

Repenser le jeu par l'installation

Marion Coville

► **To cite this version:**

Marion Coville. Repenser le jeu par l'installation. Art Press 2, 2013, Jeux vidéo. Surfaces et profondeurs., <<http://www.artpress.com/2013/02/08/sommaire-du-art-press-2-n28-fevrier-mars-avril-2013/>>. <halshs-01351408>

HAL Id: halshs-01351408

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01351408>

Submitted on 4 Aug 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Babycastles, One Life Remains : repenser le jeu par l'installation

Marion Coville

Paru dans Art Press 2, n°28, *Jeux vidéo. Surfaces et profondeurs* (2013).

Museo Games, Game Story, The Art of Video Games... En France et ailleurs dans le monde, on observe un nombre croissant d'expositions de jeux vidéo se concentrant sur l'histoire des jeux et des machines, comme les récentes *Game Story*¹ et *The Art of Video Games*². Jouant sur le sentiment de nostalgie, ces manifestations proposent au visiteur de retrouver les jeux de son enfance à travers une sélection de jeux à succès, souvent connus du public non joueur : Mario, Sonic et Lara Croft y sont présentés comme les ambassadeurs d'un patrimoine vidéoludique. Mais une fois ce sentiment de nostalgie éprouvé, le parti pris curatorial des expositions reste faible : les jeux sont présentés par ordre chronologique et les cartels ne donnent qu'un minimum d'informations. La découverte de nouvelles créations est bien rare au sein de cette collection dont le seul lien demeure chronologique. Aucune problématique forte ne se dégage de cette sélection de jeux dont le point commun semble être le succès – commercial ou critique – rencontré.

Certains projets, moins médiatisés, se démarquent par un parti pris différent, privilégiant une problématique qui vient guider la sélection de jeux et d'autres médiums. En mélangeant art contemporain et jeux vidéo, l'exposition *Playtime Video Game Mythologies*³ s'est essayée à cet exercice avec succès. L'été dernier, c'est à la Gaîté Lyrique avec l'exposition *Joue le Jeu*, que les visiteurs ont pu découvrir de nouvelles formes vidéoludiques, du jeu indépendant au jeu géant en passant par les bornes d'arcade. L'exposition, qui explore la notion de "jeu" en dehors des *blockbusters*, est le fruit d'une collaboration entre trois commissaires, Heather Kelley, game designer, cofondatrice de kokoromi, collectif centré sur les jeux expérimentaux, Lynn Hughes, cofondatrice de TAG (Technology Art and Games) et Cindy Poremba, chercheuse, artiste et travaillant au sein des deux collectifs.

Jeu vidéo in situ

Au quatrième étage de l'exposition, le visiteur pénètre dans la *Meowton*, une ville créée par Babycastles, en collaboration avec Terror Pigeon Dance Revolt et Thu Tran. Cinq jeux vidéo explorant l'univers des chats sont disposés dans l'espace, intégrés dans des monuments de cartons. Le visiteur est invité à parcourir cette ville et à se faufiler entre les bâtiments pour expérimenter les jeux. Lors du vernissage de l'exposition, le public a également pu découvrir *Dive*, un jeu sur table tactile dont le but est de parcourir un monde abstrait pour reconstituer une composition de musique électronique, le dispositif place quant à lui le joueur dans la position d'un performeur, réalisant un spectacle à destination des non-joueurs.

Par la relation qu'elles entretiennent avec l'espace d'exposition et l'interaction avec le public, ces deux installations contrastent avec les jeux vidéo à disposition du visiteur, où,

¹10 novembre 2011 au 9 janvier 2012, Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais, Paris, France

²16 mars au 30 septembre 2012, The Smithsonian American Art Museum, Washington, États-Unis

³11 mars au 9 décembre 2012, Maison d'Ailleurs, Yverdon les Bains, Suisse

debout, manette en main et face à un écran, il doit se familiariser avec la partie déjà entamée d'un jeu qui n'est pas conçu pour une exposition. *Meowton* et *Dive* ne sont d'ailleurs pas le fruit de studios de développement, mais de collectifs de créateurs indépendants.

Babycastles, aujourd'hui composé d'une quinzaine de personnes, est le fruit d'une rencontre d'étudiants de l'Université de Columbia, partageant une passion commune pour les jeux indépendants. Babycastles leur permet de diffuser leurs créations à un public plus large. Lors d'une *Global Game Jam*, Kunal Gupta, l'un des fondateurs rencontre Syed Salahuddin, un autre passionné de jeux, élevé à la musique punk. Dès lors, Babycastles devient un savant mélange de culture punk, *lo-fi* et *do it yourself*, et de jeux indépendants.

