

espace
MULTIMÉDIA ET CULTURE NUMÉRIQUE
gantner

UN SERVICE DU CONSEIL GÉNÉRAL
DU TERRITOIRE DE BELFORT



EXPOSITION
UNIVERS VIRTUELS

We can be heroes

GUIDE DE L'EXPOSITION
DU 26 MARS
AU 25 JUIN 2011

COMMISSARIAT
MARGHERITA BALZERANI

AVEC :
YANN BAUQUESNE
MARCO CADIOLI
DEKALCO DJEFF
ANTONIN FOURNEAU
MARTIN LE CHEVALLIER
MOLLEINDUSTRIA
BENJAMIN NUEL
TEAM CHMAN
CARLO ZANNI



PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

LE MOT DE LA COMMISSAIRE D'EXPOSITION MARGHERITA BALZERANI

« À l'ère de la cyberculture et de l'intelligence collective, le jeu vidéo s'impose de plus en plus à côté des disciplines artistiques historiquement établies.

Son esthétique et sa manière de revisiter le réel révèlent une nouvelle représentation formelle. De plus en plus d'artistes contemporains utilisent le jeu vidéo comme moyen d'expression pour en faire des explorations plastiques participatives, qui s'éloignent de la simple finalité ludique et de divertissement.

Dans les œuvres choisies pour cette exposition le rôle du spectateur demeure fondamental grâce à une esthétique « participative » où il occupe la place du protagoniste. »

Listes des artistes :

Yann Bauquesne, Marco Cadioli, Dekalko Djeff, Antonin Fourneau, Martin Le Chevallier, Molleindustria, Benjamin Nuel, Team Chman, Carlo Zanni.

De la littérature, à la bande dessinée en passant par les comix américains, et jusqu'à la mythologie, le destin du héros demeure double, et voué malgré lui à un sort « humain trop humain ».

Le titre **We can be heroes** évoque alors la figure du héros, sa possibilité de dépasser ses limites. « We can » représente le pouvoir, la possibilité, la puissance, la force qui dérive du mot latin « virtus » et d'où le mot « virtuel » est issu. Le « héros » d'après son étymologie signifie demi-dieu qui a un skill*, une force, une identité distinctive.

Le titre est également un clin d'œil au célèbre tube **Heroes** de David Bowie (1977), artiste ayant collaboré avec l'univers du jeu vidéo, connu pour ses changements fréquents de styles, ses travestissements et ayant développé son alter-ego Ziggy Stardust. Cette chanson écrite par Brian Eno parle du désir d'être un héros malgré la vie ordinaire et parfois triste que l'on mène.

PRÉSENTATION DES ŒUVRES ET DES ARTISTES

LA SÉRIE ARENAE ¹ Photographies lambda print, 2005

Ces photographies sont issues des jeux de guerre en ligne en MMORPG: **Quake III Arena** (jeu de tir subjectif entre gladiateurs du futur), **Enemy Territory** (jeu de combat qui se déroule pendant la seconde guerre mondiale) et **Counter Strike** (jeu de tir subjectif entre terroristes et anti-terroristes). Marco Cadioli suit ce qui se passe dans ces jeux et prend des photos de combats. Dans ces espaces de combats, l'artiste se fait aider d'un guide pour assurer sa sécurité.

« Ce qui est frappant, c'est que ces photos ont vraiment l'air de vraies photos de guerre tout comme les vraies photos de guerre ressemblent de plus en plus à des captures d'écrans de jeux vidéo. »

MARCO CADIOLI

Artiste digital et professeur des médias, son nom d'avatar est Marco Manray.

A l'instar d'un reporter de guerre (en s'inspirant de Robert Capa), Marco Cadioli participe à la performance du jeu : il se définit comme un web reporter. Il propose une nouvelle vision de la photographie qui témoigne, documente, représente ce qui se passe dans le réseau et les mondes virtuels.

