



**HAL**  
open science

## Le jeu de l'art

Xavier Lambert

► **To cite this version:**

Xavier Lambert. Le jeu de l'art. Jeu vidéo et santé psychosociale, 19-20-21 novembre 2015 2015, RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM, Nov 2015, Montpellier, France. 10.5281/zenodo.1247022 . hal-01654527

**HAL Id: hal-01654527**

**<https://hal.science/hal-01654527>**

Submitted on 4 Dec 2017

**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.

**Jeu vidéo et santé psychosociale**  
**Journées recherche du Montpellier In Game 2015**

**LE JEU DE L'ART**

**Xavier Lambert**

*LARA-SEPPIA, Université de Toulouse Jean Jaurès*  
*5 allée Antonio Machado*  
*31058 Toulouse Cedex 09*  
[xavier.lambert@univ-tlse2.fr](mailto:xavier.lambert@univ-tlse2.fr)

RÉSUMÉ

Le jeu vidéo peut-il être du registre de l'œuvre d'art ? Le projet ludique du jeu vidéo, ontologiquement, ne semble pas compatible avec le statut de l'œuvre d'art. Et si certains jeux ont une qualité esthétique indéniable, il semble qu'il ne puisse véritablement faire œuvre que quand, tout en conservant les caractéristiques formelles d'un point de vue graphique ou procédural, il cesse de faire jeu.

ABSTRACT

Can videogame be in the area of artwork? The playful approach of videogame, seems ontologically unsuitable with artwork status. And if some games have an unquestionable aesthetic quality, it seems that it could really build work only when, while keeping the formal characteristics from a graphic or procedural point of view, it stops to make game.

Je tiens à préciser d'emblée que je n'interviens pas ici en tant que spécialiste du jeu vidéo, mais en tant que plasticien et théoricien de l'art. C'est donc à partir de cette posture que je vais vous proposer un certain nombre d'analyses sur la façon dont peut s'articuler le jeu vidéo avec le champ de l'art et de la création artistique.

Je pense que, dans un premier temps, pour poser correctement les choses, il convient de faire la différence entre œuvre d'art et artefact esthétique. Si je crée cette différence, c'est parce que la dimension esthétique des jeux vidéo, indiscutable pour certains, ne suffit pas en tant que telle à en faire des œuvres d'art. Lorsque l'on regarde, par exemple, les productions de *Amanita Design*, telles que *Machinarium*, *Samorost*, *Botanicula...*, voire de *Broken Rules* avec *Secrets of Raetikon* il y a un véritable plaisir esthétique qui se dégage et l'intérêt des jeux réside autant dans cette dimension esthétique que dans l'aspect ludique lui-même. Mieux, le processus ludique tire son intérêt en grande partie du fait qu'il nous permet d'explorer en même temps l'univers esthétique du jeu dans tout son déroulé.

Je passe rapidement sur la différence entre objet esthétique et artefact esthétique. Un objet esthétique est un objet dont la configuration naturelle provoque un plaisir esthétique. La préhistoire de l'humain témoigne des premiers émois esthétiques à travers les collections de coquillages ou de cailloux particuliers réunis visiblement pour leur seul attrait formel. C'est ce que Kant appelle la « beauté adhérente ». Un artefact esthétique est un objet, au sens très

général du terme, fabriqué par l'humain avec la volonté, plus ou moins déclarée, de répondre à un plaisir esthétique, même si cet objet a par ailleurs une fonction utilitaire. Leroi-Gourhan montre bien comment la taille des silex pour fabriquer des outils, en se complexifiant et en se précisant, procède aussi d'une émotion esthétique dans la recherche et la découverte du geste exact pour obtenir précisément le résultat escompté.

Par ailleurs, pour qu'un artefact esthétique soit aussi une œuvre d'art, « il faut qu'il soit issu d'une causalité Intentionnelle<sup>1</sup> » comme le précise Jean-Marie Schaeffer. Cela signifie qu'il faut qu'il y ait volonté de faire œuvre d'art. Schaeffer explique bien que le concept d'art s'inscrit dans une dimension géographique et temporelle bien délimitée, celle de la modernité occidentale. De fait, que ce soit dans le cadre de la pré-modernité ou dans celui du monde non occidental, Schaeffer montre bien que les artefacts artistiques ne procédaient, dans leur finalité, d'aucune volonté artistique. Bien souvent, la finalité était avant tout religieuse et ils ne s'inscrivaient pas nécessairement dans une perspective spectatorielle.

