

Lorsque tant de gens  
 semblent en savoir plus sur nous  
 que nous, comment  
 reconstruire notre intériorité

art art art art art  
 Si le jeu vidéo  
 est de l'art, alors il  
 est comme tous les  
 autres arts il  
 catalyse l'esprit du  
 monde, et en  
 fait un corps  
 qu'on touche, qu'on  
 manipule qu'on  
 réceptionne,  
 un corps qui  
 ressemble à l'image

une propagande

Michel Eisner, ancien PDG de Disney,  
 a déclaré en reprenant à son  
 compte une citation de Don Simpson,  
 producteur à Paramount,  
 à l'image que les riches se font d'eux  
 même, que l'église diffuse d'elle même,  
 que le marché circule de lui-même,  
 que les critiques érigent en loi même,  
 que la presse polémique le jour même  
 que les galeries circulent, et que  
 elles, que les institutions consacrent  
 pêle-mêle, que les investisseurs  
 démêlent, tout ça pour que le public  
 finisse par s'emmêler les pinceaux,

un miroir déformant  
 une vision politique

Si le jeu vidéo est de l'art, alors  
 comme tous les arts il est un commerce  
 sentiments intimes et du papier forgé

The pursuit of -----  
 ----- is the only  
 reason to make movies.  
 We have no obligation to  
 make history. We have no  
 obligation to make art.  
 Our obligation is to make  
**make money** and to ----  
**make money** it may be  
**necessary** to make history  
**art** or some significant  
 statement.

making money

Détournée d'un temps révolu, la  
 physiognomie refait surface, non plus  
 mais pour subjectiver et représenter  
 pour polluer, objectifier, falsifier

Se connaître Se reconnaître  
 et savoir qu'on et sentir qu'on  
 existe, non pas est su-e, sans  
 pour soi, cela un doute, sans  
 est évident: je un "oui mais",  
 sais, donc je-- je crois, mais  
 suis. Je vois, surtout, saisir  
 mais surtout sentir qu'on est  
 je sens que je **cru-e**  
 ne suis pas S'apercevoir  
**vu-e** représenté-e  
 Se chercher dans les tableaux  
 dans l'art, les textes, les  
 fragmenté jeux, les esprits

Naviguer entre les morceaux  
 l'évidence éternelle d'exister ----au-delà  
 interprétations, et arriver à

confier son rassembler  
 corps à des les bouts,  
 artistes, ici et là,  
 des autres et finir  
 que soi, par voir  
 et prier la totalité  
 pour que du tableau  
 l'image par-delà  
 qui en les couches,  
 ressort ne et vivre  
 soit pas une comme  
 réduction, ni tout le  
 un silence, ni monde,  
 un jeton comme  
 soi

une blague  
 une coquille  
 une honte  
 un slogan  
 un jeton

Plump

- L'Évidence éternelle (René Magritte, 1930)
- Calico (Peachy Keen Games, 2020)
- Dream Daddy (Game Grumps, 2017)
- Dustborn (Red Thread Games, 2024)