

ETC



## Le jeu vidéo : Vers une « esthèse » performative

Patrick Poulin

Numéro 76, décembre 2006, janvier–février 2007

Le numérique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34956ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Poulin, P. (2006). Le jeu vidéo : Vers une « esthèse » performative. *ETC*, (76), 13–17.

## LE JEU VIDÉO : VERS UNE « ESTHÈSE » PERFORMATIVE ?

des technologies numériques qui donnent lieu à une appropriation esthétique, il est rarement fait mention du jeu vidéo. Pourtant, il s'agit d'une forme culturelle qui repose en partie sur un plaisir esthétique : en témoigne l'idéal photoréaliste qui motive une large part de la production vidéoludique actuelle. Aussi le jeu vidéo invite-t-il à une problématisation esthétique, à une pratique qui tiendrait davantage de l'art que du divertissement pur et simple – d'autant plus (et c'est un truisme) que les pratiques artistiques contemporaines ne visent plus simplement la représentation optique du monde. Toutefois, la manière dont on conçoit le plus souvent le jeu vidéo repose sur un ensemble de présupposés qui semblent empêcher un développement esthétique qui soit apte à participer aux pratiques contemporaines en art visuel : l'industrie n'envisage l'esthétique qu'en fonction d'une représentation cinématographique qui viendrait habiller la performativité ludique, tandis que ceux qui se réclament tantôt d'une pratique vidéoludique indépendante, tantôt des institutions académiques, ne débordent jamais d'un schéma de représentation qui laisse intacte la performativité pure, pourtant caractéristique du jeu vidéo. C'est ainsi que la question de la valeur artistique et esthétique du jeu vidéo n'est pas simple. D'une part, si chacun sait intuitivement ce qu'est un jeu vidéo et à fortiori, un jeu, il est excessivement difficile de décrire ce qui constitue essen-

tiellement un jeu, et il en va de même pour « l'art ». D'autre part, le jeu vidéo semble de plus en plus enfermé dans une cage de représentation cinématographique qui ressemble à ce que propose Hollywood : un divertissement formaté selon des méthodes de production industrielle. On fait ainsi trop souvent abstraction du développement historique du jeu vidéo, en oubliant qu'il n'était pas à l'origine narratif et immersif. Et c'est sans doute aussi ce qui explique un peu pourquoi le jeu vidéo a si mauvaise réputation, et pourquoi il évoque le plus souvent des *first person shooters* ou des jeux de rôle fantastiques, plutôt que des possibilités esthétiques inédites et autrement intenses. Quelles sont ces possibilités esthétiques ? En fait, comment le jeu vidéo quitte-t-il ou peut-il quitter le seul territoire du divertissement de masse pour entraîner un ensemble de pratiques numériques dans un devenir-intense, pour créer des affects et des percepts qui nous fassent sortir des seules catégories du spectacle ? Comment le jeu vidéo peut-il subir une prospection qui s'attache à ce qui le caractérise en propre ?

Le jeu vidéo est au croisement du visuel et du performatif. Selon la perspective, il implique un rapport à la danse, au théâtre et à la performance, quant à sa performativité et à sa corporalité virtuelle; il partage des habitudes représentationnelles avec le cinéma et la vidéo, quant à sa nature visuelle; il tend également à une narrativité qui le rapproche encore du cinéma. En fait, le jeu vidéo s'est développé grosso modo en

Image de la série *Paperrad*; *Paper Rad*, [www.paperrad.org](http://www.paperrad.org).