One Life Remains, fondé par Brice Roy et André Berlemont, s'agrandit aussi suite à une *game jam* : l'Art Game Week End, où ils rencontrent Kevin Lesur et Franck Weber, qui intégreront le collectif. Leur projet *Génération*s est lauréat du concours. Également rejoint par Simon Bachelier, le collectif reprend le projet *Génération*s, croisement entre les architectones de *Malevitch* et *Tetris*, qui interroge l'obsolescence des machines. Indissociable du smartphone sur lequel il est installé, le jeu ralentit son rythme au fur et à mesure de la partie. Ces pauses de plus en plus longues étendent le temps d'une partie à 250 ans.

Experimental gameplay

Les deux collectifs travaillent avec de vrais jeux vidéo : il ne s'agit pas de détournement ou d'appropriation de jeux existants au profit d'une œuvre, comme on peut le trouver, par exemple, dans les travaux de Cory Arcangel. C'est par la présentation de jeux expérimentaux que les collectifs espèrent inciter le public à conserver un regard critique face aux définitions conventionnellement admises.

Babycastles organise des événements où le public découvre des jeux dans des configurations éloignées de l'assise confortable d'un salon et de la manette de jeu standard. À *Meowton*, le visiteur est tour à tour invité à se glisser dans une "Purrshé", voiture de course à tête de chat, à ramper dans un igloo, à se mettre à l'ombre derrière les barreaux d'une prison... Contrairement aux jeux conçus pour une expérimentation longue accompagnée de tutoriels, ces jeux aux contrôles simples offrent un processus d'apprentissage rapide : seul le déplacement, et parfois le saut sont nécessaires. Cette sobriété permet aux visiteurs de terminer une partie complète en quelques minutes, et aux néophytes de ne pas se décourager face à un dispositif conçu pour des joueurs expérimentés. De plus, alors que les jeux vidéo sont accompagnés d'une médiation souvent axée sur la narration que le joueur vient de louper et sur les contrôles qu'il peine à maîtriser, la simplicité de *Meowton* laisse le champ libre aux discussions plus distanciées. Pour Kunal Gupta, la scénographie joue un rôle très important : "*We get so sculptural we completely bypass the social question of whether it is a game or not. It's just architecture* ». Avec leurs installations décalées, Babycastles prend à contre-pied les interrogations sur le statut artistique du jeu vidéo pour directement inviter le visiteur à expérimenter les mécaniques originales que les jeux proposent.

Le collectif One Life Remains, questionne quant à lui différentes composantes des jeux vidéo : règles, performance, amusement : "*c'est en s'efforçant de problématiser ces notions que nous espérons préserver notre indépendance, qui doit d'abord être intellectuelle et*

sensible”, déclare le collectif. Chaque jeu illustre d’ailleurs ces réflexions. *Dive*, jeu d’exploration d’un univers abstrait et musical, place le joueur dans le rôle d’un performeur. Ce rôle atteint son paroxysme en novembre 2011, lorsque One Life Remains, est invité par Stéréolux à réaliser une performance de *Dive* dans une des salles de concert du lieu. La place du spectateur au sein de ces jeux est une problématique récurrente. Face à *And The Rhino Says*, autre création du collectif, le visiteur semble perdu, essayant de donner sens à cette mouche placée au milieu d’un entrelacs de plans qui se superposent et se déconstruisent. Mais ce n’est qu’une fois le joystick en main que le visiteur peut comprendre, en se déplaçant dans cet univers, comment les éléments interagissent. *And The Rhino Says* est conçu pour être totalement hermétique au regard extérieur : le seul moyen de comprendre son processus est de jouer.

Les institutions culturelles, pont entre différents publics

De septembre 2011 à juin 2012, One Life Remains a bénéficié d’une résidence artistique au Théâtre de l’Agora, scène nationale d’Évry et de l’Essonne. Faisant suite à l’exposition *Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?⁴*, le lieu s’interroge sur la manière de présenter des jeux vidéo et traite l’exposition « comme un support qui implique une déclinaison logicielle, au même titre qu’une déclinaison de jeu sur ordinateur vers un téléphone, afin d’inscrire l’expérience de jeu dans un dispositif adapté à son environnement » explique Nicolas Rosette, conseiller Arts Numériques du lieu. Le dispositif devient ici la problématique centrale de chaque création. L’exposition se conçoit comme une étape de recherche où One Life Remains met ses prototypes à l’épreuve du public, pour observer la réception critique et pratique des jeux et installations. « Mettre en scène du jeu vidéo dans un lieu culturel et artistique bouleverse les habitudes qu’ont les publics de ces espaces, mais aussi celles des joueurs qui se retrouvent à jouer au sein d’un espace initialement non conformé à ces pratiques », indique le collectif. À chaque confrontation avec le public, les dispositifs évoluent et les jeux se densifient, faisant écho à une partition ou une chorégraphie : « une fois de plus, le jeu vidéo s’est révélé être un média plus proche de la plastique organique et vivante de la musique (notamment avec la part d’interprétation du jeu-partition ouverte par les joueurs) que du monde de l’image figée » poursuit Nicolas Rosette. Il n’est d’ailleurs pas anodin de voir cette résidence se dérouler dans un lieu dédié au spectacle vivant et non à l’image, une différence qui permet au collectif de revendiquer un travail dont la teneur artistique ne s’apparente pas forcément à du graphisme.

