

Le jeu vidéo, un nouveau terrain d'exploration pour l'histoire des arts ?

Deux ans après son ouverture, le musée Art ludique, à Paris, confirme la pertinence et l'originalité de ses thèmes d'exposition. Il nous invite cette fois à regarder le jeu vidéo comme un domaine où l'histoire et la modernité des arts se déploient dans une inventivité réjouissante.

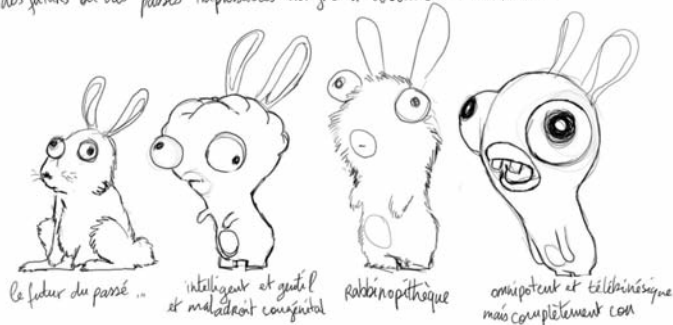
ART LUDIQUE
Le Musée

L'ART
DANS LE JEU VIDEO
- l'inspiration française -



Échos

des futurs ou des passés improbables au gré d'évolutions caricaturales.



↑
Crayonné des lapins crétins © Ubisoft

↙
Mars : War logs © Spiders

Alors que l'Histoire des arts est devenue un domaine que l'on étudie à l'école, l'exposition sur l'art dans le jeu vidéo à la française établit des passerelles originales et intéressantes entre jeu vidéo et références culturelles et artistiques.

Parcours thématique dans les inspirations et citations artistiques des jeux eux-mêmes (dessiner les villes et cités, réécrire l'Histoire, l'invitation au voyage, imaginer de nouveaux héros, hommage au septième art...), l'exposition propose aussi d'aller à la rencontre des nombreux artistes créateurs qui se rassemblent pour créer un jeu. L'ensemble des interviews filmés qui est offert au visiteur, est à ce titre passionnant et inscrit cette industrie culturelle dans une problématique de métiers et de savoir-faire concrets et enthousiasmants.

Trois questions à Jean-Jacques Launier, directeur du musée et commissaire de l'exposition...

L'industrie du jeu vidéo donne l'impression, au travers de votre exposition, d'inventer de nouvelles façons d'être artiste...

Dans tous les arts nouveaux que sont le cinéma d'animation, la bande dessinée ou le jeu vidéo, on retrouve le modèle du grand atelier de la Renaissance italienne où les artistes venaient du monde entier travailler autour d'une grande œuvre. À l'époque, les commanditaires étaient l'église ou le prince, aujourd'hui ce commanditaire est le public. Il y a une vraie passerelle culturelle à montrer aux enfants : derrière ce qu'ils aiment, il y a des artistes très talentueux et des métiers passionnants.

Découvrir que le jeu commence par un crayonné sur un carnet de croquis est très important et si ce crayonné correspond à un personnage que le jeune public connaît, c'est très valorisant. Je voulais absolument montrer du travail au crayon, à l'aquarelle, et



Remember Me © Dontnod

même à l'argile... Mais, à l'inverse, on montre aussi qu'une tablette numérique peut permettre de dessiner, de peindre (les artworks, très nombreux dans l'expo) et de sculpter... C'est la première fois dans l'histoire de l'humanité que les scientifiques et les artistes utilisent le même outil et nous avons fait très attention à ce que les interviews soient accessibles à tous les publics.

Ces interviews montrent de véritables artistes. Est-ce une particularité du jeu à la française?

Il y a une généalogie entre tous les arts : Daumier, grand peintre et dessinateur, a fait naître la bande dessinée, qui a fait naître le cinéma d'animation, qui a fait naître le jeu vidéo... Il y a trois grandes aires culturelles qui incarnent trois généalogies différentes : le Japon et Hokusai, qui va donner naissance au manga et qui lui-même va aboutir au jeu japonais dont on connaît la puissance ; les Américains avec Disney et les comics qui débouchent eux aussi sur un territoire de jeux particuliers ; et les Français, qui sont extrêmement influents dans cette

industrie culturelle. Nous avons envie de rendre hommage à la créativité de cette industrie française, de son style propre, riche de références littéraires, historiques et culturelles. Ce travail de références est une signature forte et c'est ce que j'ai appelé l'inspiration française. L'installation qui vous plonge dans une re-crédation du Paris de la Révolution (*Assassin's Creed Unity*) est d'ailleurs un des moments forts de l'exposition.

Mais cette approche rejoint-elle la pratique réelle des enfants?

Bien sûr ! Il y a les lapins crétins, il y a Rayman. Et nous n'avons pas voulu nous limiter aux grands studios. Le petit renard de *Seasons after fall*, par exemple, est la création d'un tout petit studio (Swing Swing Submarine). Il y a c'est vrai un grand studio (Ubisoft) dont on connaît les jeux pour les plus grands (*Assassin's Creed*), mais il fait aussi des jeux qui s'adressent à des plus jeunes (*Child of light* par exemple). Quatorze studios sont représentés dans l'expo.

Nous recevons beaucoup de classes, à partir de 6 ans et jusqu'aux adolescents.

Cette expo est aussi une façon de légitimer la culture du jeu tant aux yeux des jeunes que de ceux des adultes qui les accompagnent.

Propos recueillis par Marie Lallouet
le 26 octobre 2015.

L'art dans le jeu vidéo, l'inspiration française

ART LUDIQUE – le Musée

34 Quai d'Austerlitz – 75013 Paris

Jusqu'au 6 mars 2016

Artludique.com