

GAME ART ET ART DU JEU



d2b, 3xuu, 2005

**Du jeu dans l'art à l'élaboration
d'une aventure interactive sur le web**

Dossier pédagogique

Jeux et artistes présentés

Avant de réaliser son propre jeu interactif sur le web à partir d'un squelette préétabli, effectuons ensemble un petit voyage à travers le jeu et ses différentes facettes dans l'art.

Le jeu vidéo, ou ludiciel, est une activité interactive, le plus souvent ludique, dont le fondement est la perception d'images générées par un dispositif informatique et captées par un humain. Celui-ci, appelé alors joueur, peut interagir avec le monde, ou des symboles, simulés par le système informatique par le moyen de périphériques (les plus courants en 2005 étant le clavier, la souris ou la manette de jeu). D'autres médias tel que le son peuvent être associés au jeu vidéo mais ne font pas partie de son fondement. Un jeu vidéo donne la possibilité à son créateur de fabriquer un monde virtuel.

Ne seront présentés ici que quelques détournements de jeux visibles sur le réseau, même si nous aborderons l'ensemble des aspects du Game art.

Martin Le Chevallier, *Vigilance*



Son objectif est la délation.

Le joueur est face à une série d'écrans qui lui permettent de surveiller simultanément de nombreux lieux : rues, supermarchés, parkings, boutiques, immeubles, écoles...

Han Hoogerbrugge, *desING(s)*



Et si nous ne communiquons que par rictus, qu'advierait-il ?

Drunk Men Work Here, *Requiem for my cock (canon)*



Voici le joueur transformé en cliqueur compulsif, cliquer, encore et toujours, jusqu'à la disparition.

D2b, *3xuu*



Jouer en surfant de pages en pages, comme un voyage au sein des pixels mais... pour aller où ?

Petit lexique

Game art. Art du détournement et de l'appropriation des bases de jeux vidéos au sein d'œuvres interactives.

Hard-core gamers. Désigne un joueur qui s'implique énormément dans le jeu vidéo, joue beaucoup, explore un jeu entier pour en dénicher toutes les subtilités.

Demomaking. Moyen de présenter un jeu une fois son code détourné.

Microprocesseur. Circuit intégré à l'ordinateur lui permettant d'utiliser la quasi-totalité de ses fonctions.

Numérique. Représentation de données par des éléments binaires (1 ou 0).

Virtuel. Impression de réalité produite par les simulations informatiques, dans la mesure où elles créent une perception sensorielle comparable à celle que créeraient les entités, les processus ou les environnements réels ou imaginaires qui sont simulés.

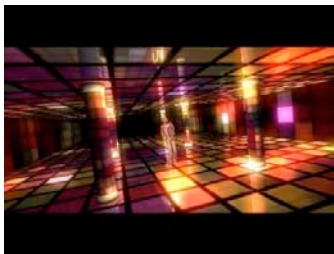
Interactivité. Propriété des médias, des programmes et des systèmes liés de façon plus ou moins constitutive à un ordinateur de pouvoir entretenir un dialogue plus ou moins poussé avec l'utilisateur.

Bref historique du game art

Réaliser des œuvres d'art en détournant les codes et les techniques des jeux vidéo ? C'est l'ambition du « game art » qui a émergé dans les années 80, en même temps que la génération de joueurs nés avec un joystick dans la main. Les plus acharnés d'entre eux, ceux qu'on appelle les « hard-core gamers », ont ainsi développé une forme de création originale et participé à l'émergence d'une culture underground « vidéoludique ».

Les années 70. Si l'histoire du jeu vidéo commence en 1958 avec *Tennis for two*, inventé par William A. Higinbotham, c'est avec la création de *Pong* en 1972 que celui-ci en inscrit les premières pages. Ainsi, peu après la naissance du microprocesseur, apparaît ce petit carré blanc évoquant une balle de tennis. Parallèlement, l'informatique commence à mimer la réalité, notamment sur les simulateurs de vol destinés à l'entraînement des pilotes et les artistes s'approprient peu à peu ces technologies.