Pour caractériser l'œuvre d'art, Schaeffer nous propose l'approche suivante :

*« La place canonique que la peinture, la sculpture, la littérature ou la musique occupe dans notre conception de l'art s'explique facilement : s'adressant par nature uniquement à notre attention cognitive et ne se prêtant à aucun autre usage pertinent, les ouvrages issus de ces arts s'inscrivent d'entrée de jeu dans un type d'interaction dont le support (l'activité cognitive) est aussi celui de la conduite esthétique.<sup>2</sup> »*

Ce qui apparaît donc clairement dans cette proposition, c'est que l'œuvre d'art procède d'une réalité autotélique. Elle n'a d'autre finalité qu'elle-même.

Partant de cette première acception, qui n'épuise pas le sujet, la question qui se pose dès lors est de savoir si le jeu vidéo participe de cette dimension autotélique. Si, le jeu tout court, d'ailleurs, participe de cette dimension autotélique, le jeu vidéo n'étant ici qu'une forme du jeu en général. Tout d'abord, il est important de préciser que le jeu n'est pas spécifiquement humain. En effet, on observe une pratique du jeu chez certaines espèces animales relativement évoluées. Chez les mammifères carnivores, par exemple, le jeu apparaît très vite comme un dispositif cognitif qui permet l'entraînement dans la logique prédatrice des espèces. De manière plus générale, le jeu est une manière, chez les petits animaux, de s'exercer à faire face aux situations auxquels ils seront confrontés dans leur vie adulte. Il y a donc bien une destination utilitaire au jeu. Toute proportion gardée, le jeu procède de la même finalité cognitive chez le petit enfant.

Mais cela n'exclut pas de pratiquer le jeu pour le plaisir du jeu. On observe par exemple des comportements de jeu chez certaines espèces évoluées du point de vue de la complexité neuronale et, surtout, caractérisées par un comportement social comme les grands primates et les corvidés. Chez ces espèces, le jeu peut revêtir une dimension parfaitement gratuite, *a priori*. Il semble qu'il soit alors un dispositif de construction de réel. On peut considérer de ce point de vue que, comme l'art, il permette de construire des mondes qui, dans une logique prototypale, en quelque sorte, offre la possibilité de tester des réalités potentielles plus ou moins définies.

Mais il faut faire attention à ne pas mettre un signe d'égalité trop rapide entre la création artistique dans son principe et le jeu vidéo dans son ensemble. Si la création artistique permet d'expérimenter des mondes, ce ne sont pas véritablement des mondes « déambulatoires » plus ou moins mimétiques de la réalité visible. Et même quand ils le sont, ce qui peut être le cas de certaines œuvres *d'artgame* par exemple, la réalité du « comme si » a pour fonction d'inscrire son propre dépassement au profit d'un réel beaucoup plus complexe parce que, justement, il reste à l'état de réel tant que le spectateur ne l'a pas transformé en réalité par le discours.

<sup>1</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Les célibataires de l'Art-Pour une esthétique sans mythes*, Paris, Gallimard, 1996, p. 77

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 44

## Le jeu de l'art

Si on part du principe que le réel c'est ce qui advient, on peut considérer la réalité comme une actualisation du réel. Si je prends l'exemple de *Pong*, ce jeu rudimentaire qui renvoie à la préhistoire du jeu vidéo, ce qui est de l'ordre du réel, ce sont tous les affects, toutes les émotions, au sens global du terme, qui sont provoqués par la circulation de la "balle", ce qui est de l'ordre de la réalité, ce sont tous les mouvements, et leur nécessaire anticipation, que le joueur va devoir mettre en œuvre avec la "raquette" pour être en adéquation avec l'endroit supposé d'arrivée de la "balle" afin de pouvoir la renvoyer. On pourrait parler aussi, du point de vue du réel, d'un renforcement émotionnel dû à la dimension compétitive du jeu.

