Entretien avec Chloé Desmoineaux | Institut Français - 6 mars 2020

Chloé Desmoineaux © DR

https://www.institutfrancais.com/fr/rencontre/chloe-desmoineaux

Après avoir obtenu un diplôme de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2014, Chloé Desmoineaux multiplie les projets. Portée par le féminisme, elle crée des expérimentations médiatiques composées de performances, de vidéos ou encore de jeux vidéo. Déjà co-organisatrice des soirées Art Games Démos avec Isabelle Arvers, la voici commissaire de l'exposition « S'il vous play ! ».

D'où vous vient cet attrait pour le jeu vidéo ?

> Je joue aux jeux vidéo depuis que je suis petite. Dès les tout premiers ordinateurs à la maison — l'époque de Windows 3.1 —, je jouais sur disquettes. L'attrait artistique est venu plus tard, à l'école d'art d'Aix-en-Provence où j'ai

> étudié. Nous avions des cours qui nous permettaient à la fois d'analyser des jeux et d'en créer, avec les outils de programmation et de création qui étaient mis à notre disposition.

On parle parfois du jeu vidéo comme du « 10e art ». À travers vos travaux, vous défendez une vision du jeu vidéo comme support artistique. Le jeu vidéo est-il un art à part entière ?

> J'ai du mal à considérer le jeu vidéo comme un art à part entière. À mon sens, c'est presque trop restrictif : il y a tellement de croisements en son sein, et une multitude de créateurs, venant d'horizons artistiques différents… Oui, un jeu peut être qualifié d'œuvre d'art mais il reste néanmoins inclassable. Tout l'intérêt du jeu vidéo réside dans le fait qu'il permette de faire des associations entre différents médiums, que ce soit le cinéma, la musique, etc. Je considère plutôt que le jeu vidéo est une branche de l'industrie culturelle, qu'il est à la fois un outil, un support, un médium artistique, et un média.
>
> Les titres français qui m'ont marquée dernièrement sont ceux du studio Accidental Queens. Ce sont des jeux sur smartphones, donc très accessibles.

Quel regard portez-vous sur le cinéma ? Ne propose-t-il pas une démarche similaire ?

> La différence entre jeu vidéo et cinéma se situe dans l'interaction et l'implication du spectateur. C'est sûr qu'il y a de grands parallèles à faire entre les deux, ne serait-ce que par la dimension blockbusters et les titres à gros budgets qu'on retrouve dans les deux, cinéma et jeu vidéo, ou encore l'approche narrative des scénarios, l'importance des personnages, etc. On ne peut pas nier ce rapprochement, d'autant que le Centre national du cinéma et de l'image animée finance, en partie, l'industrie du jeu vidéo.

La reconnaissance du jeu vidéo passe-t-elle donc par le secteur indépendant ?

> Le secteur indépendant devient de plus en plus important en matière de ventes, et donc de visibilité. Plusieurs branches se sont créées : il y a des jeux "indé" assez commerciaux, et il y a la filière dite plus expérimentale dans laquelle j'évolue. Si je devais quand même parler d'un studio français, je citerais le studio français Motion Twin et son succès *Dead Cells*. C'est un studio qui m'intéresse tant par ses créations que par son organisation collective. Ils

> prouvent qu'il y a d'autres modèles économiques possibles ; ce qui ne les empêche pas de créer un hit.
>
> C'est important de ne pas négliger le rôle du jeu vidéo dans le développement des enfants.

Dead Cells est complexe… Quel jeu français conseilleriez-vous à un joueur débutant qui voudrait découvrir ce 10e art ?

> Pour découvrir l'univers du jeu vidéo dans sa globalité, c'est compliqué de ne recommander qu'un jeu ! Les titres français qui m'ont marquée dernièrement sont ceux du studio Accidental Queens. Ce sont des jeux sur smartphones, donc très accessibles. Ce studio a sorti *A Normal Lost Phone* et *Another Lost Phone : Laura's Story* qui simulent le téléphone du personnage principal. Il faut explorer, résoudre des énigmes et les données présentes sur le mobile fictif présent à l'écran. C'est un mélange assez subtil de voyeurisme — car on parcourt le portable d'un autre — et d'empathie. Dans un autre genre, il y a aussi *Enterre-moi, mon amour*, du studio The Pixel Hunt, que j'ai trouvé intéressant dans son style narratif. On lit les messages d'une femme syrienne sur une messagerie virtuelle, en prenant soin d'y répondre pour influer sur son destin. Par les algorithmes et les variables cachés, le jeu apparaît comme une version 2.0 du « Jeu dont vous êtes le héros » (ndlr : en référence aux célèbres livres des années 1980) : c'est plus subtil que de faire des choix dont nous sommes pleinement conscients.