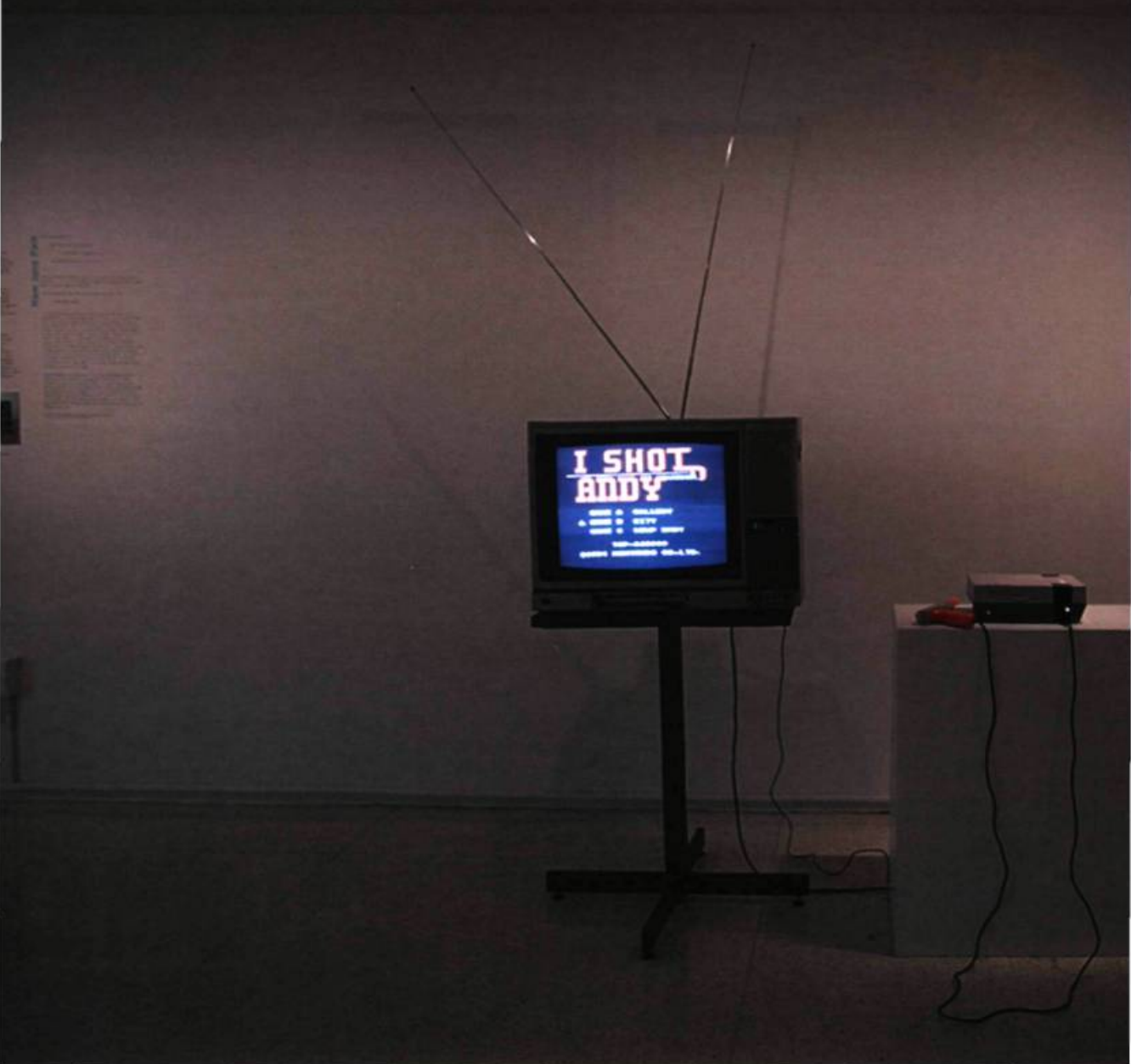


Image Arcangel 2. « I shot Andy Warhol ». Avec permission de l'auteur [Cory Arcangel].

trois temps, selon les progrès de la technologie et au hasard du succès de certains jeux. D'abord, le jeu vidéo apparaît sur les étagères, dans les années 70; la plupart des jeux sont abstraits et font appel à un développement ludique à narrativité faible sinon nulle. Les images à basse résolution sont chargées de couleurs saturées, les sons et la musique sont limités, le jeu proprement dit concerne le maintien d'un rythme simple à vitesse exponentielle – c'est l'univers de la console Atari, par exemple : des graphismes qui renvoient davantage au *Op Art* qu'à une description fidèle du monde. Ensuite, dans les années 80, on trouve un raffinement dans la résolution, des « personnages » plus précis, mais des jeux qui ne sont qu'exceptionnellement générés en trois dimensions et en temps réel. La ludicité tourne le plus souvent autour de la maîtrise d'un plus grand nombre de patrons rythmiques, ce dont témoigne une première complexification des manettes. Une esthétique plus cartoonesque, non-tridimension-