Il y a du réel dans l'œuvre d'art comme il y a du réel dans le jeu. Mais le réel du jeu ne ressortit pas forcément au même registre que le réel de l'œuvre. Ou, en tout cas, ses incidences d'un point de vue cognitif n'ont pas nécessairement la même portée. Toutefois, certaines œuvres de l'*artgame* parce qu'elles ont le statut d'œuvre d'art dans leur conception et leur fonctionnement peuvent évidemment procéder du réel de l'œuvre d'art. Ce qui différencie le réel de l'œuvre d'art du réel du jeu vidéo, me semble-t-il, est que celui de l'œuvre d'art procède d'une complexité ontologiquement inépuisable dans la diversité des émotions, esthétiques notamment, qu'elle provoque et à travers lesquelles elle offre autant de manières de faire des mondes, pour reprendre le concept goodmanien. C'est probablement ce qui permet à l'œuvre d'art d'avoir une certaine pérennité, au moins du point de vue temporel, même si les choses sont loin d'être aussi linéaires. Malgré la question benjaminienne de l'aura, lorsqu'en mai dernier j'ai eu l'occasion de visiter la copie de la grotte Chauvet, les fac-similés qui ornaient les parois artificielles ont provoqué une émotion esthétique évidente. Même si cette émotion était sans doute plus liée à l'idée de ce que représentaient les fac-similés qu'aux fac-similés eux-mêmes. Je précise tout de suite, pour rester cohérent avec ce que j'ai annoncé au début, que, si les peintures rupestres de la grotte Chauvet ne procèdent pas de l'œuvre d'art dans leur intentionnalité, la façon dont la culture occidentale, par le biais de l'art, nous a familiarisé avec les artefacts esthétiques proto-artistiques, notamment, nous a amenés finalement à les considérer comme œuvre d'art.

Il est vrai qu'on ne peut pas assurer que toutes les œuvres de l'art contemporain qui ont pignon sur rue aujourd'hui auront, si ce n'est la même pérennité, au moins une petite partie. D'abord parce que nous n'avons évidemment pas le recul suffisant, ensuite, et là nous retrouvons une des problématiques soulevées par l'auteure, le marché de l'art dans le cadre de l'économie ultralibérale incite évidemment à donner à des œuvres qui fonctionnent plus comme des placements qu'autre chose une valeur marchande qui n'est pas forcément liée à leur valeur artistique intrinsèque. Toutefois, il est probable qu'une très grande majorité des jeux vidéo ont une durée de vie assez limitée, en dehors même de leur obsolescence technique. Et le regain actuel de certains jeux comme *Pong* ou *Space invaders*, par exemple, facilité sans doute par leur exportation sur smartphone, tient sans doute autant de la nostalgie que de l'intérêt pour le jeu lui-même.

Jouary, reprenant Duchamp, propose de définir l'artistique à partir d'un « coefficient d'art » :

*« Quelle que soit l'intention de départ de l'artiste, celui-ci va "lutter", tâtonner, décider, pour des raisons purement subjectives, et la réalisation finale différera nécessairement de l'intention initiale. Or ce n'est que dans cette différence – non consciente – que résidera ce que Marcel Duchamp appelle le "coefficient d'art" de l'œuvre, œuvre qui ne sera achevée que dans l'infinie diversité du regard des spectateurs. C'est cet écart entre l'intention et la réalisation, comblé par une créativité purement subjective (et non de la maladresse) qui distingue vraiment une œuvre d'art d'une œuvre purement technique, un cheval de Lascaux d'un magnifique biface.<sup>1</sup> »*

---

<sup>1</sup> Jean-Paul Jouary, *Préhistoire de la beauté : Et l'art créa l'homme*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012, p. 198

Ce qui fait art, donc, c'est ce qui s'installe dans l'interstice entre le dessein initial et l'œuvre achevée, fût-ce par le spectateur lui-même, dans le cadre d'un combat permanent entre l'artiste et l'œuvre en train de se faire. Passeron parle de l'autonomie sémiologique de l'œuvre où le spectateur qui fait l'œuvre, pour reprendre la formule duchampienne, la construit à partir d'un regard singulier. Mais, j'utilise aussi le terme d'autonomie sémiotique pour rendre compte du fait que la poïèse de l'œuvre procède aussi d'un combat permanent entre l'artiste et l'œuvre qui résiste.

