

Le jeu vidéo est-il un art ?

Au-delà de l'écran : L'esthétique de l'interactivité.

Gemini Notebook

Le Débat Central





La Critique de Roger Ebert (2010)

Le jeu vidéo refuse le statut d'art car le joueur modifie systématiquement l'expérience imaginée par l'auteur.

La Position Intermédiaire

La capacité de produire des œuvres artistiques profondes au sein même de divertissements commerciaux.

Les Défenseurs

Valorisation absolue de la créativité numérique et de la génération d'émotions brutes.

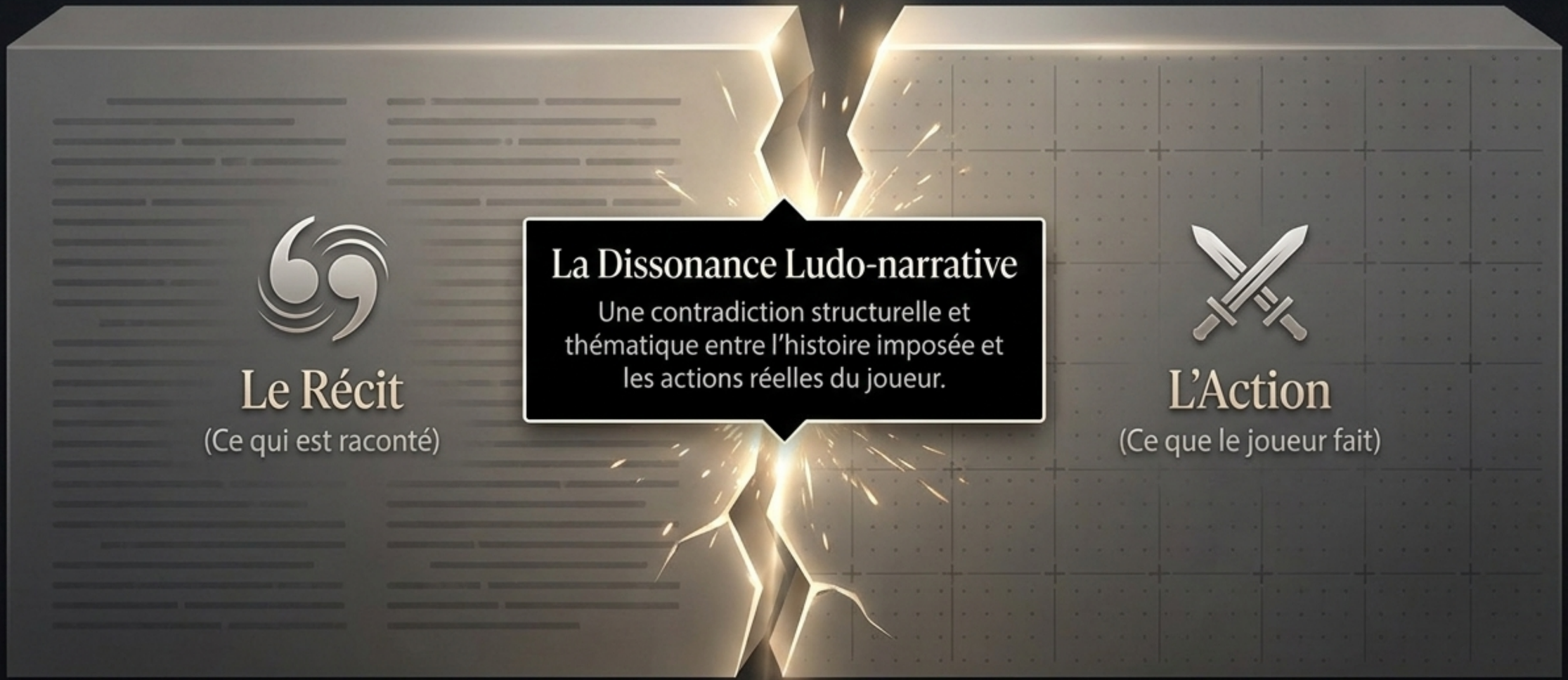
Gemini Notebook

La Grammaire d’un Nouveau Médium



Gemini Notebook

La Menace de la Dissonance



Gemini Notebook

Les Œuvres Essentielles : La Matrice (1/2)



Narratif

Interne / Émotionnel

Externe / Systémique

Mécanique

Journey
Jenova Chen (2012)
Crée une expérience poétique et collective sans un seul mot.



