



BENJAMIN NUEL

L'HÔTEL

2008-2011

L'Hôtel est un jeu vidéo où des terroristes et des anti-terroristes, figures archétypales du jeu vidéo de guerre, sont isolés dans un hôtel magnifique entouré d'un cadre bucolique. Ils vivent ensemble, sont en attente de quelque chose et essaient d'occuper leur temps en l'absence de guerre...

ENNUI
ATTENTE TERRORISTE
CURIOSITÉ
TEMPS ABSURDITÉ ANTI-HÉROS
FRUSTRATION DÉTOURNEMENT
FASCINATION JEU
VIDÉO GUERRE

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

Pour cette œuvre, Benjamin Nuel s'est inspiré des jeux vidéo de guerre, de leur fonctionnement et de leur esthétique et a créé un univers anti-spectaculaire contraire aux codes du jeu vidéo. Les personnages sont issus du célèbre jeu de guerre *Counter Strike* (jeu vidéo de tir subjectif multijoueur en ligne et basé sur le jeu d'équipe faisant s'affronter terroristes et policiers), où ici ils cohabitent ensemble sans violence et cherchent à s'occuper. Ces personnages de jeux vidéo de guerre, des terroristes et anti-terroristes, demeurent dans un hôtel entouré de verdure et ont des préoccupations, des discussions, des actions absolument sans intérêt. Ils sont en attente de quelque chose et essaient d'occuper leur temps. Le joueur investi a une place ambiguë sur cette attente, il pourra en savoir plus, seulement à la fin du jeu. Ce jeu fonctionne en mode FPS, c'est-à-dire que le joueur ne se voit pas. Il n'y a pas de but ni de progression dans ce jeu. Le joueur se déplace dans l'espace et va de temps en temps perturber les personnages par sa présence. Il devient voyeur. L'architecture de ce monde virtuel n'est pas finie. Parfois, des bugs se produisent, des éléments sont déplacés ou sont pixélisés. On dirait un monde en chantier. Le joueur a la possibilité de s'extraire du monde, pour se rendre compte que ce monde virtuel est isolé dans un néant : l'infini noir du vide informatique (void en jargon). Benjamin Nuel a déconstruit et détourné les codes du jeu vidéo : rôle du joueur, du héros, esthétique...

Cette œuvre fait partie d'un projet comprenant une série d'animations de 10 épisodes, publiée chaque semaine entre le 10 octobre et le 12 décembre 2012 et un monde virtuel où l'hôtel s'est désagrégé (les vestiges sont montrés sous formes d'îlots 3D à la dérive où il est possible de participer à la construction du monde en dupliquant des objets, en glissant de nouveaux fichiers sur ces îlots) : www.benjaminuel.com/hotel/index.html.

PISTES DE REFLEXION

- « Pour beaucoup, l'ennui est le contraire du divertissement ; et le divertissement c'est la distraction, l'oubli. Pour moi, par contre, l'ennui n'est pas le contraire du divertissement ; je pourrais dire, au contraire, même, que par certains aspects, il ressemble au divertissement puisque, justement, il provoque de la distraction et de l'oubli, soit aussi d'un autre genre avec beaucoup de détails. L'ennui, pour moi, est proprement une sorte d'insuffisance ou d'inadéquation ou de pénurie de la réalité. » Alberto Moravia, *L'ennui* (1960). L'œuvre questionne cette citation : à travers l'ennui, les personnages essaient de se divertir en attendant un événement. Le joueur également est remis en question, il peut s'ennuyer, il est en situation d'observation et d'attente, il n'a pas de réelle mission à accomplir... **L'ennui suscite aussi la réflexion.**

- L'Hôtel repose sur **des ressorts de l'ordre de la fascination, de la curiosité et de la frustration dans une dynamique anti-spectaculaire.** Délocalisant les personnages de *Counter-Strike*, Benjamin Nuel questionne l'utopie et la survie, mettant en scène des personnages à la dérive. L'héros-joueur parcourt de nouvelles possibilités, les codes sont détournés. Il y a un autre rapport au jeu vidéo. Comme les personnages, le joueur cherche à s'occuper, à comprendre ce jeu comme une énigme mais rien ne se passe vraiment. Il est enfermé dans un monde irréel. « C'est une vision inquiète, on est évidemment dans un basculement, un changement d'ère, mais je ne voulais pas céder au nihilisme de *Melancholia* (de Lars Von Trier). La fin est plus ouverte. L'expérience est prolongée par une expérience contributive sans limite de temps... » raconte Benjamin Nuel.

