



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

6 | 2016

L'art en jeu ou le jeu de l'art

Présentation

Benoit Melançon et Bernard Perron



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/669>

DOI : [10.4000/sdj.669](https://doi.org/10.4000/sdj.669)

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Benoit Melançon et Bernard Perron, « Présentation », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 11 octobre 2016, consulté le 24 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/669> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.669>

Ce document a été généré automatiquement le 24 septembre 2020.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Présentation

Benoit Melançon et Bernard Perron

- 1 À première vue, l'art et le jeu partagent cette étrange qualité d'être plus aisément appréhendé dans un contexte pratique que défini de manière théorique. Chacun occupe un espace ambigu, chevauche des frontières imprécises, et suggère des évidences apparemment si tangibles que c'est avec frustration que l'on découvre le caractère souvent fugace et précaire d'énoncés que l'on espérait axiomatiques. Henriot constatait il y a un certain temps déjà l'expansion de la sphère ludique dont la définition très large impliquait « des formes de situations et de conduites moins étroitement structurées que par le passé et surtout libérées des entraves qu'imposait le schéma traditionnel » (Henriot, 1989, p. 32). Dans le même ordre d'idées, certains concepteurs vidéoludiques suggèrent que de telles transformations dans « la définition et la perception de l'art » rendent laborieux, voire temporairement insoluble, le discours visant à l'associer au jeu (Santiago, 2010). D'autres, plus sévères, postulent que les créateurs de jeux vidéo préfèrent se limiter à concevoir un produit amusant, « une marchandise destinée à remplir un besoin », plutôt que de se risquer à articuler un discours plus complexe ou culturellement pertinent qui pourrait alors être considéré comme artistique (Samyn, 2011).
- 2 Qu'espérer alors de la rencontre entre ces concepts de l'art et du jeu, ou plus exactement comment la qualifier de manière précise ? Certes, si Huizinga parlait déjà dans son *Homo Ludens* ([1938] 1951) des « formes ludiques de l'art », c'est peut-être par l'entremise du jeu vidéo qualifié de « dixième art » (Le Diberder, 1993, p. 8, voir aussi le texte de Picard dans le présent numéro) que la convergence a été considérée comme plus saillante. Reste que chaque facette d'une telle conjoncture se trouve multipliée par autant de points de vue qu'il se trouve d'observateurs pour contempler ledit rendez-vous, chacun tentant de dégager les grandes lignes d'un phénomène si bigarré qu'il semble parfois constitué d'innombrables cas particuliers, aussi réfractaires au classement que suggestifs de nouvelles perspectives. Moins que le mirage d'une typologie qui se voudrait exhaustive, c'est l'attrait « du jeu » (au sens d'espace nécessaire au mouvement) qui peut le mieux motiver une telle excursion dans l'entre-monde.

L'art en jeu (vidéo)...

- 3 Haute définition, cadence accélérée, simulations et trompe-l'œil en temps réel : les performances des technologies vidéoludiques actuelles confèrent aux créateurs de jeux vidéo une grande liberté dans l'élaboration de leur vision artistique. Au moment où la quête du photoréalisme dans les images de jeux vidéo est pratiquement terminée (alors qu'ironiquement ce sont les référents photographiques eux-mêmes qui deviennent peu à peu caducs), on assiste à un nouvel élan dans la stylisation de jeux qui s'inspirent abondamment d'autres médiums : entre l'hypnotique *Journey* (Thatgamecompany, 2012) comme paradigme d'art disneyens, le modélisme inspiré des arts plastiques de *LittleBigPlanet* (Media Molecule, 2008) et les jeux de la série *SimCity* (Maxis, 1989) qui relèvent aussi de l'architecture urbaine, les exemples ne manquent pas. Au-delà du plaisir qu'elles procurent au joueur, ces images stylisées et toujours plus sophistiquées invitent à l'enquête historique, à un retour vers ces interfaces d'autrefois qui prétendent désormais à une pérennité non plus basée sur des mécaniques de jeu considérées aujourd'hui comme simplistes, mais sur le caractère souvent iconique des visuels des premiers jeux vidéo. À l'extrême, ces icônes débordent du cadre quintessentiel des produits dérivés pour prétendre ni plus ni moins au statut d'œuvre, devant les regards (médusés ou approbateurs ?) des visiteurs de musée, s'attardant sur les quelques nuages blancs qui traversent lentement le ciel bleu de l'univers d'un plombier nommé Mario.
- 4 Les performances technologiques ont évolué, l'accessibilité à ces mêmes technologies aussi : faire un jeu n'est plus l'apanage des grands studios commerciaux, alors que des créateurs à petits moyens viennent maintenant réclamer leur coin du bac à sable. Phénomène autrefois marginal désignant certains jeux vidéo atypiques, les *Art Games* – tels que *Moondust* (Creative Software, 1983), *Deus ex Machina* (Automata UK, 1984), *The Intruder* (Natalie Bookchin, 1999), *The Endless Forest* (Tale of Tales, 2006) ou *The Marriage* (Rod Humble, 2007) – représentent maintenant une composante incontournable du paysage vidéoludique par le biais de titres plus connus du grand public comme *Flower* (Thatgamecompany, 2009) ou *Limbo* (Playdead, 2010). Goût de l'expérimentation et de l'innovation, volonté de se démarquer de ses confrères ou simplement plaisir de créer un jeu qui se veut personnel, les différentes motivations des nouveaux artistes et concepteurs de jeux vidéo, particulièrement dans le domaine des jeux dits « indépendants », ont contribué à cette convergence entre artistique et vidéoludique. Avec la disponibilité grandissante d'outils de programmation permettant de modifier un jeu existant et l'institution de la culture participative, les joueurs eux-mêmes deviennent des créateurs, voire des artistes, proposant à leur communauté leur propre vision de ce que signifie « jouer ». Il faut plus que jamais se poser la question soulevée par Darby McDevitt (2013) qui ne se formule bien qu'en anglais : « Are Game(r)s Art(ists) ? » (Est-ce que le jeu/joueur est/sont de l'art/des artistes ?).