Papers, Please
Lucas Pope (2012)
Confronte le jousur à des dllemmes meraux insontenables par la pure buresuctstie.

Gemini Notebook

Les Œuvres Essentielles : La Matrice (2/2)

Narratif

Interne / Émotionnel

Externe / Systémique

Mécanique



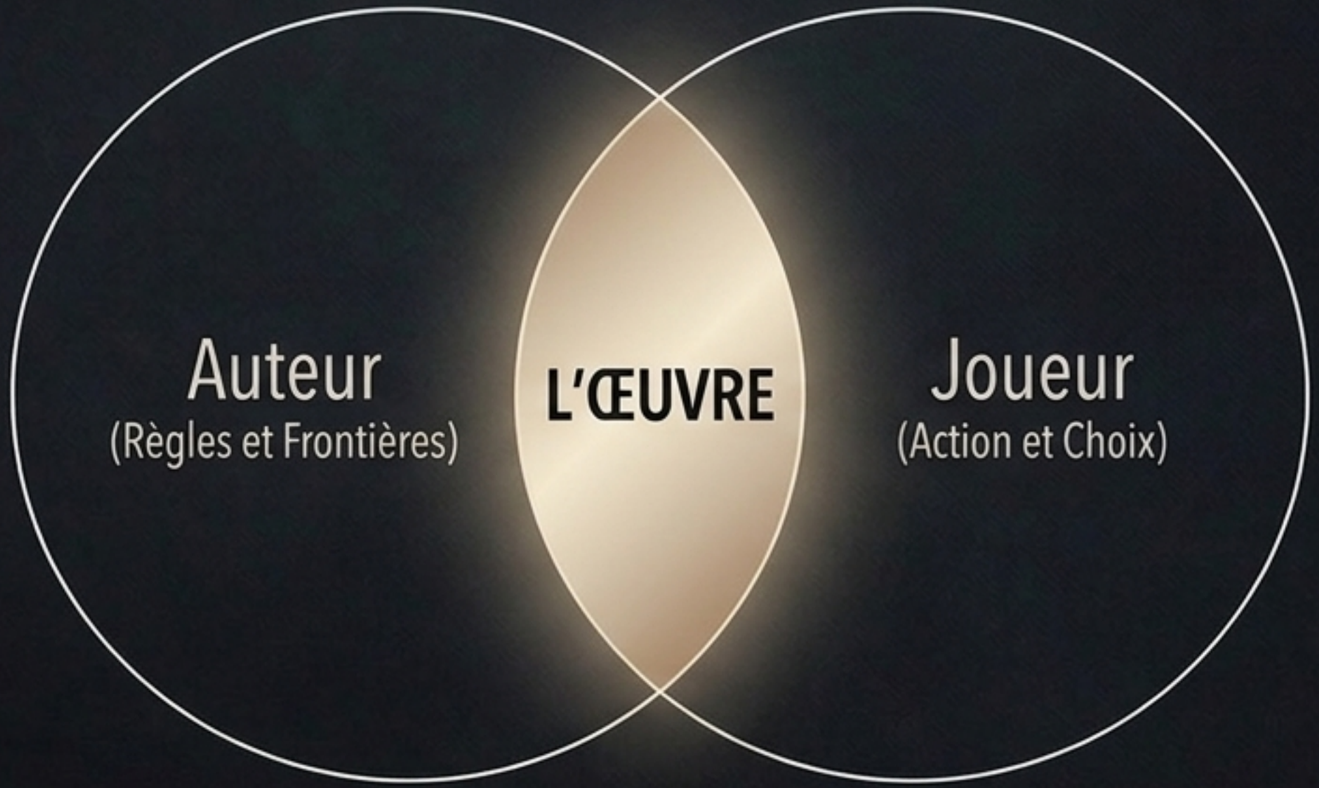
Disco Elysium
ZA/UM (2019)
Explore la politique, la philosophie et la psyché humaine à travers une narration vertigineuse.