Les années 80. Sur les ordinateurs de l'époque, les jeunes programmeurs se font un devoir de pirater les jeux commerciaux pour les diffuser gratuitement. Ils prennent alors l'habitude d'y ajouter leur signature sous la forme d'une « démo » : une petite animation graphique et musicale plus ou moins complexe. Le *demomaking* devient par la suite un genre à part entière. Il est à la fois l'occasion pour les programmeurs d'exposer leur savoir-faire et une façon de repousser sans cesse les limites



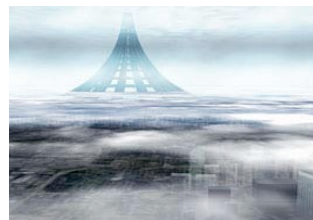
techniques. La communauté se développe avec ses compétitions et ses démos de référence. L'une des plus célèbres est la *fr-025 popular demo*, du groupe allemand Farbrausch : un petit clip musical d'une dizaine de minutes où des androïdes s'adonnent à une fête disco.

Les années 90. Le game art éclôt véritablement dans la seconde moitié des années 90. Il devient incontournable dans les festivals consacrés aux arts numériques, comme *Imagina* à Monaco ou *Ars Electronica* à Linz. « *L'apparition de cette génération d'artistes correspond à des opportunités technologiques liées à l'arrivée du Net et surtout à la possibilité d'ouvrir les programmes de jeux* », explique Samuel Boutruche, du duo français Kolkoz. Amateurs de jeux vidéo depuis leur enfance, ces deux artistes qui composent Kolkoz ont commencé par la peinture et la photographie avant d'utiliser



leur passion comme moyen d'expression artistique. Ils entrent ainsi dans les programmes de jeux pour y créer leurs propres personnages et y installer à volonté leurs décors. Kolkoz

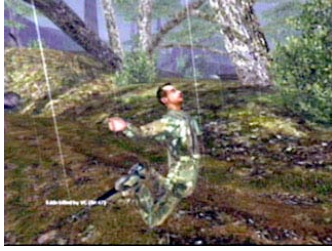
propose alors à chacun de modéliser leur environnement (famille, amis, appartement...) à partir du jeu de combat futuriste *Quake*. Les spectateurs se transforment ensuite en joueurs qui peuvent alors s'entretuer virtuellement dans un cadre familier. Cette création est très représentative du game art, introduisant la violence et la confusion entre réel et virtuel.



Dans un style différent mais tout aussi violent, le Suédois Tobias Bernstrup s'est spécialisé dans la reconstitution virtuelle d'ensembles

architecturaux, dans l'idée de dénoncer les grands projets déshumanisés. Ainsi, il a imaginé *X-Seed 4000*, une tour de 4 000 mètres de hauteur en projet dans la baie de Tokyo. Le spectateur est invité à pénétrer dans cet immense édifice aseptisé pour s'apercevoir que tout à l'intérieur est interdit. Arrivé au sommet de l'ouvrage, il n'a d'autre alternative que de se jeter dans le vide...

Aujourd'hui. Depuis les premiers essais d'art numérique il y a trente ans, de fulgurantes évolutions ont eu lieu, dans les instruments, dans les langages et les procédures, c'est-à-dire en définitive dans la nature même de ces œuvres ou de cet art. L'interactivité, la possibilité technique offerte au spectateur d'intervenir directement sur le développement et le déroulement de l'œuvre est le concept central d'une nouvelle esthétique. À la fois principe de classement, de mise en mémoire et de communication, le numérique rattache ses usages artistiques à tout un ensemble de pratiques culturelles et sociales, scientifiques et industrielles.



Ainsi, le game art tend à sortir du jeu vidéo pur et dur. Artiste d'origine israélienne, Eddo Stern est un *hard-core gamer* qui utilise sa passion du jeu vidéo pour alimenter

sa démarche artistique. Son court-métrage *Vietnam Romance*, réalisé à partir de scènes extraites de jeux, reproduit des passages de films célèbres comme *Platoon* ou *Full Metal Jacket* sur une musique des années 60 synthétisée. « *J'ai voulu expliquer comment l'excès d'images et de médiatisation, notamment par le jeu vidéo, pouvait finir par éclipser le réel* », déclare-t-il.



Moyen d'expression artistique, le jeu vidéo est aussi devenu un vecteur de messages politiques. *Escape from Woomera* est un projet mené par un groupe d'artistes,

de programmeurs et d'artistes australiens. Leur but est de sensibiliser le public en mettant le joueur dans la peau d'un immigré clandestin interné dans le camp de Woomera.



