

## **Le Game Art : contribution à un nouveau paradigme artistique.**

Méliani Valérie

Docteur, chargée de cours en sciences de l'information et de la communication

ITIC - Université Montpellier 3

LERASS-CERIC EA : 827

13, rue de Suez – 34070 Montpellier

[valerie.meliani@univ-montp3.fr](mailto:valerie.meliani@univ-montp3.fr)

06 62 03 21 48

Mots clés : art, esthétique, relation, interactivité, imaginaire.

L'enjeu de cette communication est double, il s'agit à la fois de considérer l'expression vidéoludique comme expression artistique, dont nous verrons certaines caractéristiques, et d'examiner comment les artistes s'inspirent de cet univers dans leurs créations. Le texte introductif du colloque mentionne à ce sujet quatre façons de faire pour les artistes qui produisent des œuvres de type Game Art, utilisant le jeu vidéo comme matériau. Cette typologie rend judicieusement compte des différentes manières pour les artistes de puiser dans les ressources du jeu vidéo au niveau des technologies, du graphisme, ou directement dans l'univers du jeu en le piratant ou en s'en servant comme terrain d'expression. Nous prendrons toutefois dans notre texte un autre angle d'approche déjà appréhendé par des artistes ou auteurs notamment en sciences de l'information et de la communication et plus largement en sciences humaines et sociales qui a l'avantage de relier Artgame et Game Art. Il s'agit de l'émergence d'un nouveau paradigme artistique auquel participe le jeu vidéo en développant une forme de narration, une esthétique et une nouvelle interprétation de notre société ; paradigme auquel participe également le Game Art, et plus largement l'art numérique. Le monde de l'art change, la technologie le pousse à redéfinir ses frontières, ses codes sont aujourd'hui ceux du dialogue, de l'échange, de la participation, de la relation avec l'utilisateur qui devient acteur du dispositif de l'œuvre. Précisons brièvement que ce changement de paradigme est particulièrement visible avec l'art numérique, mais que sur le plan normatif cette évolution avait déjà pris forme dans l'art contemporain fixant le temps sur des événements comme les happenings ou les performances.

Aussi, nous revenons dans une première partie sur l'écriture propre au jeu vidéo et sa capacité à questionner notre société. Dans une deuxième partie nous précisons le nouveau paradigme artistique auquel participent jeu vidéo et Game Art ; dénommé de diverses manières selon ses auteurs, mais qui se retrouve autour de l'idée charnière de l'esthétique relationnelle pour Nicolas Bourriaud, ou interactive pour Emanuele Quinz. Une dernière partie nous permet d'illustrer nos propos en prenant appui sur des créations Game Art réalisées par des artistes qui empruntent au jeu vidéo sa forme narrative. Nous nous arrêtons plus particulièrement sur « Hotel », 2004-2006, de Han Hoogerbrugge qui nous plonge à travers dix intrigues dans un

hôtel singulier où il explore « l'esprit de notre époque ». Enfin, nous questionnons l'esthétique relationnelle au regard de l'esthétique de l'imaginaire aussi portée par le jeu vidéo et qui réside dans sa capacité à représenter notre monde, à concevoir nos rapports aux autres et aux objets à utiliser des métaphores pour traiter des questions contemporaines.

## Bibliographie

Balzerani, M., « Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine » in *Mensonges*, Revue l'Evolution Psychiatrique, n°71, Editions Elsevier, Paris, 2006, pp 559-571.

Bourriaud, N., *Esthétique relationnelle*, Paris : Les presses du réel, 2001.

Fourmentaux, J.-P., *Art et Internet*, CNRS Editions, Paris, 2005, 2010.

Genvo, S., « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Colloque E-formes 2 *Les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Etienne, 6 juin 2008, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=94>, consulté le 31 mai 2013.

Quinz, E. « Milieux d'échange : du paradigme relationnel » in *Jouable. Art, jeu et interactivité*. Paris : Haute école d'arts appliqués, ENSAD et Ciren Paris 8 et Genève : Centre pour l'image contemporaine, 2004.