

---

# Dispositifs artistiques interactifs : interactivité de l'œuvre, interactions à l'œuvre ?

**Aurélie HERBET**

**Centre d'Etude et de Recherche en Arts Plastiques (CERAP) (EA-2479)**

**Université Paris 1 Panthéon Sorbonne**

**18<sup>ème</sup> Section (Arts)**

111 rue de Tolbiac

75013 Paris

06 77 25 26 78

[aurelie.herbet@univ-paris1.fr](mailto:aurelie.herbet@univ-paris1.fr)

## **MOTS-CLES :**

*Jeux vidéo, dispositif, interactivité, immersion, art numérique*

## **RESUME :**

*Cet article a pour but d'ouvrir une réflexion esthétique et plastique sur les notions d'interactivité et d'interaction présentes dès que l'on s'intéresse aux dispositifs artistiques interactifs. Nous n'étudierons pas ces dispositifs interactifs dans leur ensemble mais cadrerons la recherche sur les œuvres numériques vidéoludique, c'est-à-dire les œuvres usant des jeux vidéo dans leur dispositif.*

*A cet égard, nous nous attacherons à définir les cadres conceptuel et historique dans lesquels ces dispositifs s'inscrivent en nous focalisant sur l'étude du ludique. Pour ce faire, nous étudierons les principales caractéristiques inhérentes à ces œuvres numériques vidéoludiques et tenterons de voir comment elles actualisent la relation spectateur/œuvre/espace d'exposition.*

## **INTRODUCTION**

Qu'ils soient le paradigme d'une culture des nouveaux médias pour certains ou l'un des symptômes d'une société déshumanisée pour d'autres, les jeux vidéo nourrissent, depuis les années 1980, un imaginaire collectif riche et fécond. Sujets à la critique et au débat, ils sont, au même moment, apparus comme un nouveau « terrain de jeu » pour les artistes. On peut penser par exemple aux Spaces Invaders envahissant la ville de Paris depuis 1990, ou encore plus récemment à l'intrusion d'un dispositif vidéoludique, *Half Life* (2001) par le collectif Kolkoz à la biennale de Lyon. Il ne s'agira pas ici de dresser un panorama de ces diverses œuvres mais de faire l'étude de deux d'entre-elles empruntant aux jeux vidéo plusieurs de leurs caractéristiques (*interactivité, jouabilité, mondes virtuels, immersion fictionnelle*).

Comment les jeux vidéo sont-ils devenus les vecteurs d'une nouvelle forme de participation du spectateur ? Qu'est-ce que « jouer » lorsque l'on déplace cette pratique dans le champ des arts plastiques ? Comment le spectateur expérimente-t-il sa double posture de « joueur » et de « spectateur » ? Qu'implique la participation du spectateur dans les œuvres de création

virtuelle ? Comment cette interactivité produit-elle de l'interaction entre l'œuvre et le *specta-joueur* ?

L'enjeu de cette communication sera de voir comment les dispositifs interactifs, en convoquant l'univers des jeux vidéo, renouvelle cette pensée de l'interaction entre le spectateur et l'œuvre très présente tout au long du XX<sup>ème</sup> siècle. Pour cette démonstration, l'explicitation du cadre conceptuel et historique du jeu dans les arts plastiques sera donc fondamentale. Elle permettra de comprendre l'intérêt actuel des artistes pour le vidéoludique et de mettre en perspective cette pensée de l'*interactionnel*. Il s'agira ainsi de voir, en observant le cas de plusieurs de ces œuvres, en quoi l'interactivité entre le spectateur (le joueur) et le dispositif actualise le rapport du spectateur à l'œuvre mais aussi à l'espace d'exposition.

## **1 Mise en perspective du jeu dans les arts plastiques**

Pourquoi tant d'artistes ont-ils choisi le jeu comme moyen d'action critique ? Quels sont les enjeux du ludique dans le champ des arts plastiques ? Pour notre recherche, il est donc tout d'abord nécessaire de contextualiser l'usage du jeu dans les arts moderne et contemporain afin de comprendre l'engouement des jeux vidéo et des mondes virtuels dans les pratiques artistiques actuelles. De cette façon, nous verrons à travers les écrits de plusieurs artistes et théoriciens, comment la pensée critique au XX<sup>ème</sup> siècle passe inévitablement par le jeu.

### **1.1 Contextualisation de l'art du XX<sup>e</sup> siècle en milieu ludique**

Dès le début du vingtième siècle, les arts d'avant-garde ont très souvent employé le jeu comme vecteur d'une pensée critique et politique de la société. En jouant, en tournant le réel et les arts en dérision, Marcel Duchamp, les Dadaïstes ou encore le mouvement Fluxus tentent d'en dénoncer leur valeur marchande. C'est le cas de Robert Filliou (artiste proche de Fluxus) qui considérait que « *l'expérience artistique se rapproche d'une philosophie comme pratique de vie* »<sup>1</sup>. La praxis de l'art, par le jeu, se confond à la vie. L'économie elle-même est pensée poétiquement<sup>2</sup>. De cette manière, l'artiste propose de reconsidérer l'économie du monde non plus d'un point de vue politique et économique, mais d'un point de vue poétique. Cette poétisation du monde conduit l'individu à passer du « travail comme peine » au « travail comme jeu ». Un des exemples les plus significatifs de sa production est sans doute son livre *Teaching and Learning as performing art* (1970) dans lequel l'artiste propose au lecteur d'y intervenir (avec des espaces d'écriture mis à sa disposition) et de réaliser des jeux. La participation du lecteur/spectateur est essentielle à la réalisation de l'œuvre poétique. La poésie est ainsi une « forme organisée des loisirs » qui se doit d'être envisagée collectivement afin que la créativité de chacun s'inscrive dans une société idéale. Le jeu relève ici du sérieux par la portée de son message tandis que l'art se doit d'être simple, amusant et sans prétention. « *C'est la fusion de Spike Jones, du music-hall, du gag, des jeux d'enfants et de Duchamp* » expliquera même Maciunas en 1965, dans un manifeste du mouvement Fluxus. C'est également dans cette perspective que Marcel Broodthaers, artiste belge « joueur », inventa