....ou le jeu de l'art

- 5 À la modification des jeux, certains préfèrent le détournement pur et simple de technologies vidéoludiques à des fins artistiques, alors que les Gameboys de Nintendo deviennent des instruments de musique (le phénomène du Chiptune), ou que des jeux

comme la série des *Grand Theft Auto* se métamorphosent en plateau de tournage virtuel servant à produire des courts (ou longs) métrages relevant de la nouvelle discipline artistique qu'est le Machinima (voir Lowood et Nitsche, 2011). De passe-temps considéré par certains comme infantile, le jeu vidéo se transforme alors en outil, révélant un potentiel créatif renvoyant à des formes d'art plus anciennes et considérées comme légitimes.

- 6 Il serait toutefois réducteur de limiter la réflexion proposée par ces détournements à une flexibilité technologique, alors que les actes créatifs qui s'y rattachent s'apparentent en même temps à des pratiques relevant du jeu. En participant autant à la réflexion de l'artiste dans la création de l'œuvre qu'à la participation du spectateur dans l'appréciation de celle-ci, la relation entre art et jeu ne se résume plus aux opportunités offertes par le numérique, mais propose désormais un regard, des stratégies, des comportements, voire un élargissement de l'attitude ludique postulée par Bernard Suits (1978) à des sphères autres que celle du jeu.
- 7 Antérieure à la révolution numérique, cette perspective est illustrée entre autres par le parcours de Niki de Saint Phalle au sein des Nouveaux Réalistes, et sa démarche artistique qui propose le jeu non seulement comme matériau, mais également comme processus qui invite les spectateurs de ses œuvres à prendre part à leur élaboration ; c'est ainsi qu'à la manière d'un stand de tir propre aux fêtes foraines de l'époque, des coups de feu tirés par les « joueurs » font éclater des ballons de peinture sur des reliefs plâtrés, parachevant ainsi l'œuvre amorcée. Comme Dulac et Gaudreault l'ont montré (2006), le pré-cinéma se présente sous la forme de jouets optiques que le spectateur doit manipuler. La mise en intrigue a une dimension ludique que les « puzzle films » du cinéma contemporain (voir Buckland, 2009) et les romans policiers souvent étudiés sous l'optique du jeu (Suits, 1985) mettent en avant-plan. Certaines pratiques littéraires reposent, selon Genette, sur une fonction ludique qui ne vise qu'« une sorte de pur amusement ou exercice distractif, sans intention agressive et moqueuse » (Genette, 1982, p. 43). Dans la foulée de l'Ouvroir de littérature potentielle mieux connu sous l'acronyme Oulipo (voir entre autres Bénabou et Fournel, 2009), plusieurs autres ouvroirs (bande dessinée, musique, cinéma, photographie, etc.) ont souhaité se mettre « sous contrainte » et suivre des règles pour créer. Répétons-le, comme Huizinga l'a montré ([1938] 1951), jeu et création vont bien de pair.