<http://www.internetlandscape.it>

WIINAMI ² Installation interactive, 2010

Wiinami montre l'image d'un Oonami (vague géante) dessiné par Hokusai (1760-1849). Cette image est souvent utilisée en marketing pour représenter la force du produit. Dans cette installation, le spectateur a l'opportunité à travers une interface de jeu vidéo, d'essayer de reproduire cette image fixe poétique à l'aide d'un wiiMote (manette du jeu Nintendo : console Wii). Ici, l'image exprime plutôt le calme, si personne n'y participe. Cette image mythique est animée par le joueur et son mouvement.

ANTONIN FOURNEAU

Né en 1980. Il vit et travaille à Marseille. Antonin Fourneau travaille sur le détournement de consoles dans des installations qui interrogent le statut du joueur et son comportement.

<http://www.zanni.org>

OPNIYAMA ³ Jeu vidéo de plateforme*, 2001

Opni signifie objets puissants non identifiés et Yama signifie montagne en japonais. Ce jeu ludique a une visée artistique. Le but du joueur est de gravir les pentes de l'**Opniyama**... En dirigeant son avatar, le joueur peut lancer un grappin pour escalader les pentes. Il peut également ramasser des graines distribuées par des objets non identifiés et ensuite les planter sur des plateaux de jeu. Le joueur peut personnaliser cet univers avec ces « arbres féeriques » tous différents.

L'œuvre en ligne : <http://www.palaisdetokyo.com/fr/tokyogames/game1/opniyama.html>

TEAM CHMAN

Société et collectif créé en 1998 par Sébastien Kochman et Bernard Candau, implanté à Lille. Spécialisé dans les univers de divertissements (jeux en ligne, jeux de console, dessins animés...), Team CHMAN se distingue par sa créativité multimédia : celui d'un contenu d'un nouveau genre artistique et interactif.

➤ **VIGILANCE 1.0** ¹
Jeu de vidéosurveillance, 2001

Cette œuvre est un god game et un jeu de vidéosurveillance. Le joueur, comme un demiurge contrôle tout et voit plusieurs écrans évoquant les caméras de vidéosurveillance de plusieurs lieux publics : jardin, cimetière, école, supermarché, banque... Dans un temps limité, il doit dénoncer ce qu'il voit : cambriolages, vols d'autoradio, abandon de débris, deal de drogue, alcoolisme sur la voie publique... A chaque dénonciation, il obtient des points, mais à chaque diffamation, le score baisse. Si le joueur n'est pas assez vigilant, la population tombe dans le chaos. **Vigilance 1.0** est une critique de la société de contrôle qui dénonce les discours médiatiques engendrant la panique morale et ses conséquences. L'artiste conteste ainsi des mesures sécuritaires de 2001 émises par le ministre de l'intérieur de l'époque dans le but de multiplier des caméras de vidéosurveillance dans les espaces publics.

Le jeu en téléchargement : <http://www.martinlechevallier.net/vigilance.html>

MARTIN LE CHEVALLIER

Né en mai 1968. Il vit et travaille à Paris. Il développe un travail proposant un regard ironique et critique sur les idéologies et les mythes contemporains, au moyen d'outils qui les caractérisent (du jeu vidéo au serveur téléphonique, du cédérom à la vidéo interactive).

<http://www.martinlechevallier.net>

➤ **L'HÔTEL** ²

L'Hôtel, jeu vidéo, 2009 (produit par Le Fresnoy)

L'Hôtel, la série (épisodes UN, DEUX, TROIS) 2010 (produit par Lardux film) visible jusqu'au 8 juin.

L'hôtel est un jeu vidéo mais aussi une série. Pour cette œuvre, Benjamin Nuel s'est inspiré des jeux vidéo de guerre, de leur fonctionnement et de leur esthétique.

L'hôtel repose sur des ressorts de l'ordre de la fascination, la curiosité et la frustration dans une dynamique anti-spectaculaire. Délocalisant les personnages de *Counter-strike* (jeu vidéo de tir subjectif multijoueur en ligne et basé sur le jeu d'équipe faisant s'affronter terroristes et policiers), Benjamin Nuel questionne l'utopie et la survie mettant en scène des personnages à la dérive. Ces figures archétypales du jeu vidéo de guerre, des terroristes et antiterroristes, 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 à une place ambiguë sur cette attente, il pourra en savoir plus, seulement à la fin du jeu.

