"Déjouer le jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine" de Margherita Balzerani, 2006

Balzerani M. Déjouer le jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine. Evol psychiatr 2006;71. [en ligne, consulté le 19 mai 2021 : https://www.em-consulte.com/article/53110/dejouer-le-jeu-reappropriation-et-detournement-de-]

Historienne et critique d’art. Enseignante d’histoire de l’art et sémiotique. Thèse de Doctorat en co-tutelle entre l’Université de Paris I Panthéon-Sorbonne et l’Université de Rome La Sapienza : « Les enjeux esthétiques des jeux vidéo et leur influence sur la création contemporaine ». 113 Boulevard Saint-Germain, 75006 Paris.

> “ À l'ère de la cyberculture et de l'intelligence collective, le jeu vidéo s'impose de plus en plus à côté des disciplines artistiques historiquement établies. Son esthétique et sa manière de revisiter le réel révèlent une nouvelle représentation formelle et de plus en plus d'artistes contemporains s'emparent de ce nouveau moyen d'expression. Le dispositif spatial du jeu vidéo est comparable à une installation d'art contemporain. Les jeux vidéo comme les installations renforcent le sentiment de délocalisation ou d'ubiquité que procure toute sorte de spectacle. De l'idée d'une « *esthétique relationnelle* » évoquée par Nicolas Bourriaud on passe avec les installations qui font appel au dispositif du jeu vidéo à une esthétique *participative* où le spectateur a désormais la place de protagoniste. L'analyse d'une série d'oeuvres qui font appel au dispositif du jeu vidéo : **« Vigilance 1.0 »** de **Martin Le Chevallier, Kolkoz** dans **« Hong Kong, 2002 », « Nekropolis »** de **Tobias Bernstrup**, et **« Sam »** de **Palle**

> **Torsson** montre quelques exemples de réappropriation et de détournements de l'univers de jeux vidéo dans l'art contemporain. Les exemples cités permettent d'envisager différemment l'univers des jeux vidéo. Ces artistes contemporains s'emparent de cette forme d'expression pour en faire des nouvelles explorations plastiques et participatives, loin de sa finalité ludique et de simple divertissement. Dans ces oeuvres le rôle du spectateur est fondamental, il génère une expérience synesthésique et totale mobilisant tous les sens en même temps. Le jeu vidéo représente une forme d'art postmoderne, avec laquelle les artistes contemporains expriment l'idée du *Gesamtkunstwerk* évoquée par Richard Wagner, surgie de la seconde moitié du XIX^{e} siècle avec son sens littéral, celui du « chef-d'oeuvre d'art total ». Nous assistons alors à un tournant dans l'expérience du vécu qui consiste à interroger le corps dans l'espace et le temps de manière synesthésique. Les artistes contemporains semblent incontestablement s'approprier des mots de Duchamp qui disait « *ce sont les regardeurs qui font les tableaux* », l'oeuvre alors demeure inachevée tant qu'elle n'a pas été reçue par le public, le regardeur devient alors acteur dans une dynamique spectaculaire et son rapport va au-delà de la simple contemplation passive.

Mots clés : *Jeux vidéo, Installation, Art contemporain, Performance, Avatar, Interactivité, Détournement*

Plan

- L'art vidéo et les jeux vidéo : une histoire commune
- Notion d'interactivité : entre art et jeu vidéo
- Pour une nouvelle étymologie du jeu vidéo
- Jeu vidéo : un média « tactile »
- Détournement des jeux vidéo
- Quelques exemples de réappropriation et détournement de l'univers des jeux vidéo
- Martin Le Chevallier
- Kolkoz : la matière du mensonge. Comment jouer avec le réel ?
- Tobias Bernstrup
- « Nekropolis »
- Palle Torsson

Révision #2
Créé 2021-05-19 16:15:35 CEST par Sandra EMONET
Mis à jour 2021-05-19 16:24:52 CEST par Sandra EMONET