---

<sup>1</sup> Citation extraite du livre *Les entreprises critiques*, 2008 (p.62) sous la direction de Yann Toma et la collaboration de Rose Marie Barrientos dans lequel critiques d'art, artistes et philosophes font le point sur une mouvance artistique nommée les *entreprises critiques*, qui depuis les années 1960 réfléchissent l'art par l'entreprise en insufflant à ce domaine une portée critique et utopique.

<sup>2</sup> Dans la continuité de ce propos, nous conseillons de lire les écrits de Charles Fourier, penseur et utopiste du 18<sup>ème</sup> siècle qui ont beaucoup influencé Robert Filliou.

une œuvre ludique protéiforme et très riche. Ses œuvres se composent d'objets, d'assemblages, d'installations mêlant toujours l'absurde et l'humour. Les jeux du langage sont *mis en œuvre* poétiquement par l'invention d'environnements à la fois textuels et imagés. Le spectateur y participe en « décodant » le message véhiculé par l'œuvre. La participation, nous l'avons compris, est une des valeurs essentielles à cette pensée. L'interaction produite par l'œuvre se doit d'activer la conscience politique et poétique chez son regardeur (pour reprendre le terme de Duchamp). Par le jeu, les artistes tentent d'effacer les frontières entre l'art et le non-art, entre l'art et la vie. La vie quotidienne participe à l'œuvre et l'œuvre se dissout dans la vie quotidienne. De cette conception de l'art est né le *happening* : signifiant « en train de se faire », le *happening* est une manifestation artistique exigeant la participation du public, Allan Kaprow (son fondateur) déclara ainsi qu'« (...) *il ne doit pas y avoir (et habituellement il ne peut pas y avoir) de public ou des publics pour regarder un happening. En participant volontairement à une œuvre, connaissant le scénario et leurs attributions particulières au préalable, les gens deviennent une part réelle et nécessaire à l'œuvre* » (Kaprow, 1996 : 36-39).

Parallèlement à cette philosophie d'un art participatif se développe, dans les années 1960, un art technologique fondé en partie sur une volonté d'expérimenter le monde, l'art et les nouvelles technologies. Dès lors, le médium utilisé se doit de participer au message véhiculé par l'œuvre. Marshall McLuhan (philosophe) souligne, en parlant de la relation de l'art au médium, qu'« [...] *en réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même, c'est-à-dire, tout simplement, que les effets d'un médium sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie, chaque prolongement de nous-mêmes, dans notre vie* » (McLuhan, 1964 : 37). Cette affirmation se réalise à la même époque, dans la plupart des œuvres de Nam June Paik (fondateur de l'art vidéo) et notamment dans *Participation TV* (1963) œuvre transformant la télévision en une sorte de « toile interactive ». L'expérimentation médiatique, additionnée à cette philosophie de la critique et du ludique a inévitablement conduit les artistes vers une expérimentation des jeux vidéo : « *Parce que le pouvoir se fonde sur la violence, les enfants jouent à la guerre. Parce que le monde se virtualise dans un flot incessant d'images et d'informations, les artistes empruntent aux jeux vidéo ses codes, pour faire miroir à une réalité de plus en plus illusoire* » (Arvers, 2008 : 35). Des artistes tels qu'Olivier Auber avec son *générateur poétique* (1986), ou encore Tom Betts avec *QQQ* (2002, installation/performance en réseau fondée sur le jeu vidéo en ligne *Quake*) sont la manifestation de cette pensée commune entre le jeu et les nouveaux médias. C'est de cette hybridation qu'est née cette pensée d'un art génératif<sup>3</sup> que nous allons développer ultérieurement.

## 1.2 (En)jeux critique et esthétique

Afin d'affiner ce propos, intéressons nous maintenant aux études menées sur le jeu. Souvent, pour le conceptualiser, nombreux sont les chercheurs à ne convoquer que Johann Huizinga (*Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938) et Roger Caillois (*Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, 1958). Il est effectivement nécessaire de les évoquer mais nous ne pouvons nous arrêter à ces deux références lorsque l'étude concerne plus précisément le jeu *créateur* issu du domaine des arts plastiques.

---

<sup>3</sup> L'art génératif est selon Philip Galanter (artiste et enseignant américain) « *une pratique artistique qui consiste à créer un processus – par exemple une série de règles linguistiques, un programme informatique, une machine ou une autre invention fondée sur une procédure – qui fonctionne ensuite avec un certain degré d'autonomie et contribue à réaliser, ou finit par devenir, une œuvre d'art achevée* ».