Dans la même mouvance, aux Etats-Unis, le collectif C-Level travaille sur une série de jeux-documentaires appelée *Endgames*

qui visent à immerger le spectateur-joueur dans des situations tirées de fait réels. Le premier épisode *Waco Resurrection* place le joueur dans le ranch de la secte des davidiens le 19 avril 1993... au moment de l'assaut du FBI qui a entraîné la mort de 80 adeptes. « *En donnant au joueur le rôle du gourou David Koresh, nous voulons essayer de faire comprendre quel pouvait être son état d'esprit et donner un éclairage différent de l'événement* », explique Michael Wilson, de C-Level.

C-Level n'en est pas à son coup d'essai. Une de ses réalisations propose de jouer au célèbre jeu de combat *Tekken* à une différence près : les coups reçus sont matérialisés par de petits chocs électriques ! Sous son apparence sadique, cette expérience évoque ce qui pourrait être l'avenir du jeu vidéo : la sollicitation de tous les sens. C'est également pour explorer ces possibilités que Jean Robino et David Kuvackei ont imaginé le projet *Echo*. À la fois artistique et ludique, ce programme invite l'utilisateur à guider la nymphe Echo dans ses aventures par la voix et les gestes des mains.

Game art et art du jeu

Le jeu, comme l'art, est protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. En parlant de « jouable », on désigne une qualité, pas un type d'objets. On regarde comment des objets, des genres, des situations, des attitudes, des événements, sont rendus jouables, par le numérique et l'interactivité.

Le jeu quitte l'écran. L'interactivité n'est pas simplement ce qui se situe entre le spectateur et l'œuvre. Si elle est entre le spectateur et l'œuvre c'est qu'elle est aussi à l'intérieur de l'œuvre. Il n'y a d'interactivité externe que s'il y a une interactivité interne. Une œuvre interactive est ainsi une œuvre à « performer » par ses spectateurs, elle en devient alors « jouable ».



L'installation en est une des expressions les plus utilisées. L'artiste d'origine chinoise Du Zhenjun, dans son installation *Chienman* (1997), exploite dans le

jeu la notion de combat. La première séquence de cette installation présente une créature mi-homme

mi-chien : Chienman. Selon les parties du corps que le spectateur choisit de survoler à l'écran tactile, celui-ci se dédouble et commence à se battre hargneusement contre lui-même. 13 postures de combat sont proposées, toutes faites d'un corps à corps entre deux mêmes ombres - celles du corps dédoublé de Chienman. Indéfiniment le spectateur peut manipuler, jouer, rebondir d'une agression à l'autre, d'un « mal » à l'autre.

Certaines œuvres proposent également une activité mêlée, en ligne et dans l'espace physique. Le groupe allemand Knowbotic Research explore cette direction depuis de nombreuses années. La *Simulationsraum-Mosaik mobiler Datenkläng* (1993) se servait déjà du réseau pour collecter des sons. Ceux-ci étaient ensuite traités et spatialisés



dans un espace virtuel. Une visualisation graphique des sons et des groupes de sons permettait de naviguer dans leur espace. Un espace

physique, double de l'espace virtuel, permettait au public d'interagir avec les sons et les groupes de sons.



Le collectif français Fact explore lui-aussi cette voie. Leur installation *HomePlay* (2003)

munit le visiteur d'un trackball et le place face à la maquette d'un quartier. Une image est projetée sur l'un des toits. Elle représente soit l'intérieur du bâtiment vue d'en dessus, soit une page web commerciale montrant les logos de marques de mobilier. L'utilisateur peut naviguer d'un bâtiment à l'autre et descendre les étages. Il a également la possibilité de créer son propre appartement, en faisant glisser (drag and drop) des objets, des mots, correspondant à des meubles et des actions. Ce projet se base sur les différents modes de représentation liée à l'architecture physique, mentale et virtuelle.



