

Play Again

Play Again

La série Play Again présente des portraits d'enfants et d'adolescents de quatre à dix-huit ans s'adonnant à des jeux vidéo - J'ai souhaité mettre en évidence la concentration, leur capacité à être absorbé.

Me concentrant dans un premier temps sur le regard du joueur et dans un deuxième temps sur ses mains, j'ai choisi de réaliser les portraits sous la forme de deux photos distinctes réunies en diptyque. Ce dispositif photographique est tout à la fois recherche formelle, jeu visuel et assemblage photographique.

Le protocole de prise de vues se réalise chez le jeune joueur dans un espace familier où le corps peut très vite retrouver des poses et des attitudes familières. Le corps est cadré assez serré pour restituer l'effet d'immersion du jeu, lequel est hors champ. La série tente de construire un portrait documentaire typologique de cette génération face à cette nouvelle pratique du jeu.

Diane Arques



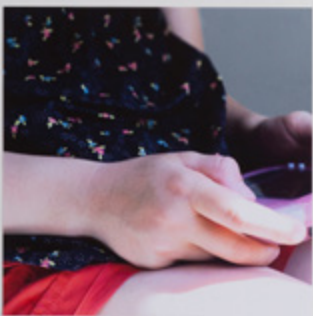
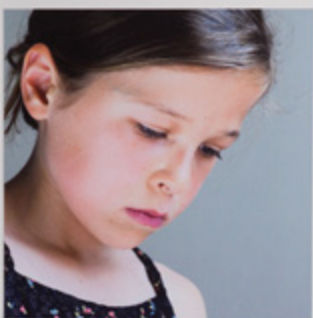
Play Again, 2014

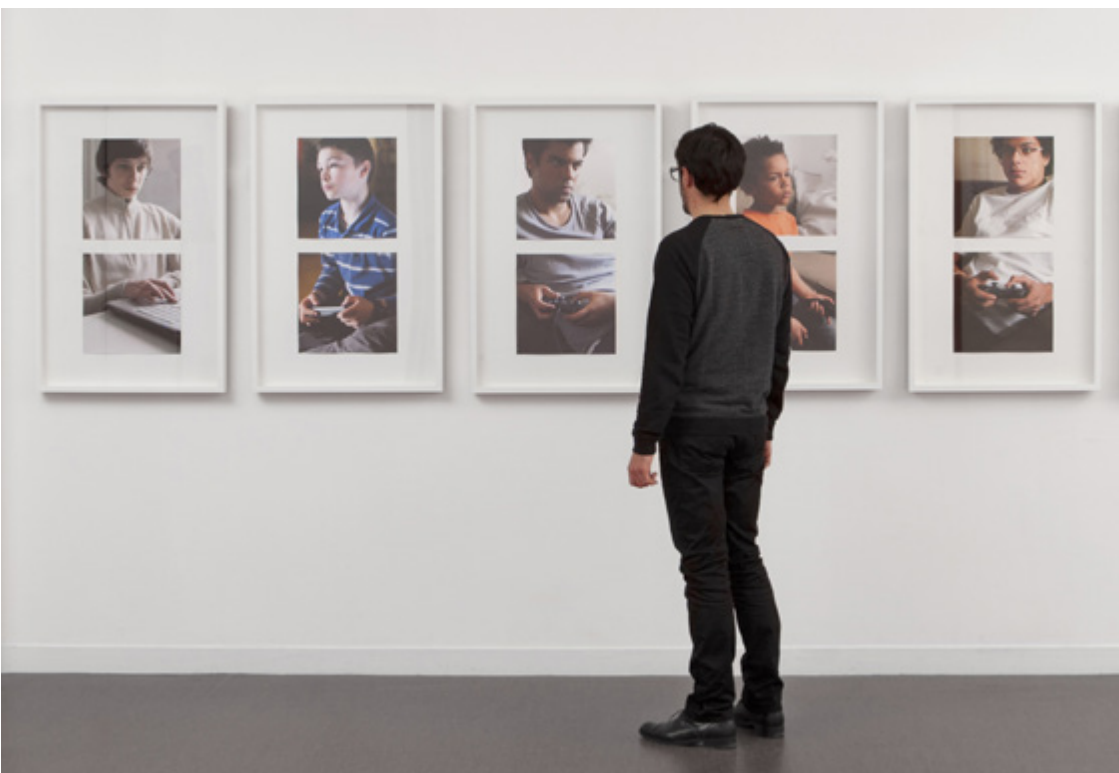
Série de 14 diptyques

Tirages couleurs sur papier Hahnemühle, encadrement bois et verre
60 x 93 cm [encadrés - 2 x (33 x 33 cm)]

« Ces enfants habitent donc le virtuel. Les sciences cognitives montrent que l'usage de la Toile, la lecture ou l'écriture au pouce des messages, la consultation Wikipédia ou Facebook n'excitent pas les mêmes neurones ni les mêmes zones corticales que l'usage du livre, de l'ardoise ou du cahier. Ils peuvent manipuler plusieurs informations à la fois. Ils ne connaissent, ni n'intègrent, ni ne synthétisent comme nous, leurs ascendants. Ils n'ont plus la même tête. »

Michel Serres, *Petite poucette*, Paris, Editions Le Pommier, 2012, p.12-13





Play Again, 2014

Série de 14 diptyques

Tirages couleurs sur papier Hahnemühle, encadrement bois et verre
60 x 93 cm [encadrés - 2 x (33 x 33 cm)]

« Vous êtes face à un jeu vidéo. Vous pressez les bonnes touches, vous déplacez la souris, vous appuyez en cadence sur les boutons du pad. Qu'est-ce qui se produit alors ? Quel est cet état si particulier, à la limite du vertige et de l'hallucination, face à l'écran et à la machine ? L'expérience ne ressemble à aucune autre : pas plus à l'état filmique des salles obscures qu'à l'état livresque de la lecture. »

Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo, Editions Zones, 2011