nelle, et c'est notamment ce que propose la première console Nintendo. Enfin, au début des années 90, apparaissent des jeux tridimensionnels en temps réel et qui ont une meilleure résolution et un son de qualité parfois « analogique ». Ces jeux en trois dimensions suscitent un sentiment d'immersion et de navigabilité, ce qui favorise la création de « mondes » dont la cohérence semble narrative. Grâce à l'augmentation des capacités mémorielles, les concepteurs intègrent de plus en plus des scènes d'introduction ou des interludes narratifs parfois filmés, des cinématiques qui ajoutent à la charge narrative de ces jeux. Les rythmes performatifs sont définitivement habillés de narration. C'est par exemple ce qu'a proposé le premier Playstation, et c'est encore ce qui est généralement proposé aujourd'hui. Le développement historique singulier du jeu vidéo donne à penser que, peu à peu, du rythme thématique, le jeu vidéo est passé à une narration performative.



Cela dit, le plaisir rythmique à la base du jeu vidéo ne tient que dans la possibilité d'accomplir un ensemble d'actions déterminées, une performativité qui laisse le joueur accomplir des formes, participer à un ensemble cinétique. En ce sens, le jeu vidéo vise moins la description de « choses » que l'exercice d'une activité, d'un « faire » quelque chose. C'est pourquoi les débats autour du « contenu » des jeux vidéo sonnent parfois si faux. Car cette activité cinétique ne vise rien d'autre que le maintien de son propre mouvement : il s'agit d'une pure performativité qui, même habillée de narration et de motifs, ne se destine à rien d'autre qu'à elle-même. Ce jeu ressemble incidemment à la manière dont fonctionne le capitalisme contemporain, qui déterritorialise et assouplit dans l'extension d'une logique économique axiomatique (*L'Anti-Œdipe*); il ressemble également au fonctionnement des institutions juridiques, selon Giorgio Agamben : « être en vigueur sans signifier » – un tournant qu'exemplifie encore, sur un plan lin-

guistique, le fameux « *how to do things with words* », de J. L. Austin. En ce sens, le jeu vidéo serait encore plus près de la performance artistique que du théâtre proprement dit, surtout si on considère l'émergence presque simultanée de la performance et de la vidéo. Certes, la pratique du jeu vidéo, puisqu'elle tient de la performativité, semble relever davantage du sport que de l'esthétique : une exécution corporelle précise – même partielle – selon un ensemble de contraintes et de règles. « Ce qui caractérise le geste, c'est qu'il ne soit plus question en lui ni de produire ni d'agir, mais d'assumer et de supporter. »<sup>2</sup> En tant que geste, le jeu vidéo est un moyen qui n'a ni fin ni but autres que de se poursuivre. Mais il engage également une *praxis* esthétique (agir en tant qu'avatar), tout comme il implique une *poiesis* (production du jeu vidéo). Ainsi, comme la représentation des prouesses corporelles est entièrement esthétisée, faisant même oublier l'interface, la pratique du jeu vidéo participe d'une esthétique apte à créer des émotions et des perceptions spécifiques, par le détour de la performativité : il s'y vit d'autres intensités. Et il va sans dire que la création de jeux vidéo engage nécessairement un travail esthétique. Par ailleurs, le jeu vidéo propage certaines habitudes médiatiques typiquement numériques. D'abord, le jeu de main – duquel découle le terme « digital » – est bien sûr remarquable : du clavier à la manette, tout est affaire de jeu de doigts et de dextérité locale. Ensuite, l'écriture de circuits de mouvements destinée à donner corps à la circulation du joueur (le labyrinthe) évoque les comportements navigationnels de l'utilisateur d'internet, lequel adopte une logique spatiale qui ne vise pas tant à supporter le déplacement qu'à soutenir l'attention, à informer par un ensemble esthétique et factuel qui emprunte moins à la linéarité livresque qu'à la discontinuité d'une base de données. Et c'est bien l'effet de présence qu'assure un environnement immersif. La production d'effets d'immersion est aussi la production d'effets ontologiques qui procurent une identité circonstancielle, à la fois mouvante et solide : l'avatar tire littéralement son volume du joueur qui s'efface dans la manipulation. Enfin, tout comme en musique électronique ou au sein des interfaces informatiques, l'attention est principalement soutenue non par un fil continu, mais par les surfaces de discontinuité que sont les textures : les couleurs solides et saturées des premiers jeux vidéo cèdent ainsi aux textures très raffinées des jeux plus récents. Et c'est bel et bien une logique haptique (Manovich) qui s'applique aux effets de présence de l'immersion ludique. Le jeu vidéo intègre des règles. Des règles fondamentales (celles, invisibles, des algorithmes), des règles arbitraires (les règles physiques du jeu) et des règles ludiques (celles qui déterminent proprement le succès ou l'échec des actions performées). Certains tien-