Le jeu a très souvent été défini comme une activité futile, gratuite et séparée de la vie quotidienne : « *Le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence* » (Caillois, 1967 : 37). De plus, selon Huizinga, il est « *une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité* » (Huizinga, 1951 : 13). Le jeu est donc une distraction qui ne pourrait se confondre avec les activités dites « sérieuses » telles que le travail par exemple. Mais qu'en est-il du jeu dit « créateur » ? L'incursion de la création au sein de l'activité ludique en modifie-t-il sa portée ? En nous référant à Friedrich Schiller<sup>4</sup> et à ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* (1795), nous pouvons affirmer que le jeu est ontologiquement modifié dès lors que l'on parle de l'acte créateur. Ainsi, selon Schiller, l'Homme acquiert par le jeu une « intuition complète de son humanité » qui le pousse à devenir libre et à prendre conscience de son être (en tant qu'individu social s'échappant de la servitude dans laquelle il était jusqu'à présent). Précisons que pour Schiller cette conscience pensante est avant tout une conscience esthétique : « *Pour rendre raisonnable l'homme sensible, la seule route à suivre est de commencer par faire de lui un homme esthétique* » (Schiller, 1795: 197). De plus, le jeu créateur est sans limite : l'imagination produite par le jeu esthétique est créatrice d'une nouvelle réalité, d'une réalité seconde qui n'est donc pas restreinte à la question de l'expérience artistique. En effet, l'expérience esthétique dépasse les limites fixées par le jeu traditionnel. Pour Schiller c'est l'instinct de jeu (comme producteur de liberté et de plaisir contemplatif) et qui permettrait aux Hommes de construire une nouvelle humanité. Le jeu serait donc à la base de l'éducation et de la réforme politique. La question du désintéressement (soulevée d'abord par Kant) est la condition *sine qua non* à la liberté car c'est à travers cette distanciation qu'il est possible de s'émanciper de l'objet apprécié. Par conséquent, pour qu'il y ait art, Kant affirme que le plaisir doit être libre, désintéressé, universel et sans concept.

L'art est bien évidemment différent du jeu, mais « *est analogue [...] en tant que l'un et l'autre permettent à l'homme de se créer lui-même des lois au lieu de les recevoir de l'extérieur et en tant qu'ils rétablissent la nature complète et autonome de l'homme, compromise par la spécialisation professionnelle et les contraintes de la société* » (Souriau, 2006 : 340). Ils participent donc à cette émancipation de l'Homme en lui faisant prendre conscience de sa place dans la société. En détournant les jeux vidéo, les artistes sont donc doublement les acteurs de cette conscience sociale, éthique et esthétique.

## **2 Du ludique au vidéoludique : l'art numérique en jeu**

La recherche sur laquelle s'appuie cette présentation avait précisément pour but de dresser un état des lieux du jeu et de son inscription dans le champ des arts plastiques. En étudiant les caractéristiques du ludique et en les comparant avec celles des œuvres interactives il sera possible de dégager des caractéristiques communes qui nous seront utiles à l'analyse de ces dispositifs (telles que l'interactivité, la jouabilité ou encore l'immersion).

Dans un premier temps, définissons l'interactivité ; Nous prendrons la définition que formule Fred Forest<sup>5</sup> dans *Art et Internet* (2008) : « *L'interactivité, résulte de la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels, qui agissent en ajustant leurs*

---

<sup>4</sup> Précisons que ces réflexions sont à mettre en relation avec la *Critique de la faculté de juger* de Kant car largement issue de sa philosophie sur les jeux de l'entendement et de l'imagination.

<sup>5</sup> Nous faisons le choix ici de nous référer à la définition de Fred Forest (artiste et penseur du Net.art et des arts numériques) car la typologie qu'il propose nous permettra d'affiner notre réflexion par la suite.

comportements. Elle est donc souvent associée aux technologies permettant des échanges homme-machine par opposition à une communication à sens unique, sans réaction du destinataire, sans feedback » (Forest, 2008 : 97). L'auteur explique que l'on peut distinguer deux types d'interactivité : une *miroir* « qui permet de projeter et de piloter dans le monde virtuel son propre double » et une autre de type *réflexe* qui « permet d'interagir sur un mode de stimuli-réponse de type réactif » (Forest, 2008 : 21) Dans le cas de nos dispositifs vidéoludiques les deux types d'interactivités sont mis en jeu. L'interactivité implique un va-et-vient entre l'Homme et la machine qui instaure une « relation » entre les deux. Jean-Louis Boissier, artiste et théoricien des questions liées aux œuvres interactives, appelle ce lien l'*image-relation*<sup>6</sup>. Dès lors, une *image-relation* est une image qui sollicite « une intervention effective de leurs destinataires » (Boissier, 2008 : 263). Selon lui, les images engendrées par œuvres interactives sont à la fois un *récit* et un *rapport* qui se perçoivent comme *jeu*. Le jeu induit par l'interactivité fait de cette image une *entre-image*, une image *processuelle* enrichissant le rapport traditionnel institué entre le spectateur et le dispositif. Cette interactivité *miroir* (car le spectateur se projette dans l'œuvre) et *réflexe* crée donc de l'interaction dans le sens où elle génère un jeu de relation œuvre/spectateur. Ce jeu, comme l'explique Boissier, n'est pas à entendre comme faisant partie du registre de l'interprétation (comme pourrait l'être le théâtre ou la musique) mais en tant que « *dispositif en action* » (Boissier, 2009 : 164).

