille au sein du studio de création *Incandescence*. Il prépare actuellement une exposition regroupant des créations de niveaux de jeu issues de *Little Big Planet* réalisées par des plasticiens, des architectes, des penseurs ou des étudiants d'écoles d'art.

(1) Bernard Perron est professeur agrégé au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Ses recherches portent sur l'avènement du montage, sur la cognition, la narration et le jeu dans le cinéma narratif, ainsi que sur le cinéma interactif et le jeu vidéo.

(2) www.kolkoz.org / Kolkoz

(3) www.jeffrey-shaw.net / Depuis la fin des années 60, Jeffrey Shaw est considéré un pionnier dans l'utilisation de l'interactivité et la virtualité à travers ses nombreuses installations. Ses œuvres ont été exposées dans le monde entier dans les plus grands musées. De 1991 à 2003, il a été directeur de l'Institut pour les médias visuels du ZKM (Center for Art and Media Karlsruhe) en Allemagne. Depuis 2003, il est co-directeur et fondateur du Centre de recherche Interactive Cinema (iCinema) à l'Université de New South Wales, Sydney, Australie.

(4) http://www.ciren.org/ciren/productions/jouable_3/index.html

(5) www.benayoun.com / Les créations de Maurice Benayoun ont été largement exposées et récompensées dans les musées et les manifestations internationales. *World Skin* a reçu le prix *Golden Nica* de l'art interactif du festival *Ars Electronica* en 1998. Il est co-fondateur et actuellement directeur artistique du CITU, Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire où il poursuit son activité de recherche, de création et de réflexion sur les médias émergents.