L'occasion d'une rencontre

- 8 Dans son ouvrage *Works of Game : On the Aesthetics of Game and Art*, John Sharp distingue le concept de *Artgame* (qu'il écrit en un seul mot), désignant des jeux se réclamant de l'exploration d'un « territoire traditionnellement relégué à la poésie, à la peinture, à la littérature ou au cinéma », de la notion plus subtile de *Game Art* qui réfère au jeu vidéo en tant que forme culturelle, mais également en tant que processus de création artistique (Sharp, 2015, p. 16). En répondant à notre invitation à réfléchir sur l'art et le jeu, les contributeurs au présent numéro ont choisi de ne pas directement se pencher sur des *Art Games* ou pratiques explicitement considérés « artistiques ». Pour ces différents auteurs, et à la manière du *Game Art* de Sharp, le jeu semble proposer de nouvelles façons de réfléchir à ce qu'est l'art, et de quelle manière l'art peut découler du jeu.

- 9 Entre ces diverses propositions peut être tendu un fil d'Ariane que sont les affordances, un concept issu de la psychologie et souvent invoqué en matière de design. Dans le contexte des jeux vidéo, les affordances ont servi par le passé à expliciter les aspects conviviaux des interfaces permettant aux actions physiques du joueur d'être transposées dans l'espace virtuel du jeu (Gregersen et Grodal, 2009, p. 69). C'est ce que résume initialement Sharp en proposant que « définies de manière simple, les affordances sont les qualités d'un objet qui suggèrent son utilisation » (Sharp, 2015, p. 4). En adaptant plus précisément la notion d'affordance aux phénomènes de l'art et du jeu, Sharp décrit la plausibilité d'une relation cyclique entre les formes culturelles (les œuvres) et les communautés qui les produisent, relation basée sur un ensemble de critères esthétiques propres à chacune de ces communautés :

L'idée de base des affordances peut être étendue jusqu'à inclure les attentes subtiles, mais importantes qu'une communauté apporte à l'évaluation de ce que l'on peut et ne peut pas faire avec une forme culturelle, et ce qu'on devrait ou ne devrait pas attendre des expériences que les artefacts issus de cette forme fournissent (Sharp, 2015, p. 5, notre traduction).

- 10 En précisant les attentes d'un groupe vis-à-vis d'une certaine sorte d'œuvre, mais également en écartant ce qui ne peut être espéré d'un type particulier de représentation artistique, les affordances telles que décrites par Sharp permettent de considérer les phénomènes artistique et ludique non pas comme des concepts abstraits appartenant au monde des idées, mais plutôt comme des éléments d'un écosystème peuplé également de créateurs et d'utilisateurs :

Les communautés créent, entretiennent et révisent les critères esthétiques à travers et par lesquels ils éprouvent et comprennent les œuvres qu'ils produisent. Ceci à son tour conduit à la réception critique et à la réponse aux œuvres par ces communautés : la réception du public, la critique, et, en fin de compte, l'héritage historique des artefacts et de leurs créateurs (Sharp, 2015, p. 7, notre traduction).

- 11 Dans le contexte ludique, et pour préciser comment une communauté peut s'approprier un jeu en tant que forme culturelle, Sharp illustre la notion d'affordance à travers le jeu d'échecs. Il ne s'agit pas ici de se demander si les joueurs peuvent déduire les possibilités associées à chaque pièce selon la nature du personnage qu'elle représente, un type d'affordance explorée ailleurs par d'autres auteurs (voir Flanagan, 2009, p. 111). En considérant les échecs comme participant à une dynamique plus vaste que celle limitée par le damier, Sharp propose plutôt que les différentes caractéristiques de ce jeu se trouvent valorisées selon les types d'utilisateurs qui y sont confrontés : alors que les joueurs et concepteurs de jeux apprécient les attributs reliés à sa pratique (tels que sa rigueur stratégique et son ubiquité dans les lieux ludiques), les artistes y voient des métaphores à saveur guerrière, politique ou même scientifique, et par le fait même des espaces qui invitent à la création artistique.
- 12 C'est par le biais d'une approche similaire que les collaborateurs au présent numéro ont appréhendé leurs sujets respectifs, alors que chacun a postulé une spécificité théorique propre à l'un de ces points de contact entre ludique et artistique et l'a réfléchi en tenant compte d'une pratique aux limites bien établies. Ces contextes font davantage que simplement circonscrire le propos d'un auteur : ils attribuent aux concepts ambigus une signification précise qui permettra d'assurer la pertinence de points de vue qui, à défaut d'être complètement nouveaux, seront susceptibles de suggérer des trajectoires inusitées dans un complexe et exquis labyrinthe situé quelque part entre l'art et le jeu.