Dans un autre registre, qui n'est plus celui de l'installation mais de la performance ou de l'action, les expériences se multiplient. *TNC Clone Party* de

Tina Cassani et Bruno Beusch, créée dans le cadre du festival Ars Electronica 97 en est un excellent exemple. *TNC Clone Party* est un ensemble d'actions se déroulant sur une semaine autour du thème du clonage. Il se compose d'un site web rendant compte des événements mais aussi moyen de communication de ceux-ci (webcast) pendant leur déroulement ; des actions elles-mêmes, programmes radiophoniques en collaboration avec différentes stations dans le monde ; d'une manifestation de clôture, gigantesque techno-party se déroulant dans plusieurs villes (San Francisco, Paris, Tokyo, Linz...) avec un multiplexe radiophonique et sur le web.

Plus récemment, *Gameplay* (2005), conçue par Antoine Schmitt et la compagnie K-Danse, transpose le langage et la technologie des jeux vidéos dans un environnement chorégraphique pour opérer une remontée à l'une des sources

communes de ces deux mediums, la notion d'épreuve physique.

Le jeu dans la rue. Artistes et entrepreneurs expérimentent désormais une nouvelle génération de jeux en réseau : le joystick est remplacé par le téléphone portable et l'action se déroule dans la rue. C'est l'accès à l'Internet sur les téléphones portables qui a ouvert la voie aux *pervasive games* (jeux universels) dans lesquels les joueurs accomplissent des missions virtuelles en se déplaçant dans le monde réel. Ainsi la ville



d'Adélaïde, en Australie, fût-elle la première à devenir durant quelques jours un vaste terrain de jeu. Des dizaines de joueurs l'ont arpentée, à la

recherche de l'insaisissable Frank. Leur téléphone portable comme arme, ils recevaient les indications d'internautes du monde entier évoluant en parallèle dans une Adélaïde virtuelle. Seuls les indices collectés dans la cité numérique pouvaient permettre aux joueurs de la cité réelle d'avancer sur le piste de Frank. Le collectif d'artistes britanniques Blast Theory, qui a organisé ce happening baptisé *I Like Frank*, est un des maîtres des jeux qui combinent l'Internet et la téléphonie mobile. Leur précédente création, *Can You See Me Now ?*, un jeu de poursuite qui se déroulait dans une Rotterdam virtuelle, a remporté le prix des Arts interactifs lors du festival Ars Electronica à Linz, en 2003.



C'est en Suède qu'une société, It's Alive, a été la première à tenter une application commerciale de cette petite révolution. *Botfighters* est un jeu de tir par SMS.

Depuis 2000, les joueurs inscrits peuvent repérer les autres compétiteurs via Internet sur leur téléphone portable et leur envoyer un « SMS de tir » s'ils sont suffisamment proches. Le joueur blessé perd un point. Le royaume scandinave est ainsi devenu un champ de bataille virtuel.

Au Japon, la société française Newt Games a lancé en avril 2003 le jeu *Mogi*, qui propose aux joueurs de collecter et de s'échanger des objets virtuels disséminés dans les villes de l'archipel. Mais aucune de ces applications n'a encore rencontré le succès qui permettra d'installer définitivement le jeu vidéo dans la rue.

En référence...

Hard-core gamers

Tobias Bernstrup

<http://www.bernstrup.com/>

Eddo Stern

<http://www.eddostern.com/>

C-Level

<http://www.c-level.cc/>

Demomaking

Orange Juice

<http://www.ojuice.net/>

Farbrausch

<http://www.farb-rausch.com/>

Game art

Escape from Woomera

<http://www.escapefromwoomera.org/>

Kolkoz

<http://www.kolkoz.org/>

Détournements

Martin Le Chevallier

<http://www.martinlechevallier.net/>

Han Hoogerbrugge

<http://www.hoogerbrugge.com/>

Drunk Men Work Here

<http://drunkmenworkhere.org/>

D2b

<http://3xuu.d2b.org/>

Du Zhenjun

<http://membres.lycos.fr/duzhenjun/>

TNC Clone Party

<http://www.tnc.net/>

Knowbotic Research

<http://www.krcf.org/krcfhome/>

Gameplay

<http://www.bernstrup.com/>

Pervasive games

Blast Theory

<http://www.blasttheory.co.uk/>

It's Alive

http://www.aec.at/en/personen_page.asp?iPersonID=7194

Newt Game

<http://www.gratin.org/as/gameplay/>