

PETER LUINING

PVQ

2007

PVQ est une série de jeux vidéo s'inspirant du graphisme simple des premiers jeux vidéo. L'utilisateur manipule l'image (formes géométriques simples) et le son (rythmes électroniques minimalistes) dans le but de gagner ou de perdre.

IMAGE
PROGRAMMATION

CRÉATION SON
MINIMALISME

PIXEL

INTERACTIVITÉ

INTERFACE

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

Caractérisé par la simplicité de son graphisme, **PVQ** est **une série de jeux-vidéos hackés comprenant différents univers minimalistes**.

L'utilisateur doit suivre les instructions et essayer de gagner chaque partie. A chaque fois qu'il gagne ou qu'il perd, il change d'interface. Le fait de gagner n'a donc plus vraiment d'importance.

PVQ utilise la combinaison du mouvement des images et du son initié par l'interaction du joueur. En plus de jouer, l'utilisateur manipule également le son grâce à l'image et crée des rythmes électroniques. Mais, il est difficile de gagner les parties qui s'enchaînent car il faut être très réactif. **L'œuvre joue avec la logique « gagnant/perdant »**.

PISTES DE REFLEXION

- L'œuvre questionne **la notion d'interactivité**. Selon Peter Luining pour qu'il y ait interaction il doit y avoir manipulation et changement physique. Le spectateur a le pouvoir de réellement changer un aspect de l'œuvre.

- « C'est par **l'association de l'image et du son**, tous deux manipulables par l'internaute, que Peter Luining permet de penser la spécificité de l'apport hypermédiatique en y associant l'image et le son, tous deux manipulables par l'internaute. Ce sont des expérimentations à voir et à entendre, mais aussi à faire. »

Joëlle Gauthier, nt2.UQAM.CA.

CONNEXIONS

PVQ reprend l'esthétique et le graphisme des premiers jeux vidéos comme les célèbres jeux *Pong* (1972) et *Space Invaders* (1978). En effet, les interfaces de PVQ ne comportent que des carrés, des ronds, des rectangles ou des lignes.

L'œuvre rappelle les codes **des peintres minimalistes des années 1960**. En effet, il n'y a aucun effet de profondeur, Peter Luining utilise des formes géométriques simples, des couleurs unies. Le minimalisme est également présent dans la bande sonore de l'œuvre qui illustre les formes qui bougent ou lorsque le joueur interagit.

LE TITRE

PVQ rappelle une des formules mathématiques du calcul des propositions, théorie logique qui est l'étude des raisonnements valides. C'est une version moderne de la logique stoïcienne (école philosophique de la Grèce antique). Elle comprend des variables (des affirmations « élémentaires ») et des connecteurs logiques (et, ou, implique, ...). Rappelons que la logique sert de fondement aux mathématiques car elle modélise le raisonnement.

PVQ est une disjonction logique qui est une façon d'affirmer qu'au moins une des deux assertions (P et Q, également des variables) est vraie (la première, la deuxième, ou les deux), V étant un connecteur. Une assertion représente un énoncé considéré ou présenté comme vrai. Peter Luining utilise cette formule pour mettre en valeur la logique perdre/gagner.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Peter Luining vit et travaille à Amsterdam.

Il est artiste, commissaire d'exposition et théoricien. Après des études de philosophie contemporaine, il se fait connaître sur la scène VJ (vidéo-jockey, animation visuelle projetée en temps réel) d'Amsterdam. C'est ainsi qu'il débute sa carrière artistique.

En 1995, avec l'arrivée d'Internet, son travail prend une toute autre ampleur. Depuis 1997 son travail commence à devenir plus conceptuel et se tourne vers le minimalisme et l'interactivité. Il commence à théoriser et à écrire sur l'utilisation pratique des ordinateurs et sur les bases de logiciels.

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

L'œuvre est un jeu vidéo. En jouant l'utilisateur crée des sons avec le curseur et interagit avec les formes. Dès qu'il gagne ou perd, un nouveau monde apparaît à l'écran.

S'INTERROGER

- Pourquoi l'artiste a-t-il hacké des séries de jeux vidéo ?
- De quoi s'inspire Peter Luining concernant l'esthétique de l'œuvre ?
- Pourquoi le titre de l'œuvre se nomme-t-il **PVQ** ?
- Que se passe-t-il quand on perd ou gagne un jeu ? Quels sentiments peut-on ressentir ?

ATELIERS

- **L'esthétique des premiers jeux vidéo :**
Recherche sur les débuts des jeux vidéo (Pacman, Tétris, Pong...) – comparaison avec le minimalisme.
- **L'art et le jeu vidéo :**
Découverte d'artistes qui utilisent le jeu vidéo dans leur pratique artistique : Molleindustria, Team Chman, Antonin Fourneau.

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

- **Collège :**
« Arts, espace, temps »
« Arts, techniques, expressions »
- **Lycée :**
Champ technique : « Arts, contraintes, réalisations »; « Arts, sciences et techniques »
Champ esthétique : « Arts, théories et pratiques »



you lose

3 POUR ALLER PLUS LOIN

GLOSSAIRE

Le minimalisme ou l'art minimal : désigne un mouvement, né aux Etats-Unis dans les années 1960. Qu'il s'agisse d'art visuel, musical, littéraire, le principe est le même: il faut exclure tout le superflu et économiser les moyens de création. Cela correspond à la célèbre formule de l'architecte allemand Ludwig Mies van der Rohe « Less is more » (Moins c'est plus).

Des artistes : Donald Judd, Carl André, Robert Morris, Sol LeWitt...

WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

- info.ctrlaltdel.org
(Site de l'artiste)
- www.pavu.com/netaffects/interview.htm
(Interview de Peter Luining)