Le jeu en téléchargement : <http://www.benjaminuel.com/hotel/index.html>

BENJAMIN NUEL

Né en 1981 à Saint-Étienne, il vit et travaille à Paris. Il est diplômé du Studio National des arts contemporains, Le Fresnoy (Tourcoing). Son travail artistique repose autour de la vidéo et du cinéma, sur des formes de narration non linéaire, utilisant les codes de jeux vidéo et la 3D temps réel. Les thèmes de l'absurde et de la fin du monde sont récurrents dans ses travaux.

<http://www.benjaminuel.com>

➤ **MCDONALD'S VIDEOGAME** ³
Jeu vidéo en ligne, 2006

Ce jeu est une satire des pratiques commerciales de l'entreprise McDonald's qui prennent l'apparence d'un jeu de simulation. En effet, le joueur est le chef de la direction de McDonalds et doit gérer 4 secteurs correspondant à une région du monde : le secteur agricole, l'unité d'engraissement (les vaches), le fast food et le siège social. Dans chaque secteur, un protagoniste principal fournit des conseils au joueur lorsque les choses vont mal. Le joueur peut donc choisir ou non des céréales génétiquement modifiées pour nourrir les vaches, défricher des terres des forêts tropicales pour installer des champs de soja ou de bétail. Le jeu donne un aspect peu flatteur de la firme McDonald's ainsi qu'aux autres firmes internationales. McDonald's est critiqué depuis plus de 10 ans sur son impact négatif sur l'environnement et la société (destruction de forêts, désertification, précarisation des salariés, intoxication alimentaire...). Molleindustria a créé ce jeu pour faire prendre conscience du fonctionnement de ces firmes industrielles auquel on est acteur.

Le jeu en téléchargement : <http://www.mcvideogame.com>



➤ **EVERY DAY IS THE SAME DREAM**
Jeu vidéo, 2009

Everyday the Same Dream (tous les jours le même rêve) est un jeu qui décrit un quotidien répétitif et peu épanouissant d'un homme qui lève le matin, salue sa femme, part travailler. Le joueur doit le sortir de sa routine. Plusieurs actions peuvent conduire à des fins différentes. Mais après chaque fin, le jeu recommence au point de départ : le lit où le personnage se lève. Le rêve est infini.

Créé en 6 jours, le jeu a été présenté au concours *Experimental Gameplay Project*. Cette œuvre rappelle les films *Playtime* de Tati (1967), *Un jour sans fin* de Harold Ramis (1993).

MOLLEINDUSTRIA

Site web créé en 2003 par un collectif d'artistes, de designers et de programmeurs milanais dont le fondateur est Paolo Pedercini. Se considérant comme des média-activistes, des net-artistes, Molleindustria crée des *radical games*, des jeux vidéos sur Internet s'opposant au divertissement et aux jeux commerciaux. Le collectif questionne le joueur sur des situations politiques, sociales, économiques ou idéologiques.

<http://www.molleindustria.org>

➤ **AVERAGE SHOVELER** ⁴

jeu vidéo en ligne, 2004 • Détournement du jeu vidéo d'aventure Suit Larry (1987, Sierra)

Commandité par Rhizome.org, avec le compositeur Gabriel Yared et la styliste Siri Kuptamethee de la maison Indigo.

Average Shoveler (la moyenne du plus grand nombre de pelletées) propose d'incarner un jeune new-yorkais aux prises avec un déluge d'images et de textes prélevés en temps réel sur la toile. Les passants le distraient par des nouvelles dérangeantes apparaissant dans des cadres comme des bulles de bandes dessinées : ce sont de vraies dépêches d'actualité sorties en temps réel de site Web.

À chaque fois que le personnage donne un coup de pelle, une nouvelle image surgit. Le but du jeu est d'enlever la neige qui symbolise l'information. En bas une ligne rouge montre le niveau de saturation d'informations : quand la ligne devient complètement rouge, le héros meurt. Notre quotidien est rythmé par une quantité importante d'informations qui brouille notre cerveau. *Average Shoveler* la fait vivre comme une agression.