CONNEXIONS

L'Hôtel s'apparente à un **objet cinématographique** par la prise de vue, l'atmosphère angoissante et les personnages énigmatiques propres à ceux du réalisateur **David Lynch**. Les films de Michelangelo Antonioni peuvent aussi être évoqués avec des thèmes récurrents tels que **la solitude et l'incommunicabilité du monde moderne**. L'œuvre peut se rapprocher d'une esthétique du code dans **l'architecture du monde virtuel** qui est en **déconstruction**. Jodi ou d'autres artistes du net-art utilisent le langage informatique pour mettre en valeur ce qui produit l'image et où la déconstruction, le code, le bug deviennent esthétiques. L'artiste rappelle aussi que tout élément créé en 3D est issu d'une forme simple : le polygone, d'où **l'aspect pixelisé des premières conceptions 3D**. On peut faire référence à l'artiste **Xavier Veilhan** qui crée des statues en se servant de scanners tridimensionnels pour numériser un corps et le modéliser en 3D. Ensuite, ces sculptures sont agrandies, rétrécies, facétisées.

LE TITRE

L'Hôtel est un établissement offrant un service d'hébergement payant souvent sur de courtes périodes. Le titre est à la fois impersonnel mais c'est aussi le cadre de l'œuvre où évoluent les personnages. L'intrigue se passe dans et autour de cet hôtel. Que font les personnages dans cet hôtel qui a l'air d'être abandonné ?

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Benjamin Nuel

Né en 1981 à Saint-Étienne, il vit et travaille à Paris. Son travail artistique autour de la vidéo et du cinéma, sur des formes de narration non linéaire, utilise les codes de jeux vidéo et 3D temps réel (images de synthèse, méthode de représentation de données tri-dimensionnelles pour laquelle chaque image composant l'animation est rendue dans l'instant qui précède son affichage). Les thèmes de l'absurde et de la fin du monde sont récurrents dans ses travaux. Il est diplômé du Studio National des Arts Contemporains, Le Fresnoy (Tourcoing).

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Comme dans un jeu vidéo, le joueur se déplace à l'aide de la souris pour avancer dans ce monde virtuel.

S'INTERROGER

- Trouvez-vous les personnages ennuyants ? Que cherchent-ils à faire dans cet hôtel ?
 - Est-ce que ce jeu vidéo s'oppose à vos pratiques avec d'autres jeux vidéo ? Pourquoi ?
 - Que ressentez-vous à travers ce jeu ?
-

ATELIERS

- Création d'un personnage en 3D ou sur Gimp, création d'une identité différente de son apparence.
 - Discussion autour du jeu vidéo et ses codes, découverte de jeux vidéo différents.
-

THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- Collège :
 - « Arts, espace, temps » « Arts, techniques, expressions » « Arts, ruptures, continuités »
- Lycée :
 - Champ historique et social : « Arts, réalité, imaginaires »
 - Champ technique : « Arts, informations, communications »



3 POUR ALLER PLUS LOIN

GLOSSAIRE

FPS. : Acronyme de l'expression anglaise «First Person Shooter» désignant les «jeux de tirs à la première personne». Les FPS sont des jeux dans lesquels le joueur voit par les yeux de son avatar (à la première personne) et dont le but est d'éliminer les autres participants (jeu de tir).

RESSOURCE DOCUMENTAIRE

We can be heroes

Margherita Balzerani - Espace multimédia Gantner (Bourogne, Territoire-de-Belfort). - Arles : Analogues, 2011. (Semaine ; 269) - Publié à l'occasion de l'exposition autour de l'art et les jeux vidéos à l'Espace multimédia gantner du 26 mars au 25 juin 2011. (Margherita Balzerani, commissaire de l'exposition).

WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

■ www.benjaminnuel.com

Sur l'œuvre :

■ www.benjaminnuel.com/hotel/index.html