

"Regards croisés sur l'ArtGame, l' ECA OpEra "

A partir d'un projet nommé OpEra, et de la restitution de ses enjeux et obstacles, nous souhaiterions interroger le concept de GameArt ; en croisant deux regards, l'un psychanalytique, l'autre artistique sur "le couple Homme Machine"

Nous souhaiterions d'une part revenir sur l'utilisation du médium jeu vidéo 3d temps réel comme pratique créative du code, à partir de cette oeuvre qui cherche à questionner son spectateur. En croisant d'autre part la genèse du projet, ses objectifs affichés, tant en termes technologiques qu'artistiques, avec les conditions de production qui sont souvent occultés dans une réflexion sur l'art, nous essaierons d'inscrire cette démarche dans le paysage institutionnel actuel.