Le jeu en ligne : <http://www.zanni.org/average>

CARLO ZANNI

Né en 1975 à la Spezia (Italie). Il vit et travaille entre Milan et New York. La pratique de Carlo Zanni consiste à utiliser des données en temps réel sur Internet afin de faire vivre des expériences de conscience sociale sous forme de jeux, de vidéo, d'installations.

<http://www.zanni.org>

THROUGH THE PLAYER 4 1

Vidéo, 2010, 2'12s

Through the player 4 (à travers le joueur) fait partie d'une série de vidéos où l'on voit un visage d'homme en train de jouer à un jeu vidéo : il est absorbé et immergé parce qu'il regarde. Cet homme semble avoir été aspiré par l'écran d'où l'image retranscrite en langage ASCII (langage informatique).

NO SURRENDER / REVERSE 2

Vidéo, 2010, 0'25 / Vidéo, 2010, 0'31

Ces deux vidéos montrent des mercenaires issus de jeux vidéo de guerre, dépossédés de leurs missions guerrières. Ils sont en temps d'arrêt dans un environnement actif. L'artiste détourne les rôles de ces soldats en utilisant l'absurde et en s'opposant à l'action et au son bruyant des jeux vidéo de guerre. *Reverse* (l'envers en français) montre un soldat dans une position étrange et immobile sur une chaise tandis que devant et autour de lui, des ordinateurs se multiplient. *No surrender* (pas d'abandon) montre un soldat qui semble fixé dans le ciel, prêt à tomber dans l'océan mouvant.

YANN BAUQUESNE

Yann Bauquesne est un jeune artiste pluridisciplinaire : sculptures, installations interactives, graphisme, peinture et photographie. Il est actuellement étudiant à l'École Supérieure d'Art de Lorraine à Metz. <http://www.thatwhatido.fr>

PENTA PONG 3

Installation interactive, 2008

Pong (1972) est l'un des premiers jeux vidéo à connaître un succès populaire développé par la firme japonaise Atari, il s'inspire du tennis de table. « *Pentapong* est une réinterprétation du célèbre jeu PONG. Cette nouvelle version a été établie avec Michel Davidov (Atelier de Recherche Interactive, Ensad). Ce projet explore le concept du multi joueur basé sur l'architecture du pentagone. Ainsi le jeu est projeté sur un écran pentagonal et les limites de celui-ci deviennent les limites du secteur de jeu. Chaque joueur peut intégrer une partie en cours et prendre la main sur la raquette qui se trouve devant lui. *Pentapong* peut se jouer jusqu'à 5 joueurs et lorsqu'un d'entre eux quitte le jeu le mode automatique reprend la main. » Djéff Regottaz.

DJEFF REGOTTAZ

Né en 1975, il vit et travaille à Paris. Chercheur à l'Université Paris 8 au département « Culture et communication » Il est le fondateur du studio de création digital « Dekalko ». Il crée des installations interactives issues du monde des jeux vidéo et du cinéma. <http://dekalkostudio.free.fr>

QUELQUES LIVRES

→ **Supercade** [texte imprimé]

A visual history of the videogame age, 1971-1984 / text, design and production by Van Burnham. - MIT press, cop. 2001

→ **La saga des jeux vidéo** [texte imprimé]

De Pong à Lara Croft / Daniel Ichbiah. - Vuibert informatique, 2004

→ **Jeux vidéo : l'art du XXI^e siècle** [texte imprimé]

The history and culture of videogames / Lucien King. - Laurence King, 2002

→ **Les jeux vidéo** [texte imprimé]

À la recherche d'un monde meilleur / Jean-Paul Lafrance. - Hermès science publications-Lavoisier, impr. 2006



LES MACHINIMAS

« Le mot machinima est la combinaison des mots : machine (évoquant l'ordinateur), animation et cinéma. C'est un film réalisé à l'intérieur d'un monde virtuel ou d'un jeu vidéo. Comme la photographie, il désigne à la fois une oeuvre et une technique. Aujourd'hui, avec plusieurs milliers de machinimas créés à partir de jeux vidéo, les plus populaires (*Halo*, *Sims*, *World of Warcraft*...), il est le premier genre cinématographique issu des mondes virtuels. Il est né en 1996 avec le machinima *The diary* de A. Camper. ...