- 13 À l'instar de l'ouvrage de Sharp, les échecs donnent ici le coup d'envoi à cette réflexion. En déclinant les différentes permutations du plaisir esthétique associé aux jeux abstraits, Olivier Caïra remet en question cet aspect visuel apparemment incontournable du jeu contemporain en faveur d'une conception de la beauté beaucoup plus évanescence que celle relevant de simples pixels. Le regard qu'il pose sur le jeu d'échecs n'est plus celui d'un joueur tentant de gagner, mais d'un artiste soit « problémiste », soit « solutionniste », pour qui le damier devient un espace d'énigme situé en porte-à-faux de celui d'une partie conventionnelle. Il y a certainement jeu, mais pas tout à fait celui auquel on doit s'attendre : pourtant, ce sont bien des règles appartenant aux échecs dont il est question, mais le but à atteindre est tout autre. À travers des expériences esthétiques relevant du sublime, du subtil ou du merveilleux, l'auteur décrit une appréciation inattendue des jeux abstraits qui vient appuyer une « définition pragmatique de la fiction » où cette dernière peut s'affranchir de la seule mimésis pour s'exprimer également dans un contexte relevant d'axiomes logiques ou mathématiques.
- 14 Comme incarnation distincte de cette même fiction, l'auteur étudie le cas du jeu de rôle sur table, comparant notamment une simulation qu'il qualifie d'épurée (parce que permettant de gérer de multiples situations complexes à partir d'un nombre raisonnable de règles simples) à celle plus détaillée (parce que cherchant à reproduire un contexte réel) propre aux jeux vidéo. Caïra introduit ainsi fort bien le texte suivant, un examen par Coralie David du phénomène de l'intercréativité prenant place dans les jeux de rôle sur table, et des liens ainsi tissés entre l'art littéraire et l'activité ludique. Explicitant une tension latente entre l'expression créatrice individuelle associée au *play*, ainsi qu'une mise en œuvre des règles du jeu relevant du *game*, l'auteure propose de reconsidérer ce dernier terme non plus comme une entrave à la liberté du joueur, mais bien comme le moyen de « partager un espace sémantique commun, d'organiser collectivement une activité créatrice ». C'est une forme de littérature conjuguée au présent que nous présente ainsi David, avec toute la flexibilité que cela suppose de la part des joueurs vis-à-vis de la construction d'une fiction à la fois régulée et improvisée. L'auteure donne l'exemple en balisant son propos, évitant d'assimiler simplement le jeu de rôle au théâtre pour plutôt en extraire les caractéristiques qui en font une forme narrative originale, issue de pratiques anciennes, mais reflétant des préoccupations contemporaines.
- 15 D'une littérature réappropriée par le jeu, on s'intéresse par la suite au jeu devenant un levier créatif du cinéma. Dans l'article de Benoit Melançon, le détournement institutionnalisé de dispositifs ludiques à des fins de création cinématographique est prétexte à une réévaluation de la part de jeu dans la construction d'une œuvre filmée : en attribuant un rôle artistique accru aux animatiques à la facture visuelle toujours plus raffinée, l'auteur propose de situer le réalisateur faisant usage de prévisualisation dans le double phénomène du jeu de construction et du jouet à construire. Le texte considère de manière ambivalente l'esthétique presque photoréaliste désormais accessible via les engins de jeux : bien qu'elle offre de nouvelles possibilités créatives au metteur en scène, cette même esthétique vient bouleverser la dynamique du plateau de tournage alors que les artistes-techniciens doivent désormais compter avec le diktat d'une animatique qui laisse peu de place à l'imagination. Que cette animatique puisse éventuellement prétendre au statut d'œuvre à la place du film à venir, Henriot le laissait déjà deviner lorsqu'il avançait que « Le jeu simule la réalité : la réalité simule le