nent pour acquis que le jeu repose essentiellement sur ses règles, et en cela le jeu vidéo serait une sorte de médium visant l'écriture et l'application de règles en vue de l'exercice d'un ensemble fini d'actions autosuffisantes : bizarrement, un « art des règles », d'autant plus que le jeu électronique est un jeu écrit. Pourtant, il semble que des actions libres puissent après coup générer des règles, en sorte que ces actions précèdent toujours le sens et l'ordre qu'on voudrait leur donner. Et c'est aussi ainsi qu'il est possible de détourner des jeux vidéo pour montrer que leur relation aux règles, pour être essentielle, est aussi susceptible d'être mise en jeu. Pour le formuler par un paradoxe : si les règles supportent entièrement le jeu, c'est le jeu qui génère plutôt les règles. Et si le jeu se distingue comme performativité pure qui supporte tous les habillages de sens, il faudrait admettre que les règles soient générées par cette base performative autonome – tout comme changent les conditions d'appartenance à un groupe, alors que ce n'est plus le groupe qui définit les individus qui le constituent, mais plutôt les intérêts fragmentaires des individus singuliers qui forment par nébuleuses des communautés<sup>3</sup> dans une molécularisation identitaire. Une esthétique vidéoludique doit chercher à investir les lieux d'une telle performativité pure plutôt que de relayer une narrativité spectaculaire – d'autant plus que « le commerce mondial se développe en mobilisant des techniques de persuasion qui doivent tout aux arts de la narration »<sup>4</sup>, ce qui fait du jeu un fleuron du capitalisme cognitif et l'espace d'un parc industriel, atteignant la trentaine de milliards de dollars de ventes. Et donc détourner le jeu, tantôt de façon réelle, en passant du jeu vidéo à une concrétisation du jeu (par exemple, le projet *Pac-Manhattan*<sup>5</sup> ou la pratique du *free style running*, entre sport et performance); tantôt de façon matérielle, en modifiant les composantes électroniques ou programmatiques d'un jeu donné (*Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel; *Velvet-Strike* d'Anne-Marie Schleiner); tantôt de façon intraludique, en allant à rebours d'un jeu donné et en posant des actions insensées par rapport à la logique du jeu (rouler lentement dans une course), ou en recherchant d'autres objectifs que ceux définis par les concepteurs (chercher les bogues authentiques dans un jeu) ou en entrant des codes permis par le concepteur mais qui dénaturent le jeu (vies illimitées, décors alternatifs, etc.). « *When you see amateur work, you see the mistakes a professional would try [to] cover up – like when a person's homemade Web site has a JPEG scaled up incorrectly. That's the kind of stuff we like. It's acknowledging that there are these unspoken rules about how you are supposed to do something – and when*



you break that rule you are acknowledging that the rule exist. »<sup>6</sup> En ce sens, il est possible de concevoir une « esthèse performative » proprement dite (le « jeu vidéo d'art »). Les travaux de Cory Arcangel, d'Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon – pour ne nommer que ceux-là – poussent déjà en ce sens, même s'ils prennent plutôt l'allure d'antijeu vidéo et tiennent tout entiers dans le détournement d'un objet culturel donné, un détournement qui prend parfois allure de *hacking*. En intervenant directement sur la puce graphique d'une cassette de *Super Mario Bros*, Cory Arcangel<sup>7</sup> est parvenu à en modifier à volonté le graphisme. Il en a notamment réalisé une version qui ne comporte que des nuages en