Cependant, le statut de ce moyen d'expression, son destin de diffusion, ses moyens de production, son économie et la reconnaissance du statut du droit d'auteur restent encore extrêmement difficiles à maîtriser aujourd'hui. Cette sélection de film souhaite mettre en avant le potentiel esthétique et scénaristique du machinima et par différentes expériences créatives, montrer son caractère original. Ce phénomène est devenu une culture parallèle qui transgresse les règles et transforme un produit de masse en une oeuvre nouvelle et originale. » Margheritha Balzerani

LOVELY FAMILY TV

Jeu en ligne, 2004 / Jeu vidéo utilisé : *The Sims*, jeu de simulation de vie / Bande-son : *Boyz Noise*

DAGON

Trace Sanderson, 2010, 8'45 / Logiciels utilisés : *Fraps* et *Adobe Première*

OVER DATA

Marco Man Ray, 2010, 3'13

WELCOME TO THE DESERT OF REAL

Paolo Petercini, 2009, 6'37 / Bande-son : *Pan Sonic* / Jeu vidéo utilisé : *America's army*,

INTERVENTION

Phil Rice, Aka Overman, 2009, 4'48

Jeu vidéo utilisé : *Grand Theft Auto IV (GTA4)*, jeu vidéo d'action-aventure, sorti en 2008.

THE BODY IS OBSOLETE

Chantal Harvey, 2009, 3'46 / Monde virtuel utilisé : *Second Life*

55 SOUNDS TO THE SKY

Christine Webster et Balthazar Truffaut, 2010, 6'30 / Monde virtuel utilisé : *Second Life*

espace MULTIMÉDIA ET CULTURE NUMÉRIQUE gantner

UN SERVICE DU CONSEIL GÉNÉRAL
DU TERRITOIRE DE BELFORT

VISITE GUIDÉE ET ATELIERS POUR LES GROUPES

Contact : Clémence Girard Chargée des publics
03 84 23 59 72 - clemence.girard@cg90.fr

À NOTER DANS VOS AGENDAS :

- **MERCREDI 11 MAI À 20 H 30 AU CINÉMA DES QUAIS (BELFORT)**
UNIVERS VIRTUELS / EN COLLABORATION AVEC CINÉMAS D'AUJOURD'HUI
The Cat, the Reverend and the Slave, la vraie vie de Second Life
de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita (France - 1h20 - 2009) - Documentaire
+ *The Trashmaster* de Mathieu Weschler (France - 1h30 - 2010) - Machinima
- **DIMANCHE 15 MAI À 17 HEURES**
17H : SÉLECTION MACHINIMA
+ MACHINIMAS RÉALISÉS LORS DE L'ATELIER GRUNDTVIG.
18H : PERFORMANCE « MARATHON GRAVITY » : LES RICHES DOUANIERS
- **DU 10 AU 15 MAI**
ATELIER EUROPÉEN GRUNDTVIG :
LES UNIVERS VIRTUELS COMME PRATIQUE ARTISTIQUE
Plus d'information : <http://www.europe-education-formation.fr/grundtvig-ateliers.php>
- **À PARTIR DU 9 JUIN (DANS LA BLACK BOX)**
VÉRONIQUE HUBERT PRÉSENTE :
À VENIR LE MONDE SERA BEAU, 2010, 9" (AVEC NINA ESBER)
+ ALIBI 2#, 2010, 16"

1, rue de la Varonne
90 140 Bourgnone
03 84 23 59 72

www.espacemultimediagantner.cg90.net
lespace@cg90.fr Facebook : Espace multimédia gantner

Entrée libre du mardi au samedi de 14 heures à 18 heures

L'Espace multimédia gantner est une antenne de la Médiathèque départementale de prêt. Service du Conseil général du Territoire de Belfort, il est également labellisé Espace Culturel Multimédia, soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication, la Direction régionale des affaires culturelles de Franche-Comté et la Commune de Bourgnone. L'Espace multimédia gantner fait partie du Réseau des Arts Numériques (RAN).

partageons
nos passions
dans le
Territoire