Je ne suis pas sûr que la finalité intrinsèque du jeu vidéo, qui repose avant tout sur son efficacité ludique, permette ce combat, tant dans la réalisation que dans la pratique du jeu elle-même. C'est probablement parce que la genèse de l'œuvre procède de ce combat qu'elle inscrit dans sa réalité ontologique un retour critique, analytique tout au moins, sur l'art et sur l'artiste. L'œuvre est un regard sur l'art en même temps qu'elle ouvre sur des mondes nouveaux. Le jeu vidéo peut aussi relever d'un regard analytique sur lui-même, mais cela ne signifie pas nécessairement que, en tant qu'œuvre d'art, il soit un regard sur l'art.

En revanche, le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène de société, et, en tant que tel, il n'est pas surprenant qu'il participe de démarches artistiques qui en utilisent les codes, visuels ou fonctionnels. Et qu'à ce titre, ces œuvres procèdent en elles-mêmes d'un discours analytique sur le jeu vidéo. De nombreux exemples existent, mais, même quand elles fonctionnent effectivement comme des jeux vidéo, elles s'inscrivent néanmoins dans un décalage qui les place plus dans le domaine du "comme si", éventuellement du pastiche, que du jeu en tant que tel.

Je citerai quelques œuvres, que j'ai retenues parce qu'elles me paraissent emblématique de d'orientations possibles quant à une approche artistique du jeu vidéo, dans des registres différents. Tout d'abord, *Hyper olympic*. Il s'agit de la reprise d'un jeu d'arcade de Konami, *Track and field*, de 1983, dont le propos consiste à faire courir deux coureurs sur une piste de course, l'objectif étant bien sûr d'arriver premier. Le jeu est d'une esthétique rudimentaire avec un dessin très pixellisé et un décor très sommaire, sans parler des mouvements des personnages. Le principe du jeu est très simple et ne s'embarrasse d'aucun scénario. L'installation qu'en a tiré Djef reprend, en quelque sorte, le niveau premier degré du jeu mais en l'installant dans un dispositif à la fois disproportionné et rustique. Deux plateaux à dalle flottante sont disposés devant un grand écran. Les joueurs doivent monter sur les dalles et les actionner avec les deux pieds pour faire avancer les coureurs et qui se substituent au traditionnel joystick. La dimension ludique est tout à fait évidente, mais tient autant au fait du jeu lui-même que du spectacle que vivent et donnent à voir les spectateurs qui s'agitent frénétiquement sur leur piédestal. Le dispositif donne au jeu une dimension humoristique évidente, qui n'est pas présente, au premier degré en tout cas, dans l'original. L'esprit de compétition sur lequel est basé le jeu initial fait l'objet d'un traitement décalé qui lui donne une toute autre dimension.

On peut parler aussi de *Insert Coin*, de Quentin Destieux, Sylvain Huguet, Romain Senatore, Loïc Roussillon de 2006. À partir du personnage de *Donkey Kong*, l'installation se présente sous la forme d'une vidéo qui n'a rien d'interactif. On y voit simplement *Donkey Kong* balancer des objets qui, en lieu et place des traditionnels tonneaux du jeu, renvoient aux *Mass média* contemporains, télévision, Internet... Les personnages sont remplacés par des dindons totalement passifs qui vont vers leur propre destruction au contact des objets médiatiques. Si l'envie subsiste d'interagir avec le jeu, elle n'est cependant pas possible, le jeu se déroulant sur un scénario inamovible, en boucle, même s'il fonctionne sur trois niveaux. Le jeu prend de ce fait une dimension désuète où la scène relève d'une espèce de *fatum*. Il y a un côté mythe de Sisyphe qui renvoie une image assez grinçante de l'humanité. Mais cela signifie aussi que le jeu lui-même

## Le jeu de l'art

est assimilé aux médias destructeurs que le singe jette violemment sur les dindons et que, quelque part, nous serions les dindons de la farce.

Mais je finirai par plusieurs œuvres de Georgie Roxby Smith dont le travail me paraît le plus critique vis-à-vis du jeu vidéo, mais aussi, au-delà, des clichés politiques et sociaux qu'il véhicule bien souvent, et, donc, par là-même, du contexte de la société contemporaine. Son travail utilise les codes du jeu vidéo pour réaliser de courtes séquences qui, parfois, peuvent mélanger le jeu et la réalité filmée et mise en scène. Dans *Lara Croft Tomb Raider*, elle reprend le personnage bien connu de Lara Croft, égérie guerrière de toute une génération de joueurs. Mais au lieu de la situer dans des scènes d'action, elle la représente, toujours en tenue de combat, avec même son arc sur le dos, en train de laver et repasser ses vêtements comme une simple ménagère, créant ainsi un décalage important entre l'aventurière virtuelle qu'elle est dans le jeu et la banalité quotidienne et exemplifiée ici des tâches ménagères. Mais on réalise très vite que c'est un véritable combat qu'elle mène, avec la souffrance que cela suppose.

