

LE JEU VIDÉO, UN MOYEN D'EXPRESSION À LA PORTÉE DE TOUS?



OBJETS DE CONSOMMATION DE MASSE PAR EXCELLENCE, LES JEUX VIDÉO SE TRANSFORMENT EN MOYENS D'EXPRESSION. EN LES DÉTOURNANT DE LEUR FINALITÉ PREMIÈRE, DES ARTISTES ET DES ACTIVISTES INVESTISSENT LE CHAMP DE L'ART, DU DOCUMENTAIRE, DE LA MUSIQUE ET DU CINÉMA.

La console Game Boy est transformée pour concevoir de la musique 8 bits, encore appelée *cheap tunes*, car elle se veut une réponse *low tech* à la musique électronique. Les activistes Carbon Defense League conçoivent le jeu « Super Kid Fighter », un manuel de survie pour enfants dans un monde illicite, à partir d'une console piratée. Lorsque les codes sources de jeux vidéo comme « Quake », « Doom » ou « Unreal Tournament » sont mis en ligne sur le réseau, la voie est ouverte à une plus grande diversité de détournements.

C'est à cette époque qu'un collectif new-yorkais venant du théâtre crée son premier film à partir du moteur du jeu « Quake ». Ils utilisent dans le cadre de performances live la possibilité de tourner en temps réel grâce au moteur de jeu, pour animer leurs personnages à la manière de marionnettes. Le machinima est né. Les machinimas, littéralement la contraction des mots « machine » et « cinéma », sont des films courts créés à partir de moteurs de jeux vidéo. Plus récemment, des sites Internet de jeux comme les « Sims2 » ou « The Movies » de Peter Molyneux, mettent en ligne des outils permettant aux internautes de concevoir eux-mêmes leurs films courts, en se servant des univers et des personnages de jeux.

On assiste alors à une démocratisation du phénomène de détournement critique du jeu vidéo. C'est ainsi qu'un petit film,

réalisé à partir du site Internet « The Movies », a fait le tour de la planète en novembre dernier. Conçu par Alex Chan, un graphiste parisien de 27 ans, ce film dénonce les écueils du système politique français et s'est fait la voix des banlieues durant les émeutes. L'engouement de la presse étrangère et de la communauté internationale des joueurs montre que le machinima est en passe de devenir un moyen d'expression politique.

Autre exemple: la série *The Awakening*, conçue par April Hoffmann à partir du moteur de jeu des « Sims2 ». Dans la vie, April est une entraîneuse sportive et, sur son site, elle raconte qu'avant de concevoir son premier machinima, elle n'avait aucune expérience en matière de scénario ou de réalisation. C'est pourtant elle qui fait évoluer le genre par l'élaboration d'histoires, dont les thématiques s'éloignent complètement du jeu. Les machinimas commencent donc à prendre de l'autonomie par rapport au médium jeu pour s'adresser à un public plus large.

Conçu au sein de la communauté artistique du site *rhizome.org* en 2005, *This Spartan Life* est un nouveau talk-show dont la particularité est d'être entièrement réalisé à l'intérieur du jeu vidéo en réseau « Halo2 ». Son succès auprès des joueurs est déjà énorme, il vient d'ailleurs de recevoir le prix de la meilleure série machinima décerné par l'Academy of Machinima Arts Sciences.



Chris Burke, *alias* Damian Lacedaemion dans le talk-show, n'en est pas à sa première expérience de réappropriation du jeu. Ingénieur du son et musicien sous le nom de Glomag, il est un des meilleurs protagonistes de la scène musicale 8 bits. Passionné par le jeu « Halo2 », il décide de transformer ce *shoot them up* futuriste ultra-violent en un espace de réflexion sur la culture numérique et sur les jeux vidéo.

This Spartan Life est réalisé à partir de quatre consoles Xbox connectées en réseau. Chaque console se transforme en caméra, afin de permettre plusieurs angles de prise de vue et la gestion en temps réel des personnages. Damian reçoit ainsi ses invités dans l'environnement virtuel de « Halo2 », après avoir tué tous les monstres, pour créer un espace fugace de réflexion.

Le talk-show s'arrête dès qu'un des invités tombe, en proie à l'agressivité d'autres joueurs inconscients du tournage qui se déroule devant eux. Les premiers épisodes ont d'abord reçu Bob Stein, le fondateur de la société d'édition multimédia *The Avenger*, puis la cinéaste Peggy Ahwesh, avant de rencontrer des *game designers* ou des musiciens de rock.

Chris Burke remarque que cette intrusion dans un espace virtuel, fort peu amical, inspire ses invités. « Quand on rentre dans un jeu, on pense à la vie, à la mort, à la communication entre les êtres. » Chris Burke se réjouit de pouvoir ainsi mixer théorie et divertissement. Il se demande même à qui, des universitaires ou des joueurs, la compréhension de *This Spartan Life* sera le plus profitable...

This Spartan Life, à voir (sous-titré en français) en avant-première européenne à Nêmo, le 16 avril 2006.

The Awakening : www.atlas-enterprises.net

Ill Clan : www.illclan.com

This Spartan Life : www.thisspartanlife.com

Isabelle Arvers est commissaire d'exposition indépendante, auteur et critique d'art dans le domaine de la création en ligne, des jeux vidéo et des nouvelles images. Derniers projets : exposition « No fun ! games and the gaming experience » à Bergen en Norvège, octobre 2005. www.isabelle-arvers.com