Cette notion de *dispositif* nécessite que nous nous arrêtons un moment sur ce terme. En effet, *dispositif* est ici employé pour décrire les installations d'œuvres numériques. Pourquoi préférer le terme *dispositif* à celui d'*installation* ? L'*installation* se réfère à des œuvres mises en situation dans un espace (l'espace comme *praxis*), celles-ci sont « installées » dans le but « d'activer » un lieu (qu'il soit dans l'espace du musée ou non) on pense très rapidement aux installations *in situ*, à l'art conceptuel ou encore au land art, tandis que le *dispositif* renvoie à l'activation d'une action dans un lieu. Selon Agamben, « *il s'agit d'un ensemble hétérogène qui inclut virtuellement chaque chose, qu'elle soit discursive ou non : discours, institutions, édifices, lois, mesures de police, propositions philosophiques. Le dispositif pris en lui-même est le réseau qui d'établit entre ces éléments* » (Agamben, 2006, quatrième de couverture). Le terme *dispositif* est donc plus précis par rapport aux œuvres étudiées dans cette communication, il implique que l'œuvre est porteuse de sens et se projette bien au-delà de la sphère artistique. Les œuvres à portée critique questionnent la société en s'infiltrant dans toutes ses formes. Les œuvres numériques interactives vont encore plus loin, en s'immisçant dans le rapport frontal œuvre/spectateur, en agencent un nouveau positionnement et par conséquent de nouvelles interactions. C'est d'ailleurs ce qu'affirme Anne-Marie Duguet qui, parlant des œuvres numériques interactives, s'interroge sur une possible redéfinition de l'art et en vient à la conclusion suivante : « *La transformation de la nature de l'œuvre corollairement à celle du mode de sollicitation du spectateur, implique de nouvelles formes de coopération dans l'exercice de l'installation, engage la responsabilité du visiteur-performer dans l'accomplissement de ce qui en est un paramètre définitoire : sa dimension ludique* » (Duguet, 2002 : 118). Les questions de la réception et de sa dimension ludique seront plus précisément détaillées dans la suite de cet écrit en étudiant deux postures différentes face aux œuvres vidéoludiques.

---

<sup>6</sup> Dans *La relation comme forme, l'interactivité en art* (2008) Boissier, en développant des travaux autour de l'écriture vidéo-interactive, en a tiré un certain nombre de réflexions et de concepts et notamment celui d'*image-relation*.

## 2.1 Etudes de cas

### 2.1.1 *Half Life* du collectif Kolkoz

*Half Life* est une œuvre vidéoludique conçue en 2001 par le collectif Kolkoz à l'occasion de la biennale de Lyon. Le dispositif se compose de trois postes avec moniteurs et joysticks. Le jeu est une modélisation 3D de l'espace d'exposition dans lequel le joueur peut évoluer. La disposition des postes est faite de telle sorte à ce que les spectateurs en situation de jeu soient observés par les spectateurs déambulant dans l'espace du musée (un miroir sans tain leur permet d'observer ces joueurs expérimentaux). La visite du musée s'effectue donc à la fois virtuellement et réellement. Les artistes décrivent cette situation de jeu ainsi : « *Le joueur, actif, devient alors portrait vivant, passif. Half Life propose donc deux visites d'une même exposition et un renversement. Comme son titre l'indique très explicitement, l'installation pose qu'avec le redoublement d'une réalité, l'expérience humaine est coupée en deux : on ne peut en effet appartenir aux deux versions d'un même monde à la fois, on ne peut habiter le réel et jouer avec son double virtuel simultanément.* »<sup>7</sup> *Half Life*, signifie « demi vie » et tire également son nom d'un célèbre jeu vidéo éponyme dont le but est de combattre l'ennemi et de résoudre des énigmes<sup>8</sup>. Dans cette citation artistique, contrairement au jeu original, l'action du joueur est restreinte. Ici, pas de quête ou de combats interminables, aucune histoire, aucune énigme à résoudre ne semble exister. Le joueur ne peut qu'errer dans l'espace du musée et est très vite limité dans son champ d'actions. Néanmoins, le spectateur n'en est pas moins dans une situation de jeu : celui-ci fait la démarche de s'installer devant les postes, d'activer le joystick et de « se mettre en jeu » dans l'œuvre et dans l'espace d'exposition. L'analyse permettra par la suite de voir comment toutes ces données descriptives sont des constantes des œuvres numériques convoquant les jeux vidéo dans leur dispositif.