Dans l'œuvre *99 Problems [WASTED]* (99 problèmes [POUR RIEN]), Georgie Roxby Smith met en scène une jeune femme dont l'action consiste à se suicider dans un espace urbain en un geste sans cesse répété. Les passants ont l'air plus gênés par le corps qui s'effondre, et qui parfois les bouscule, que par l'action elle-même. Aucun ne tente de l'empêcher, on voit même à un moment une femme filmant la scène avec son smartphone. Le jeu est basé sur le principe du *First Person Shooter*, à ceci près que le tireur n'est pas directement le joueur mais une sorte d'avatar sur lequel, en plus, il n'a aucune prise. Mais tout cela n'est que du jeu. Le personnage renaît à chaque fois, à chaque fois pour se suicider à nouveau. Comme elle l'écrit sur son propre site :

*« La répétition de son hyper violence vis-à-vis d'elle-même devient hypnotique, profondément perturbante et relève de l'humour noir.<sup>1</sup> »*

La mort n'est jamais que virtuelle et sans conséquence.

C'est ce qu'elle évoque aussi dans *Peacekeeper [War Games]* qu'elle présente comme une vidéo collage d'un jeu de rôle pour garçons, *Call of Duty*. Nous sommes ici dans un univers qui, visuellement, n'a rien de virtuel. Nous sommes aussi dans un univers FPS où l'objectif est de tuer un maximum d'ennemis qui surgissent à tout instant de façon menaçante. Ce qui nous rappelle que nous sommes dans un jeu, c'est l'affichage à l'écran du score et des bonus. Il s'agit donc de jouer à la guerre tout en sachant que cela reste sans conséquences. Mais l'œuvre nous rappelle aussi que la frontière entre le jeu et la réalité est de plus en plus perméable. Les *Serious Games* sont utilisés aussi pour l'instruction militaire, comme nous le montre Harun Farocki dans sa série, *Serious Games*, justement. Dans l'installation *Serious Game I : Watson is down*, Farocki nous montre des soldats à l'entraînement pour la guerre en Afghanistan. L'œuvre se présente en deux écrans. Un écran qui diffuse une vidéo de soldats en train de manipuler des ordinateurs, et l'autre écran où l'on voit ce que l'on suppose être l'image des écrans d'ordinateur, un tank dans un paysage désertique en modélisation 3D avec, en surimpression, des indications visuelles ou écrites. Farocki nous explique que :

*« À l'automne 2009, nous avons filmé un exercice à la Base du Corps 29 des Marines à Palms en Californie. Quatre marines assis dans une salle de classe représentaient l'équipage d'un tank. Ils avaient des ordinateurs portables devant eux sur lesquels ils conduisaient leur propre véhicule et regardaient les autres dans leur unité en train de conduire à travers un paysage virtuel. L'Afghanistan est simulé à partir de véritables données géographiques en Afghanistan. Une route dans le paysage virtuel se comporte exactement comme elle le ferait en réalité en Afghanistan ; c'est la même chose pour chaque arbre, la végétation sur le sol ou les chaînes de montagnes. L'instructeur place des explosifs et fait apparaître des ennemis dans la scène. Un*

---

<sup>1</sup> <http://www.georgieroxbysmith.com/work/>, consulté le 18/11/2015

*sniper tire sur le canonnier du tank [...]. Quand le tank quitte la route, il soulève un nuage de poussière. Plus il y a de végétation, moins il y a de poussière. Sur l'asphalte de la route, il n'y a pas de poussière. Malgré cette attention poussée sur les détails, la mort dans un jeu vidéo reste toujours différente de ce qu'elle est dans la réalité.<sup>1</sup> »*

Oui, mais avec le principe de la « guerre propre », par drones interposés, par exemple, la guerre ressemble de plus en plus à un jeu vidéo où les « dommages collatéraux », virtualisés, sont complètement minorés.

---

<sup>1</sup> <http://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2010/serious-games-i-watson-is-down.html>, consulté le 18/11/2015