mouvement dans un esprit minimalisme « pop », intitulée *Super Mario Clouds*. Mais encore, Arcangel a travaillé d'autres titres, dont *Hogan's Alley* (un jeu Nintendo semblable à *Duck Hunt*), duquel il a préservé la structure ludique pour ne changer que les personnages : Andy Warhol, le pape Jean-Paul II, le colonel Sanders et Flavor Flav deviennent autant de figures à abattre



dans *I shot Andy Warhol*. Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon<sup>8</sup> ont plutôt détourné un jeu vidéo immersif prémodifié, *Counter-Strike*, un *first-person shooter* qui se joue en ligne. *Counter-Strike* met en scène des opérations terroristes vécues à la première personne, avec des enjeux simples – pour ne pas dire simplistes – qui sont prétextes à des combats armés en réseau. Ce qu'ont fait Schleiner et coll., dans leur projet *Velvet-Strike*, c'est d'insérer en graffiti des images de militaires qui s'étreignent, en plus de messages antimilitaires. De plus, lorsqu'ils « jouent » en réseau, ils adoptent des comportements anti-agressifs, comme de se regrouper en « cœur », tout en émettant le message clavardé « *Love and Peace* » et en refusant de riposter aux attaques des autres joueurs. Il convient aussi de souligner le formidable travail de dynamitage mené par le collectif Paper Rad, un travail qui, sans être vidéoludique, n'en utilise pas moins les codes en les intégrant à une exigeante saturation iconographique. Les membres de Paper Rad déconstruisent les premiers jeux vidéo pour en extraire les couleurs saturées, les ratages graphiques et sonores, le bruit électronique en plus de figures populaires comme *Mario Bros*. Ils produisent

ainsi de courtes vidéos qui sont aussi perturbantes que drôles – et qui pourraient servir de modèle à une esthèse performative très intense, dans une esthétique radicalement antispectaculaire.

Si le jeu vidéo doit devenir une esthèse performative proposant des expériences esthétiques qui ne relèvent pas du divertissement, mais d'une exploration intense de percepts et d'affects inédits, il faudra que les créateurs qui le promeuvent sachent rompre avec les contraintes d'une épistémologie qui place en son centre le photoréalisme et une linéarité narrative. Des efforts existent déjà en ce sens, bien qu'un ensemble de jeux dits « indépendants » et « artistiques » échouent justement à réaliser une telle rupture et à li-

vrer une forme vidéoludique principalement esthétique. La raison en est que le jeu vidéo ne se résume nullement à une narrativité immersive reproduisant la manière dont notre monde est connu, dans une mimésis de l'absence subjective : le jeu vidéo repose plutôt sur une performativité pure, qui renvoie bien davantage au fonctionnement de notre culture capitaliste

contemporaine et à nos habitudes médiatiques qu'à un habillage narratif. En ouvrant cet espace à la réalisation d'expériences perceptives et émotionnelles, une esthèse performative pourrait investir des processus sociaux et prétendre offrir autre chose qu'un délassement et une narcose d'ordre industriel.

PATRICK POULIN

#### NOTES

- <sup>1</sup> Par performativité, j'entends ici la superposition « de la forme et de la forme » : une forme dynamique qui ne renvoie plus qu'à elle-même et qui trouve dans ce renvoi son accomplissement, une forme dont la valeur s'exprime entièrement de manière autonome et non-signifiante; un mouvement qui ne vise rien d'autre que sa propre poursuite et qui trouve là les conditions de son succès; une action qui ne vise rien d'autre qu'elle-même en tant qu'action. C'est encore une pure procédure qui imite bien le mode de fonctionnement du capitalisme contemporain : faire, traiter, agir : déterritorialiser ?
- <sup>2</sup> Giorgio Agamben, *Moyens sans fins*, p. 68.
- <sup>3</sup> Cf. le documentaire d'Adam Curtis, *Century of the self*; Giorgio Agamben, *La Communauté qui vient*; Michel Foucault, « Il faut défendre la société ».
- <sup>4</sup> Bernard Stiegler, *La technique et le temps*, tome 3, p. 29.
- <sup>5</sup> Cf. [www.pacmanhattan.com](http://www.pacmanhattan.com).
- <sup>6</sup> Jessica Ciocci, du collectif Paper Rad, [www.paperrad.org](http://www.paperrad.org).
- <sup>7</sup> <http://www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html>.
- <sup>8</sup> <http://www.opensorcery.net/velvetstrike>.