L'exposition itinérante « S'il vous play ! » associe des technologies diverses et des jeux vidéo indépendants, parfois complètement inconnus du grand public. Quel est l'objectif derrière cette exposition, réalisée en collaboration avec le créateur Pierre Corbinais ?

> Pierre Corbinais et moi-même souhaitions créer une exposition sur les petits développeurs, avec des jeux méconnus et atypiques. Nous venons tous les deux de la scène expérimentale : nous voulions présenter des jeux que nous trouvions intéressants par leurs contenus, mais aussi par leurs mécaniques et l'expérience qu'ils proposent. Il était important pour nous d'introduire également des jeux vidéo réalisés par des personnes évoluant en dehors de l'industrie du jeu vidéo. L'exposition « S'il vous play ! » met l'accent sur la créativité, et les partis pris politiques, à travers des représentations qu'on trouve rarement dans ce monde-là.

Enterre-moi, mon Amour de Pierre Corbinais et Florent Maurin © Matthieu Godet / The Pixel Hunt
© Matthieu Godet / The Pixel Hunt - Enterre-moi, mon Amour de Pierre Corbinais et Florent Maurin

Vous faites du genre et du féminisme des sujets primordiaux. Vous n'hésitez pas à mettre en exergue des œuvres portées par des personnages féminins. Pour vous, le rapport identitaire au jeu vidéo est-il forcément social, voire politique ?

> De prime abord, j'ai envie de dire non, tous les jeux vidéo ne sont pas politiques ! Ce n'est pas une obligation. Mais d'un autre point de vue, presque tout est politique dans cette industrie qui se revendique neutre ou dépolitisée. La majorité des grosses productions porte un discours occidental, avec des scénarios basés sur le colonialisme, des contextes militaristes, des personnages assez machistes… Quand je demande aux gens à quoi ils jouent, ce sont toujours ces jeux-là qui reviennent !
>
> Le jeu vidéo est un média de masse. Certains titres sont même extrêmement populaires : j'ai passé récemment plusieurs jours dans une école, où les danses des enfants et leur vocabulaire étaient pour beaucoup inspirés du jeu *Fortnite* ! Je me dis que c'est important de ne pas négliger le rôle du jeu vidéo dans le développement. Ça vaut le coup de penser de nouvelles histoires, d'imaginer de nouveaux héros et héroïnes…

Quels projets préparez-vous pour l'année à venir ?

> Ces dernières années, j'ai principalement fait des expositions et de la curation. J'ai bien envie de remettre la main à la pâte ou de me lancer dans un doctorat. Avec mes collaborateurs, nous songeons aussi à organiser un gros évènement d'un mois qui se déroulerait à Bourges, sur une friche culturelle réunissant plusieurs pôles d'activité. Ce serait plutôt vers 2021, mais je n'en dis pas plus ! J'aimerais aussi réaliser un documentaire sur la scène jeu vidéo alternative et ses créateurs que j'ai rencontrés ces cinq dernières années.

Logo IF HD
Produite par l'Institut français, l'exposition « S'il vous play ! » tourne à l'international au sein du réseau culturel français à l'étranger depuis 2018.

En savoir + sur l'exposition « S'il vous play ! »

Appréhendé parfois comme un médium de divertissement, le jeu vidéo propose en réalité une très grande richesse d'écriture et de formes. Dans l'ombre des productions les plus visibles se cache une multitude de jeux originaux, dont la diversité n'a rien à envier à celle du cinéma indépendant ou de la bande dessinée alternative. Et les créations françaises font bien souvent figure de précurseurs dans l'exploration de ce médium encore jeune.

À travers "S'il vous Play !", l'Institut français et les commissaires de l'exposition, Chloé Desmoineaux et Pierre Corbinais, proposent de découvrir quelques-unes de ces créations, qu'il s'agisse de productions commerciales issues de studios indépendants déjà bien installés ou de jeux " d'auteur ", expérimentaux, intimistes, engagés, développés parfois en quelques jours seulement – mais toujours innovants.

L'ambition de cette exposition, dont la scénographie est légère et modulable, est de proposer au réseau culturel un corpus variable d'œuvres qui trouveront à l'international de nouveaux publics. Dotées ou non d'un espace jeu vidéo, les médiathèques du réseau constituent des lieux particulièrement propices à l'accueil de "S'il Vous Play !".

liste des jeux https://www.pro.institutfrancais.com/fr/modale/269

guide de l'exposant https://www.pro.institutfrancais.com/fr/modale/268

Révision #1
Créé 2021-05-20 12:48:37 CEST par Sandra EMONET
Mis à jour 2021-05-20 12:58:26 CEST par Sandra EMONET