- jeu » (Henriot, 1989, p. 61), faisant ainsi écho au simulacre de Baudrillard qui ne représente plus le réel puisqu'il ne réfère désormais qu'à lui-même (Baudrillard, 1981, pp. 15-16).
- 16 L'esthétique constitue une argumentation séduisante pour les partisans d'un jeu vidéo reconnu comme art, une polémique datant d'une époque où le terme « artiste » en jeu vidéo se bornait à désigner la personne responsable des illustrations apparaissant sur la boîte (Monfort et Bogost, 2009, p. 102). Supportée par des technologies toujours plus performantes, la sophistication visuelle propre aux jeux modernes se mesure désormais sans honte aux autres arts de l'image, au grand plaisir des joueurs dont l'attitude ludique s'enrichit désormais du plaisir des yeux. Par le biais d'une argumentation en trois tableaux, Martin Picard nous amène à nous interroger sur ce qu'on entend par « esthétique du jeu vidéo » autrement que comme simple synonyme contemporain du Beau, une passerelle trop simpliste entre les univers de l'art et du jeu. Tout en explicitant la distinction entre artiste et artisan, c'est principalement à travers un examen des principaux styles visuels propres aux jeux vidéo que l'auteur précise les différents niveaux de relation du vidéoludique avec la sphère artistique. Cette démonstration se termine avec l'examen de l'ultime caractéristique du jeu vidéo justifiant l'appellation de nouvel art, celle de l'interactivité.
 - 17 La dernière contribution à ce numéro nous ramène ironiquement aux échecs, non plus en tant que jeu, mais plutôt comme phénomène inextricablement lié à la pratique ludique. Dans leur article inspiré par le livre de Jesper Juul *The Art of Failure*, Maxime Deslongchamps et Alexandre Poirier considèrent que l'appréciation esthétique vient atténuer chez le joueur le sentiment d'échec associé à la pratique du jeu, diminuant ainsi le caractère paradoxal du joueur qui persiste à jouer malgré le désagrément répété de la défaite. Cette affirmation repose préalablement sur une mise en forme de l'art vidéoludique selon ses principaux attributs, notamment les émotions qu'il est apte à susciter chez le joueur, et comment ces émotions peuvent être liées à l'expérience de l'échec. C'est bien parce que le joueur (inter)agit (avec) dans le jeu qu'il peut se sentir responsable d'un échec qui a des conséquences et pour lui et pour les personnages de la fiction.
 - 18 À travers ces cinq points de vue sur ce que peut représenter une rencontre entre l'art et le jeu, nous espérons inciter le lecteur à poursuivre son exploration d'un univers hybride en pleine expansion pour éventuellement élaborer ses propres paradigmes sur le sujet. « Nul ne peut jouer pour moi. Et pourtant, je sais bien que n'importe qui a le pouvoir de le faire » (Henriot, 1989, p. 290) : voyons là une invitation à ouvrir de nouvelles pistes théoriques tout aussi originales que ludiques.

BIBLIOGRAPHIE

BAUDRILLARD J. (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, Coll. Débats.

BÉNADOU M. et P. Fournel (dirs.) (2009), *Anthologie de l'OuLiPo*, Paris, Gallimard, Collection Poésie.

- BUCKLAND W. (dir.) (2009), *Puzzle Films : Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Oxford, Wiley-Blackwell.
- DULAC N. et A. Gaudreault (2006), « La circularité et la répétitivité au cœur de l'attraction : les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n° 50, en ligne : <http://1895.revues.org/1282>.
- FLANAGAN M. (2009), *Critical Play : Radical Game Design*, Cambridge, MIT Press.
- GENETTE G. (1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil.
- GREGERSEN A., et GRODAL, T. (2009), « Embodiment and Interface », *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (dir.), New York, Routledge pp. 65-84.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HUIZINGA J. ([1938] 1951), *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard – TEL.
- HOLLAND J. D. (1998), *Emergence*. Redwood City, Addison-Wesley.
- JUUL J. (2013), *The Art of Failure : An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, MA : MIT Press.
- LE DIBERDER A. & F (1993), *Qui a peur des jeux vidéo ?* Paris, La Découverte/Essais.
- LOWOOD H. & NITSCHKE M. (dirs.), (2011), *The Machinima Reader*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press.
- McDEVITT D. (2013), « Are Game(r)s Art(ists)? », *Gamasutra.com*, 12 Mars, en ligne : http://www.gamasutra.com/view/feature/188265/are_gamers_artists.php.
- MONFORT N. et BOGOST I. (2009), *Racing The Beam*, Cambridge, MIT Press, Platform Studies.
- SAMYN M. (2011). “Almost Art”, *The Escapist*, 1er février, en ligne : http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art
- SANTIAGO K. (2010). « Right. Moving On... [My Response to Ebert] », *Thatgamecompany.com*, 19 avril, en ligne : <http://thatgamecompany.com/general/right-moving-on-my-response-to-ebert/>
- SHARP J. (2015), *Works of Game. On the Aesthetics of Game and Art*, Cambridge, MIT Press, Playful Thinking.
- SUITS, B. (1985), « The Detective Story : A Case Study of Games in Literature », *Revue canadienne de littérature comparée*, n° 12, juin, pp. 200-219.
- SUITS, B (1978), *The Grasshopper : Games, Life and Utopia*, Toronto, University of Toronto Press.

AUTEURS

BENOIT MELANÇON

Centre NAD / UQAC

BERNARD PERRON

Université de Montréal