Sophie Daste, « Game art : impacts vidéoludiques dans l’art contemporain », Conférence Artgame

2013, http://artgame-gameart.sciencesconf.org/conference/artgame-

gameart/program/Daste\_Sophie\_GameArt\_Artgame2013.pdf

Beaucoup d’influence de la culture vidéoludique dans l’art contemporain.

* Musées (muséogame [Arts et métiers], gamestory [Grand Palais])
* Festivals (Exit, Gamerz, atopic [machinimas])
* Expositions (Jeux vidéo l’expo [la villette], Ligne de jeu [courneuve], La sonde si loin si proche [marseille], playtime videogame mythologies [suisse], retro no future [cergy])

Game ART => 4 axes :

* Utilisation des technologies du jeu vidéo pour générer des images

Machinima : machine, cinéma, animation => reprend des images de jeu pour en faire des vidéos

Procedural city : créer une ville à partir d’une empreinte digitale

Faces : virtualisation d’un profil, avec mémoire et assimilation des différents visages

* Appropriation et le détournement d’image pour créer des œuvres d’art

Made of Myth – Marc da cunha lopes => détournement de photo pour donner une réalité aux objets virtuels

NotSoNoisy – Guillaume Raymond => stop-motion avec des humains en guise de pixels

Alter Ego : Robbie Cooper => Personnes à coté de leurs avatars

De Dust : Aram Bartholl => Réutilisation du décor de CSS

* Piratage et modification des jeux pour créer d’autres jeux

The intruder : Natalie Bookchin : avancée malsaine en passant par l’histoire vidéoludique

Vigilance 1.0 : Critique de la collaboration par envie.

Cory Arcangel : Création d’un Machinima à partir de la cartouche originale

Ryota Kuwakubo: Création d’un jeu sur écran circulaire

* Intervention dans l’espace de jeu à travers des pratiques artistiques

Randy Cooper : Prise de vidéo de joueurs sur la durée, et des émotions engendrées.

Claire Sistach => Triptyque des Cyber-explorations : Passage d’un mois dans un univers virtuel

Sophie Daste => Parallel : Multiverse / Intégration multidimensionnelle

Dernier délire sur CS, avec les sprays P&L, mal gérés par l’équipe

La conférence est à propos du sujet de thèse de Sophie Daste, ayant pour sujet " IMPACTS VIDÉOLUDIQUES DANS L'ART CONTEMPORAIN ".

Elle présente un nombre conséquent d’expositions portées sur le jeu vidéo ou sur ses dérivés, puis d’œuvres selon 4 thèmes :  
- L'utilisation des technologies du jeu vidéo pour générer des images   
(machinimas, motion capture et créations procédurales).  
- l'appropriation et le détournement d’images pour créer des œuvres d'art   
(utilisation des codes, comparaisons des éléments IG/IRL).  
- le piratage et la modification des jeux pour créer d’autres jeux.  
(Manipulation du code / changement de supports)  
- l'intervention dans l’espace de jeux à travers des pratiques artistiques.  
(Réalité augmentée, Etude des réactions virtuelles)

Elle explique chaque œuvre et l'effet produit. Cependant, cet effet a un impact différent selon le niveau de connaissance du public, pouvant créer deux niveaux de lecture.