

GAME ART : IMPACTS VIDÉOLUDIQUES DANS L'ART CONTEMPORAIN

Sophie Daste

Artiste-Doctorante au sein de l'équipe de recherche TEAMeD (Théorie, Expérimentation, Arts, Médias et Design) – anciennement EdNM (Esthétique des Nouveaux Médias) sous la direction de Jean-Louis Boissier, rattachée au Laboratoire AI-AC (Art des Images et Art Contemporain) de l'université Paris 8.

Membre de l'OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines).

123 rue du chemin vert 75011 PARIS

0661003191

sodaste@gmail.com

mots-clef : game art ; art contemporain ; jeu-vidéo ; hybridation ; machinima .

De nombreux festivals et expositions revendiquent une influence inspirée par la culture populaire *geek*, comme le festival Exit, avec des expositions aux titres évocateurs tels «Animanga», «Robots», «Immersion», «Nouveaux Monstres», etc. ; le programme de la Gaîté Lyrique en proposant les expositions « Joue le jeu » et «Arrrgh ! », les ateliers « Game older» et « Ton super costume sonore » ou encore des enregistrements du podcast de Libération « Silence on joue », etc. ; le festival Gamerz est quant à lui uniquement consacré à la production contemporaine aux accents vidéoludiques, tandis que l'Atopic Festival met au devant de la scène, un pan plus spécifique de cette création avec une sélection des meilleurs films machinima de l'année (films créés à partir d'un moteur de jeu-vidéo) etc.

Parallèlement, l'industrie culturelle du jeu-vidéo devient de plus en plus présente dans les musées français comme le témoignent les expositions, « Museogames » (22/06/2010-13/03/2011) abritée par le musée des Arts et Métiers et « Game Story » (10/11/2011-09/01/2012) tenue dans la Galerie Est du Grand Palais. D'ailleurs l'entrée des jeux-vidéo dans le monde muséologique ne compte pas se stopper en 2013, si on se réfère aux quatorze jeux-vidéo exposés, depuis le mois de mars, au MOMA et à l'ouverture en automne 2013 du projet pérenne d'universcience : la Cité du Jeu-Vidéo. Avec des événements, comme « Lignes de Jeux » (4-11/02/2012) proposé par la scène nationale d'Évry, « La sonde 04#12 – Si loin si proche, le jeu vidéo, la scène, la rue » (16/03/2012-06/04/2012) présentée à la Chartreuse de Villeneuve-Lez-Avignon, « Playtime :Game Mythologies » (11/03/2012-09/12/2012) exposée au musée de la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains, ou encore « Press St'Art » (01-10/06/2013) la nouvelle exposition de la Galerie des Autres à Paris, etc. nous ne pouvons que constater un intérêt certain à la monstration de cette hybridation entre l'art contemporain et le jeu-vidéo.

Si nous pouvons noter une influence certaine inspirée par la culture vidéoludique dans une partie de la production artistique contemporaine, il se pose néanmoins la question de la définition à donner à ce nouveau champ artistique : quelles sont les références identifiables importées du nouveau média jeu-vidéo? Quelle terminologie doit-on employer pour différencier cette tendance du reste de la production artistique actuelle?

En s'appuyant sur des pièces présentes dans ces différentes expositions et notamment une sélection de celles présentées à « Playtime : Game Mythologies », nous établirons l'importance des influences vidéoludiques sur la production de ces artistes contemporains, nous identifierons les différentes formes empruntées à cette culture, pour comprendre comment l'artiste l'exploite aujourd'hui dans son travail.

Afin de mettre en évidence les détournements opérés par l'artiste sur ce nouveau média, nous noterons les similitudes de ces œuvres exposées à celles produites par l'industrie du jeu-vidéo.

Ces analyses d'œuvres auront pour objectif de mesurer l'influence réelle du jeu-vidéo sur la production contemporaine.

Par ces études, nous déterminerons pour chacune des œuvres analysées la nature de son rapport au média vidéoludique en les classifiant dans une des quatre grandes catégories énoncées dans l'appel à proposition de Artgame 2013 : « l'utilisation des technologies du jeu vidéo pour générer des images » ; « l'appropriation et le détournement d'images pour créer des œuvres d'art » ; « le piratage et la modification des jeux pour créer d'autres jeux » ; « l'intervention dans l'espace de jeux à travers des pratiques artistiques ».

S'il était juste de parler d'influences de l'univers vidéoludique dans la production artistique contemporaine, il est plus judicieux de parler désormais d'impacts, comme en témoignent les pièces présentées, issues, des différentes expositions précitées. Ces artistes ont changé de référent, il faut désormais avoir une culture vidéoludique pour comprendre leur travail, c'est un nouvel élitisme. Deux néologismes revendiquent la nomination de cette tendance, le Game Art et l'Art Ludique.

Gibson, John M. *I Am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the 80's*. Californie: Chronicle Books, 2006.

Invader, Space. *L'invasion De Paris*. Contrôle P. Paris: Franck Salma, 2009-2012.

Kelman, Nic. *Jeux Vidéo : L'art Du XXIe Siècle*. Pref. Jenkins, Henry. Paris: Editions Assouline, 2005.

Pettersen, Kari Skarprud, Marie Møller Jepsen, and Collectif. *Press Play : Art of Digital Games*. Bergen: Permanenten vestlandske kunstindustrimuseum, 2010.

Vicente, José Luis de, and Collectif. *Playtime : Game Mythologies*. Gollion: Infolio, 2012.