### 2.1.2 *L'Hôtel* de Benjamin Nuel

L'œuvre *L'Hôtel* de Benjamin Nuel (2008) est un peu différente de celle que nous venons de présenter. Tout d'abord, pour faire « fonctionner » l'œuvre, le spectateur doit pouvoir télécharger le jeu sur son ordinateur. *L'Hôtel* se présente au premier abord comme un jeu vidéo de guerre classique (il s'inspire de *Counter Strike*, jeu d'action en ligne multi-joueurs basé sur le jeu *Half-Life* dont nous avons parlé précédemment). Le héros fait face à des terroristes (comme dans le jeu initial) mais contrairement au jeu d'origine (dont le principe est d'incarner ou de combattre soit des terroristes soit des contre-terroristes) ces combattants semblent être assez pacifistes et notre mission n'est pas de les tuer (nous ne possédons d'ailleurs aucune arme). Ainsi, les « terroristes » basés dans un hôtel luxueux, ne semblent pas vouloir se battre. Le joueur erre donc dans l'enceinte de l'hôtel et se déplace en visitant une à une les pièces du château (hall, salon, chambres, couloirs, etc.). Sa mission ? Il ne semble donc pas y en avoir... Les terroristes installés très confortablement, jouent, discutent et se reposent. Le jeu déconcerte par sa tranquillité et le joueur reste perplexe face à tant de quiétude : certains jouent aux cartes, d'autres prévoient leur soirée et d'autres encore se reposent profitant de la tranquillité du parc. Lorsque le joueur s'approche d'eux, une séquence scénarisée se déclenche (les terroristes se mettent alors à converser entre eux de choses

---

<sup>7</sup> Cette citation est tirée du site officiel du collectif d'artistes Kolkoz. <http://240plan.ovh.net/~kolkoz/projet.php> consulté le 30 mai 2010.

<sup>8</sup> Le jeu de référence *Half Life* est un jeu de tir subjectif et de résolutions d'énigmes. Le héros Gordon Freeman est chargé de se battre contre des créatures extra terrestres après qu'une expérience de téléportation ait mal tournée.

futiles) et parfois il ne se passe rien. L'œuvre ressemble au jeu original mais le *gameplay*<sup>9</sup> est absent. Le *specta-joueur* ne joue pas : il tente de jouer, de se confronter à l'ennemi mais il ne se passe absolument rien et le jeu reste inéluctablement sans intérêt. De plus, l'interface graphique n'est pas parfaite, on se heurte même parfois à des « bugs » du logiciel : l'espace est limité et le joueur peut (parfois) traverser les murs.

Le jeu est donc sans grand intérêt mais il serait néanmoins erroné d'en tirer les mêmes conclusions quant à l'œuvre ! Lorsque nous testons *L'Hôtel* pour la première fois nous savons pertinemment que l'on ne va pas jouer à un jeu vidéo classique : notre posture en est donc modifiée (nous étudierons cela dans la partie suivante). En tant que *specta-joueuse*, je me suis surprise à y rejouer plusieurs fois en me demandant si je n'avais pas manqué une action dans le jeu ou s'il n'y aurait pas un « passage secret » me faisant sortir de l'hôtel et me permettant d'aller explorer d'autres univers... La richesse des décors et la pluralité des séquences scénarisées attisent la curiosité et l'intérêt et par cela, font que le *specta-joueur* retourne « visiter » cet univers vidéoludique et « œuvrer » dans le jeu.

## 2.2 De quelques caractéristiques inhérentes à ces dispositifs

Quelle est la place du corps dans ces dispositifs ? Quels sont les apports spécifiques de ces dispositifs en terme de réception esthétique chez le spectateur ? Cette réception est-elle modifiée par rapport à des œuvres dites plus « traditionnelles » ? Quels sont les apports, ou au contraire les manques ressentis par rapport à une situation vidéoludique classique ?

A partir des deux œuvres étudiées nous allons tenter de dégager des pistes de réponses communes à ces dispositifs.

### 2.2.1 Postures du *specta-joueur*

De par leur nature, les jeux vidéo nous obligent à reconsidérer la relation entre le spectateur et l'œuvre. En effet, ceux-ci impliquent une situation particulière de réception puisque le spectateur doit « jouer à l'œuvre ». Pour définir le spectateur en situation de jeu nous emploierons ici le néologisme de *specta-joueur*, composé des termes *spectateur* et *joueur*. Le *specta-joueur* est avant tout un *spectateur*<sup>10</sup> au sens au Jean-Louis Weissberg l'a défini. Ainsi, lorsque celui-ci parle de spectateur, il évoque cette position spectatorielle spécifique aux œuvres interactives : le regardeur devient *spectateur* car il est le « *destinataire des scénographies d'images actées à vocation fictionnelle (comme on nomme lecteur le destinataire d'un livre). Il s'agit bien alors d'être tout à la fois spectateur des effets de ses actes – à distance comme dans une salle de spectacle – et aussi acteur du spectacle, bien que toujours partiellement puisqu'en fonction des degrés de liberté aménagés par les concepteurs* » (Weissberg, 2006 : 264). Ce terme, repris de ses recherches sur l'étude des œuvres numériques interactives et de ses postures de réception, est très proche de la réflexion engagée dans cette communication.

---

<sup>9</sup> Nombreuses sont les études actuelles élaborées par les chercheurs sur le *gameplay* dont la finalité est d'analyser plus précisément les jeux vidéo. Nous ne nous attarderons pas ici sur cette notion et l'entendrons comme *jouabilité*. Cette *jouabilité* désignant les données qui doivent être nécessairement présente dans un jeu vidéo de qualité : les possibilités de l'action, l'étendue quasi infinie du monde virtuel, la maniabilité du jeu...

