



E-Formes 2 : Au risque du jeu

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

E-Formes 2 : Au risque du jeu

Alexandra Saemmer, Monique Maza

E-Formes 2 : Au risque du jeu Alexandra Saemmer, Monique Maza

 [Télécharger E-Formes 2 : Au risque du jeu ...pdf](#)

 [Lire en ligne E-Formes 2 : Au risque du jeu ...pdf](#)

262 pages

Extrait

Introduction à la première partie Le jeu, comme espace de résistance

Alexandra Saemmer

Lieu commun numéro 1 :

Pourquoi parler de risque ? Tout art est jeu

«Tout art est jeu» : cette formule est très couramment avancée lorsqu'il s'agit de discuter de la dimension ludique de l'art. Elle trouve l'un de ses fondements théoriques dans les thèses de Donald Winnicott, pour qui le jeu constitue toujours une expérience créative : il existerait un développement direct allant des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et, de là, aux expériences culturelles : «C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière.» Souvent les défenseurs du «tout-jeu» dans l'art omettent pourtant de mentionner les nuances que Donald Winnicott apporte à ses propos. Ainsi précise-t-il qu'il faut dissocier l'idée de la création de celle des oeuvres d'art, et faire une distinction entre ce qui relève de l'art et ce qui s'inscrit dans le registre, plus large, de la culture. En effet, un bon jeu vidéo constitue incontestablement un produit culturel, mais pas toujours une oeuvre d'art. Même si l'art n'est donc pas réductible au jeu, il paraît tout aussi impossible de contester l'existence d'une dimension ludique dans l'art : n'est-ce pas l'un des privilèges fondamentaux de l'art de pouvoir jouer librement, de façon désintéressée avec les matériaux, les codes, les langages, alors que la science, l'artisanat et, dans ses branches industrialisées, le design sont «condamnés» à produire, à capitaliser ? Tant du côté de la réception que du côté de la création artistique, nous parlons par exemple de «jeux sur le langage» pour caractériser une certaine manipulation inhabituelle des conventions et des codes, tantôt légère et re-créative comme certaines plaisanteries (des witze), tantôt impertinente ou énigmatique comme certaines métaphores, tantôt vertigineuse ou éclairante comme certaines analogies. Umberto Eco et Roland Barthes ont insisté sur le rôle du lecteur dans la constitution du sens, montrant que celui-ci pouvait être caractérisé comme une forme de «jeu avec le texte». Cependant, cette lecture-jeu ressemble parfois à un «game» basé sur des règles, et parfois à un «play» libre, de pure découverte. La lecture, «activité cognitive de sélection et de production textuelle d'information», relève certes toujours du jeu sur le texte dans le sens qu'aucun lecteur ne sélectionne et ne produit exactement la même information à partir d'une base textuelle; certains textes semblent néanmoins plus contraints que d'autres, laissant moins de marges de manoeuvre au jeu. Même si le «play» libre paraît par exemple acquérir une dimension particulièrement tangible dans le texte affecté de liens hypertextes parce que celui-ci devient «manipulable» et que chaque lecteur peut choisir ses chemins de traverse à travers le matériel proposé, il ne faut pas systématiquement surestimer l'ampleur de la liberté accordée au lecteur dans l'espace numérique : son interaction est parfois aussi contrainte que la lecture d'un article scientifique ou d'un manuel technique. Lorsque le lecteur clique par exemple, dans une bibliographie numérisée, sur une adresse web hyperliée et que la page indiquée s'affiche, peu de place est réservée au jeu libre avec le texte.

(...) Présentation de l'éditeur

Cet ouvrage est l'occasion d'une réflexion croisée de chercheurs et d'artistes de provenances très diversifiées, sur un domaine dont les productions brouillent les frontières entre les arts et les usages et échappent aux paradigmes conventionnels de l'analyse et de la critique.

En effet, pétries de nombres et modelées par les programmes informatiques, les «e-formes» s'actualisent néanmoins par des mots, des images et des sons. Ainsi, le plus souvent à la frontière entre les objets artistiques mis en ligne sur le Web et les objets de communication conçus pour lui, elles se réapproprient les

formes traditionnelles, les incorporent dans leur propre médium et composent entre programmations et pratiques interactives. Que l'on s'inquiète de leur fondement ludique, de leur légèreté inconséquente, de leurs faux-semblants, ou que l'on se réjouisse de leur sens parodique ou de leur génie poétique, il importe d'admettre que ces e-formes participent d'un paysage culturel encore flou que les textes ici réunis ont le mérite d'explorer et de commencer à clarifier.

Download and Read Online E-Formes 2 : Au risque du jeu Alexandra Saemmer, Monique Maza
#CZD7603FHLR

Lire E-Formes 2 : Au risque du jeu par Alexandra Saemmer, Monique Maza pour ebook en ligneE-Formes 2 : Au risque du jeu par Alexandra Saemmer, Monique Maza Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres E-Formes 2 : Au risque du jeu par Alexandra Saemmer, Monique Maza à lire en ligne. Online E-Formes 2 : Au risque du jeu par Alexandra Saemmer, Monique Maza ebook Téléchargement PDF E-Formes 2 : Au risque du jeu par Alexandra Saemmer, Monique Maza DocE-Formes 2 : Au risque du jeu par Alexandra Saemmer, Monique Maza MobipocketE-Formes 2 : Au risque du jeu par Alexandra Saemmer, Monique Maza EPub

CZD7603FHLRCZD7603FHLRCZD7603FHLR