

École Supérieure d'Art et Design, www.esad-gv.fr

●Grenoble

Place des Beaux-Arts, CS 40074, 26903 ●Valence cedex 9; Tél. +33 (0)4 75 79 24 00, Fax +33 (0)4 75 79 24 40, M^{él.} valence@esad-gv.fr

D^{té} Du 18 au 20 décembre 2017 ●

O^{bj.} Intervention d'Hervé Jolly

R^{éf.} Workshop avec les étudiants en 3^e année design graphique

Sur une invitation de Dominique Cunin, enseignant en design numérique à l'ÉSAD

●Valence.

Si l'histoire de l'art nous montre depuis longtemps de nombreux jeux artistiques, des cadavres exquis DADA au Fluxamusement en passant par la peinture flamande en anamorphose, il faut attendre la toute fin du XX^e siècle pour que le jeu vidéo commence timidement à acquérir une reconnaissance artistique. Penser le jeu vidéo comme pratique artistique, cela oblige à interroger à la fois le jeu et l'art.

Le workshop est constitué d'une première partie abordant une histoire et une théorie des jeux vidéo, sous la forme d'une discussion à bâtons rompus et de micro-séances de jeu (d'auteurs, d'artistes ou d'étudiants d'autres écoles d'art), et d'une deuxième partie (plus longue) de création, sous la forme d'une mini-gamejam, mettant en jeu à la fois des problématiques de processus, d'interaction, de jouabilité et de représentation.

L'objectif est d'aborder le jeu vidéo comme une pratique de création contemporaine, avec de réels enjeux autour de l'expérience du spectateur, de la mise en place et l'écriture de processus, et des représentations visuelles, sonores et haptiques.

Les étudiants et étudiantes sortiront du workshop avec un corpus d'œuvres et d'artistes d'aujourd'hui, d'éléments de théorie du jeu, de leurs propres productions pendant ce moment de création dense, et d'une sélection jouable et partageable de productions indépendantes.