<sup>10</sup> Néologisme formé à partir de *spectateur* et d'*acteur*. Afin d'approfondir sur ce sujet, il est vivement conseillé de lire l'entretien entre Etienne Armand Amato et Jean-Louis Weissberg intitulé « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité et gestualité. » in *Interface, Anomalie digital\_arts*, n°3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele, p.41-51.

Cependant, *Specta-joueur* sera ici préféré car il met aussi en avant cette perspective ludique. Tout d'abord, le spectateur en situation de jeu obéit à des règles et des contraintes fixées par l'artiste et corrélées par des contraintes techniques. Le jeu du spectateur n'est pas totalement libre car la machine est régie par des codes et des lois dictés par l'artiste et le programmeur. Ensuite, la singularité de la posture du *specta-joueur* est qu'il se trouve à la fois dans un espace réel et un espace virtuel et qu'il est le joueur, l'acteur et le regardeur de l'œuvre : « *Lorsqu'il joue, le joueur de jeux vidéo mobilise trois pôles identitaires : son identité sociale continue et permanente (il est un individu doté de caractéristiques socio-culturelles et psychologiques), son identité de joueur (il maîtrise le fonctionnement et les codes du jeu, il fait partie de la communauté des joueurs), et son identité dans le jeu (il est virtuellement elfe, pilote de grand prix, espion, guerrier, sorcier, etc.).* »<sup>11</sup> L'un des enjeux majeurs des jeux vidéo est donc d'ouvrir de nouvelles perspectives au joueur en lui offrant la possibilité de jouer plusieurs rôles. Enfin, en interagissant avec l'œuvre vidéoludique, le joueur prend conscience de son « pouvoir » sur l'œuvre mais aussi de ses faiblesses face aux nouvelles technologies : « *Si les installations vidéo ont engagé la réflexion sur le statut et la place du spectateur, sur l'activité de la perception et les enjeux de la représentation, la dimension interactive accélère ce déplacement radical de l'attention vers l'expérience de l'œuvre et son accessibilité* » (Duguet, 2002 : 114) En effet, si le joueur ne sait pas se servir du joystick de *Half Life* ou si le logiciel de *Hôtel* ne fonctionne pas correctement, les œuvres n'existent plus. Ainsi, l'interactivité proposée par les dispositifs n'est donc pas toujours « en interaction » avec le spectateur qui se trouve face à un obstacle. La *mise en interactivité* est donc primordiale pour une bonne réception de ce genre nouveau d'œuvres. Cependant, toutes œuvres d'art, quelles qu'elles soient, nécessitent un « effort » de la part du regardeur, l'art contemporain est par ailleurs très souvent mal compris et critiqué pour cela...

### 2.2.2 Forces immersives du vidéoludique et des dispositifs artistiques

Renversant les codes classiques des jeux vidéo, ces œuvres n'en perdent pas pour autant leurs forces immersives. Marie-Laure Ryan explique cette force d'immersion par le fait que les jeux vidéo (et *a fortiori* les dispositifs vidéoludiques) soient multisensoriels et illimités spatialement (les limites sont celles de l'imagination, donc infinies). De plus, le détournement de ces codes est porteur de sens puisqu'il ajoute à l'œuvre une réflexion sur le domaine auquel elle se réfère. L'immersion n'est donc plus seulement occasionnée par l'univers vidéoludique mais également par les jeux imaginatifs produits par l'œuvre. Ainsi, Margherita Balzerani, commissaire d'exposition et théoricienne de l'art, explique que « *dans le jeu L'Hôtel le bug informatique déclenche chez le gamer l'envie de déambulations inattendues. L'exploration au sein de la matrice permet alors de s'extraire du monde, de sortir du code, d'appréhender la beauté de la matrice.* ». Dans l'œuvre *QQQ* (2002) de Tom Betts par exemple, le détournement du jeu vidéo passe par la suppression de la violence du jeu d'origine (*Quake*). Tandis que dans *Quake* la finalité est de tuer, dans *QQQ* il s'agit de produire des images. La fusion entre peinture et jeu engage un autre type de rapport que dans le jeu de départ. L'immersion effective dans ces dispositifs peut enfin s'expliquer par le fait que le *specta-joueur* est conscient d'être impliqué dans l'œuvre et par cela, s'engage entièrement dans l'expérience vidéoludique. Dans *Half Life* de Kolkoz ou *L'Hôtel* de Nuel, le spectateur active l'œuvre en s'immergeant dans son univers : celui-ci œuvre et y fait donc œuvre. Pour conclure avec cela, citons le projet de Fred Forest sur *Second Life*, nommé le *Territoire expérimental et laboratoire social*, dont le but est d'initier dans le champ du

<sup>11</sup> Citation extraite du site <http://www.omnsh.org/spip.php?article79> : texte mis en ligne le 19 avril 2006 - Traduit de l'italien, Mario Gerosa (Dir.), Aurélien Pfeffer, "Mondi Virtuali", Castelveccchi, 2006, pp. 87-114.



vidéoludique une participation politique active, matérialisée par un « laboratoire des idées pour le futur ». Ce laboratoire est ainsi l'occasion d'aborder de manière philosophique, esthétique et critique des sujets d'ordre politique et de s'approprier un nouvel espace de réflexion via *Second Life* (cet espace ne se substituant pas à un autre). Par ce dispositif, les joueurs et habitants de *Second Life* deviennent donc les *specta-joueurs* d'une œuvre d'art participative.