Après de longues collaborations avec Silent Barn et Showpaper, deux lieux partageant les mêmes valeurs que Babycastles, le collectif cherche quant à lui à multiplier les événements pour varier ses publics. À travers conférences, expositions festives et workshops au sein d’institutions (MoMA, Secret Project Robot, Public Assembly ou encore NYU Game Center), Babycastles propose de créer ses propres manettes de jeux en détournant des objets du quotidien, d’interroger les problématiques de genre dans les jeux vidéo à l’occasion de la Saint Valentin, d’expérimenter des jeux vidéo dont les écrans sont placés dans le ventre d’animaux en peluche... Les fondateurs de Babycastles conçoivent leur structure comme un pont entre différentes audiences et différentes communautés et invitent régulièrement des créateurs comme Bennett Foddy ou Anna Anthropy à sélectionner les jeux de leurs expositions. Par ces activités, Babycastles espère élargir l’acceptation du terme “jeux vidéo” à de nouvelles formes, éloignées des représentations

4 19 octobre au 18 décembre 2010, Théâtre de l’Agora, Évry, France (exposition à laquelle j’ai participé)

communément admises, tout en diffusant les créations de jeunes créateurs indépendants, à la manière d'un incubateur. "One of the original ideas was to expand people's familiarity with modern games beyond Call of Duty and Ico", ironise le collectif.

Jeux d'auteurs

Les événements des deux collectifs sont donc l'occasion de présenter d'autres créateurs. La résidence au Théâtre de l'Agora transforme One Life Remains en curateur : pour *Arcade didn't have keyboards*, des bornes d'arcade en carton aux claviers trafiqués présentent des jeux ayant une utilisation originale du clavier comme *Dinosaurs didn't have keyboard* (Sophie Houlden) ou *Keyboard Drumset Fucking Werewolf* (Cactus). L'exposition est sous-titrée "jeux d'auteurs", expression également employée par la Gaîté Lyrique pour décrire sa sélection de jeux indépendants. Nicolas Rosette explique : "Il existe d'autres termes en vogue, tel que *art game* ou *indie game*, mais ils recouvrent mal la réalité des productions. Il est intéressant cependant de noter que, comme pour la musique, le marketing a très bien compris l'intérêt de connoter "indie" des produits pourtant sortis tout droit de l'industrie lourde. Ceci concourt à créer une sorte de style « jeu indé », comme à son heure le « rock indé ». Il fallait trouver un terme plus juste".

Cette figure émergente de l'auteur semble parfois érigée en mythe. Le documentaire *Indie Game The Movie* projeté en juin à la Gaîté Lyrique, suit quatre figures connues, à l'origine de trois grands succès (Braid, Super Meat Boy et FEZ). Un choix restreint de figures tutélaires qui participe à la construction d'un mythe autour de créateurs tous issus du même continent, de la même époque et ayant développé un jeu pour une plate-forme payante. « L'ensemble du documentaire reste en surface des choses. Par exemple, les jeux sélectionnés dans le film sont tous des *platformers* : bien qu'intéressants, ils ne représentent pas le bouillon créatif et innovant de la scène indépendante », note One Life Remains. L'un des membres ajoute : « aujourd'hui, je préfère dire que l'on fait des jeux expérimentaux, cela correspond plus à notre démarche et à nos motivations », une manière de caractériser l'originalité des mécaniques de jeu, plutôt que leurs modes de production.

Tour à tour, la notion d'auteur semble exprimer une intention, constitutive du potentiel artistique du jeu vidéo, ou un mythe proche de la vision romantique de l'artiste. Jeux expérimentaux, indépendants ou d'auteurs, les travaux de collectifs comme TAG, Kokoromi, Babycastles ou One Life Remains jouent de la plasticité de ces notions, et permettent de remettre en cause leur définition.