Outer Wilds
Mobius Digital (2019)
Fait progresser le joueur uniquement par l'exploration pure et l'accumulation de connaissances.

Gemini Notebook

La Synthèse : Le Joueur comme Coauteur

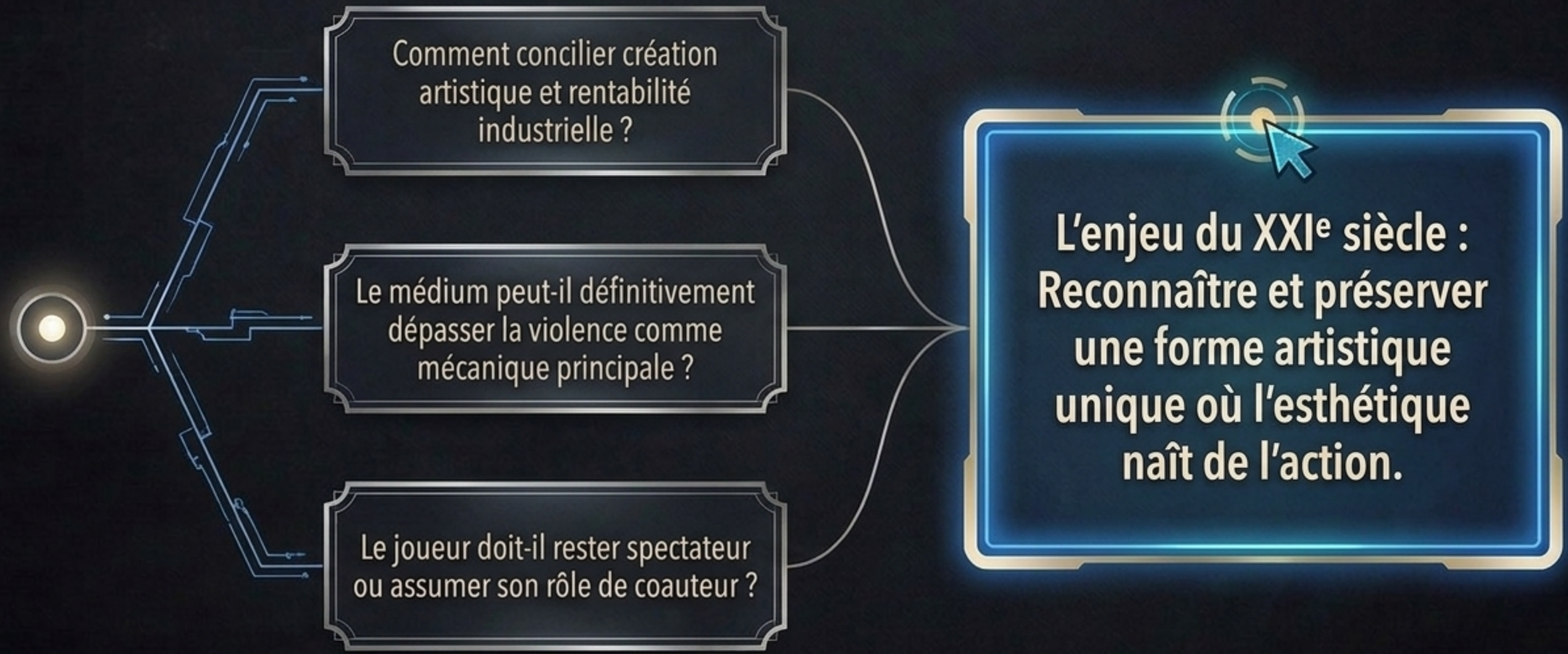


L'œuvre n'existe pas malgré le joueur ; l'expérience se construit par l'action.

L'interactivité n'est pas une altération de la vision de l'artiste, c'est la toile sur laquelle le joueur peint avec les outils fournis.

Gemini Notebook

La conservation et les grandes questions



Gemini Notebook