### **3 L'espace d'exposition face aux œuvres numériques interactives**

Les dispositifs de projection apparus dans les années soixante avec l'émergence de l'art vidéo, ont contraint les spectateurs à prendre position dans le lieu d'exposition. Dès lors, les visiteurs prennent conscience de leur corps et de l'espace les entourant : « *C'est sans doute à travers les expérimentations concernant les dispositifs que la vidéo a contribué le plus vivement au développement de nouvelles conceptions de l'œuvre d'art contemporaine* » (Duguet, 2002 : 47). Avec l'apparition des arts numériques, l'espace d'exposition a été, une nouvelle fois, profondément modifié...

#### **3.1 L'œuvre interfacée**

« *Clics, glissements ou touches sont les interfaces gestuelles entre joueur et dispositif ludique, d'où le nom d'image interfacée donné à l'image de l'écran* » (Cauquelin, 2010 : 167). Nous commençons cette partie par une citation tant les notions d'*interface* et d'*écran* ont été étudiées et questionnées par les chercheurs. Élément *sine qua non* (pour le moment) de l'existence d'une œuvre numérique, l'écran<sup>12</sup> suscite bon nombre de questionnements et de réflexions. Les œuvres numériques interactives nécessitent effectivement que l'on s'attarde une fois de plus sur la question de l'interface. Ainsi, l'écran est l'interface et l'articulation entre action et réception. Il est le passage de l'œuvre au monde virtuel et de la machine à son récepteur. L'interface est *dynamique* et projette le corps dans un entre-deux (l'action de *projeter* implique que l'image prend espace, se met en œuvre spatialement). L'œuvre interfacée invite au voyage, au passage entre un monde et un autre. Dans *L'Hôtel et Half life*, le corps du spectateur est à la fois présent dans l'espace réel et dans l'enceinte de cet hôtel virtuel. L'immersion physique est réelle, ce *corps avatar* que nous menons dans le jeu interagit avec notre corps et notre perception spatiale. Topologie du virtuel, l'espace agencé par le jeu vidéo invite à l'errance, à la divagation : l'interface serait donc la « porte d'entrée » à travers laquelle l'exploration peut se faire. Les œuvres impliquant ces deux espaces engagent des réflexions sur l'espace d'exposition et l'obligent à se resituer.

#### **3.2 Espace fictionnel vidéoludique**

Comme nous l'avons déjà évoqué, l'immersion dans les univers ludiques induit chez le joueur un état qui le projette vers un *ailleurs*. Cet *ailleurs* peut-être aussi qualifié de *mondes possibles* dans les théories se référant aux études littéraires et artistiques sur la *fiction*. L'interactivité issue de ces univers virtuels vidéoludiques, conduit nécessairement le *specta-*

---

<sup>12</sup> A la notion d'écran on aurait pu aussi ajouter celle d'*écranique* (notamment employée par les artistes Klonaris et Thomadaki) afin de qualifier les dispositifs de projections agencés dans les installations artistiques. Nous garderons ici le terme écran sans oublier cependant que celui-ci est polysémique et donc complexe : « *Il est d'ailleurs bien curieux qu'un même mot s'applique ainsi à une surface qui arrête la lumière (au cinéma) et à une interface sur laquelle s'inscrivent des informations.* » (Bourriaud, 2001 : 68).

*joueur* à se projeter vers ces mondes. L'interactivité issue de ces univers vidéoludiques est la condition par laquelle cette *immersion fictionnelle* est possible. En effet, comme l'explique Marie-Laure Ryan : « *En permettant aux joueurs de contrôler un personnage qui participe activement à l'évolution d'un monde imaginaire, l'interactivité des jeux vidéo prend la forme d'un faire-semblant qui réconcilie le jeu avec la fiction* » (Ryan, 2006 : 74). Par ailleurs, Jean-Marie Schaeffer dans *Pourquoi la fiction ?* (1999) postule que *jeu* et *fiction* sont ontologiquement liés. Le jeu est donc un « faire semblant » (*Make believe* pour reprendre le terme original de Kendall Walton) et la fiction une « feintise ludique ». Or, la *feintise ludique* et le *faire semblant* sont deux postures que le joueur applique en situation vidéoludique : il adopte une posture que l'on nommera ici, *attitude ludique*<sup>13</sup>.

Mais comment l'immersion fictionnelle se caractérise-t-elle dans les œuvres numériques vidéoludiques ? En se réappropriant des univers issus des jeux vidéo, les artistes s'emparent également de leur esthétique et de leurs jeux narratifs, mais vont plus loin encore en les détournant. C'est le cas dans *L'Hôtel* de Nuel où des dialogues et de séquences scénarisées sont insérés, ce qui ajoute de l'humour et de l'ironie au jeu d'origine. L'espace diégétique participe à l'immersion du spectateur dans l'œuvre. L'*hyper narration*<sup>14</sup> qui en découle permet au spectateur d'accéder à plusieurs trames narratives possibles. Les espaces fictionnels vidéoludiques créent un nouveau langage, un langage capable d'immerger le *specta-joueur* et d'instaurer une pensée critique, ce qui le mène à la fois vers des espaces imaginaires et à la fois sur les terrains du politique et de la critique. Les dispositifs vidéoludiques modélisent ainsi une nouvelle narration en interagissant entre le spectateur et l'œuvre. Le *specta-joueur* s'approprie non seulement son propre parcours narratif *via* le jeu et son interactivité mais *actionne* sa pensée. L'interaction entre l'œuvre et le joueur découle par conséquent de la portée critique du dispositif artistique : plus que de l'interaction nous nommerons cela un *état interactionnel* (intrinsèque à la posture du spectateur en situation de jeu) qui à mon sens désigne mieux ce qui se passe entre le joueur et l'œuvre *via* les jeux vidéo.

## CONCLUSION

Partant de l'étude du jeu dans les arts plastiques, nous nous sommes ensuite plus spécifiquement intéressés aux caractéristiques des œuvres numériques vidéoludiques. Un constat rapide s'impose : les jeux vidéo obligent les œuvres numériques interactives à se questionner et inversement. En effet, par cette étude nous avons vu que les jeux vidéo, qui offrent actuellement aux joueurs des univers illimités dépassant les frontières de l'espace réel, sont détournés de leur contexte et problématisés.

L'interactivité, première des composantes intrinsèques et communes à ces deux types de dispositifs, s'en trouve par là même remise en jeu. A partir des exemples de *Half Life* du collectif Kolkoz et de *L'Hôtel* de Nuel, nous avons pu constater que l'univers fictionnel et le *gameplay* des jeux vidéo sont amoindris mais que cela n'implique pas forcément une interaction affaiblie entre le spectateur et l'œuvre. En effet, l'interactivité (*miroir* et *réflexe* pour reprendre la typologie de Fred Forest) crée de l'interaction en se faisant se rencontrer les univers vidéoludique et artistique et en ouvrant vers les espaces de l'imagination et de la création. Cette rencontre induit un nouveau type de relation entre les spectateurs et les œuvres que l'on pourrait nommer l'*état interactionnel*. Cet *état interactionnel* n'est pas issu d'une rencontre fortuite entre un joystick et une œuvre d'art mais bien de la suite logique d'œuvres engageant un rapport critique et réflexif : évoquant l'œuvre du collectif Kolkoz, Bianchini

---

<sup>13</sup> *Attitude ludique* est une notion proposée par Sébastien Genvo dans son article « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité » (2006) disponible en ligne sur : [http://www.ludologique.com/publis/articles\\_en\\_ligne.html](http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html)

<sup>14</sup> L'*hyper narration* est à entendre comme *narration des possibles*, c'est à dire, en tant que narration non linéaire et s'inscrivant dans le champ du virtuel.

explique que « *la production est avant tout réflexive, renvoyant d'abord à l'activité qui la constitue et à l'expérience qu'elle procure* » (Bianchini, 2009 : 301). En définitive, que l'on soit de cette génération née avec un *Gameboy* dans la main ou de celle qui regarde toutes ces technologies avec méfiance, on ne reste jamais insensible à ces œuvres d'un nouveau genre. Les œuvres numériques vidéoludiques font partie de cette Histoire des œuvres d'art processuelles interrogeant avant tout la posture du spectateur face à l'œuvre et à sa société.

## **BIBLIOGRAPHIE**

AGAMBEN Giorgio

2006, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Rivages poche/Petite Bibliothèque

ARVERS Isabelle

2008, *Let's think about fun !*, in *Revue Musiques et Cultures Digitales*, numéro spécial Arts numériques, pages 34-35

BALPE Jean-Pierre

2000, *Contexte de l'art numérique*, Hermès Science Europe

BARBOZA P. et WEISSEBERG J-L (dir.)

2006, *Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, L'Harmattan

BIANCHINI Samuel

2009, « .exp. De l'expérimental à l'expérimentable », In Collectif, *In actu, De l'expérimental dans l'art*, Les presses du réel, pages 285-304

BOISSIER Jean-Louis, (dir.)

2004, *La relation comme forme, « l'interactivité en art »*, MAMCO/Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais Genève/Haute école d'arts Appliqués

BOURRIAUD Nicolas

2001, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel

CAILLOIS Roger

1958, *Les jeux et les Hommes, le masque et le vertige*, Gallimard

Collectif,

2004, *Jouable - Art, jeu et interactivité*, Les presses du réel

CAUQUELIN Anne

2010, *Le site et le paysage*, éditions PUF

DUGUET Anne-Marie

2002, *Déjouer l'image, Créations électroniques et numériques*, Jacqueline Chambon

FOREST Fred

2008, *Art et Internet*, éditions du Cercle d'art

HUIZINGA Johan

1951, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard

KAPROW Allan

1996, *L'art et la vie confondus*, éditions du Centre Pompidou

McLUHAN Marshall

1968, *Pour comprendre les médias*, Le Seuil, coll. Points

POPPER Franck

1993, *L'art à l'âge électronique*, Hazan

RYAN Marie-Laure

2006, « Mondes fictionnels à l'âge de l'Internet », in GUELTON Bernard (dir.), *Les arts visuels, le web et la fiction*, pages 66-85

SCHAEFFER Jean-Marie

1999, *Pourquoi la fiction*, Seuil, coll. "Poétique"

SOURIAU Etienne (dir.)

2006, *Vocabulaire d'esthétique*, éditions PUF

WINNICOTT Donald

1971, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard