



LE MOI, JEUX D'ISABELLE ARVERS

SPÉCIALISTE DES AFFINITÉS ÉLECTIVES QU'ENTRETIENNENT L'ART ET LES JEUX VIDÉO, LA COMMISSAIRE D'EXPOSITION LÈVE LE VOILE SUR UN PAN MÉCONNU DE LA CRÉATION ARTISTIQUE, ENTRE DÉTOURNEMENT ET ALTERNATIVE CRITIQUE.

C'est à l'occasion d'un stage au Centre Pompidou en 1995 qu'Isabelle Arvers découvre sa vocation de commissaire d'exposition. Son domaine de prédilection à Sciences-Po Aix-en-Provence : le virtuel. Pour maîtriser les technologies, elle poursuit sa formation chez Ex machina et Duboi, deux sociétés réputées dans la postproduction et les effets spéciaux. Puis, en 1999, elle devient responsable des partenariats à *Art 3000*, association qui gère aujourd'hui Le Cube, le centre de création numérique d'Issy-les-Moulineaux, unique en France.

C'est dans ce cadre qu'Isabelle Arvers travaille sur ISEA, le symposium international des arts électroniques. Ce rendez-vous majeur dans le domaine des arts et des nouveaux médias a lieu à Paris en décembre 2000 et réunit plus de trente pays participants. Puis elle intègre Gizmoland.com, le site Internet dédié aux cultures électroniques. « *Une période fantastique* », confie-t-elle. « *C'est-là que j'ai conçu ma première galerie d'art en ligne.* » L'expérience prend fin avec l'éclatement de la bulle Internet en 2001. Toujours pionnière, elle collabore alors à la première édition du festival Villette numérique en 2002 et conçoit l'exposition Playtime, qui retrace l'histoire récente des jeux électroniques. « *Je voulais montrer ce qu'est vraiment le jeu vidéo, car le monde de l'art avait tendance à ignorer cet univers. Une partie de l'exposition était justement consacrée à des jeux créés par des artistes. Il y avait aussi des installations et des vidéos conçues autour de la thématique du jeu.* »

Devenue commissaire d'exposition indépendante en 2003, Isabelle Arvers travaille comme consultante pour le Centre Pompidou et participe à la programmation des Cinémas de demain. Elle conçoit plusieurs expos à l'étranger (*Reactivate* en Australie, *Mind Control* en Italie consacré aux jeux sur Internet, *No fun : Games and the gaming experience* en Norvège sur les logiciels libres et open source). Et fidèle à sa passion, elle poursuit son exploration de « *l'art en jeu* ». « *Ce qui m'attire, c'est la dimension artistique du jeu, car elle est fondamentalement subversive* », résume-t-elle. Un bel enjeu ! >>>

Page de gauche

>>> Isabelle Arvers.

ACTUALITÉ

Du 21 au 24 mars 2007 :
Articule à la scène nationale Bonlieu d'Annecy avec les artistes suisses : Angela Marzullo, Collectif-Fact, N3krozoft, Vittoria Pollato, Patrick Tschudi et Sylvie Fleury.

CONTACT

Arvers Blue Business Building
6, rue du Parc 74100 Annemasse.
Tél. : 06 61 99 83 86
et www.isabelle-arvers.com



>>> *PSP*, 2005, collection de l'artiste, Paris.

Miltos Manetas est un artiste grec qui se partage entre l'Italie et Londres. Ses peintures représentent fréquemment des ordinateurs, des câbles et des jeux vidéo.

Il est à l'origine d'un mouvement artistique lancé en 2000 à la Gagosian Gallery de New York, intitulé Neen qui proclame que les sites Web sont l'art de notre temps. www.neen.org



>>> *Post Vinyl* est une œuvre de l'artiste autrichien Mathias Fuchs, qui enseigne la relation art et jeux depuis la fin des années 90, d'abord en Autriche, puis en Angleterre. Il s'agit d'un instrument pour DJ (Disc Jockey) et VJ (Vidéo Jockey) conçu à l'intérieur du jeu *Unreal Tournament*. Ici, Mathias Fuchs est VJ.

>>> **CIMAISE – Pourquoi vous intéressez-vous tant aux jeux vidéo ? Isabelle Arvers** - C'est le premier divertissement et la première industrie de loisirs devant le cinéma et la musique. On dit souvent que c'est quelque chose d'abrutissant, que ça ramollit. Moi, je dis non. Je pense qu'il faut s'y intéresser de manière critique et qu'il faut essayer de promouvoir des applications ou des pratiques artistiques alternatives.

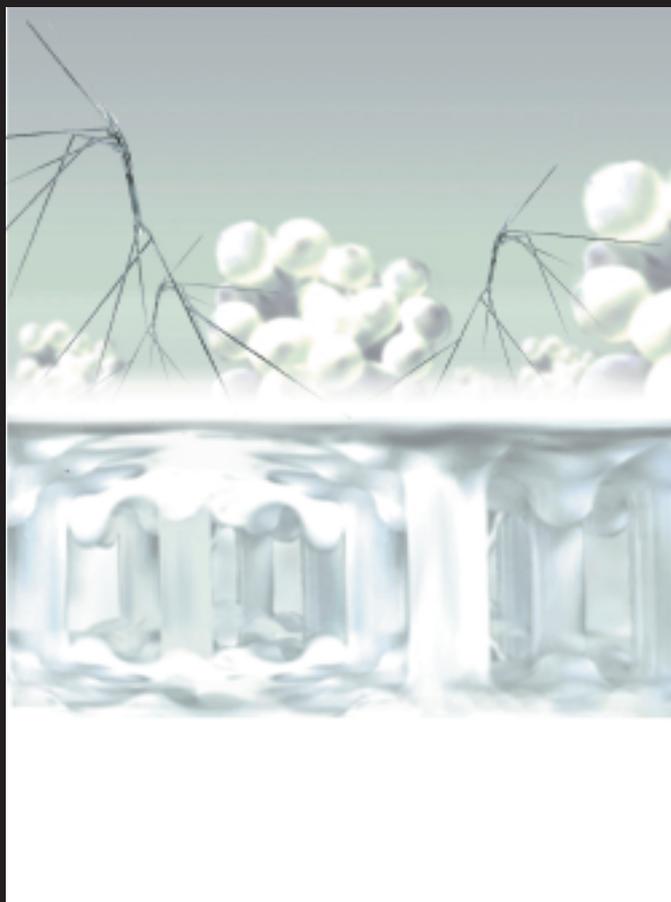
Selon vous, le jeu est passé du statut « d'objet de consommation de masse » à « celui de médium »... Oui. C'est un nouveau mode de représentation. Avec un jeu vidéo, on peut faire de la musique, des films, et surtout représenter le réel. Le monde est devenu un jeu vidéo. Durant la guerre froide, le destin de la planète dépendait du "bouton rouge" atomique. Regardez le traitement de la guerre par CNN, cela ressemble à un jeu vidéo ! Et rappelez-vous les images du 11-Septembre... Je ne vois pas pourquoi on n'utiliserait pas les video games pour interroger un monde qui lui-même tend à en devenir un.

Quel rapport y a-t-il entre le jeu et l'art ? Le dadaïsme, le surréalisme ou les artistes de mouvements contemporains comme Fluxus voient le jeu comme une des formes les plus subversives de l'art. Dans les nouveaux médias, on trouve souvent ces types de connections, ces ramifications-là. Dans certains cas, on fait appel aux spectateurs. Dans le jeu, il y a l'idée de participation. Le contenu émerge de l'interaction. Il y a aussi l'idée de performance. Dès l'instant où les jeux sont créés, leur détournement devient possible.

Quelle a été la chronologie de cette évolution ? Les premiers détournements datent de la fin des années 70, même s'ils ne pouvaient pas vraiment être qualifiés d'artistiques. Certains développeurs ont pris des cartouches de jeux et ont essayé de les pirater. Ce fut le début de la « scène démo ». Ensuite, ils ont tenté de pousser les technologies jusqu'à leurs limites, de faire le maximum au niveau du graphisme, du son et de la programmation informatique, et cela a abouti à la rencontre de milliers de gens dans des stades. C'est quelque chose de très underground.

Que peut-on créer avec un jeu vidéo ? J'ai rencontré un artiste, aux Etats-Unis, qui a piraté sa console Atari dès l'âge de huit ou neuf ans pour réaliser un petit film. Youssef Mehri fait aujourd'hui de l'*Atari poetry* ; il utilise sa console pour composer de la poésie, car en jouant avec elle, il produit des mots. Depuis la fin des années 90, les codes source (NDLR : langage informatique destiné à l'écriture d'un programme) de certains jeux « 3D temps réel » sont accessibles. Cela permet à des artistes de les reprogrammer et de les détourner à des fins artistiques. C'est ce que fait le groupe *Jodi*. Au départ, c'était un collectif de net art. Les artistes se sont approprié le jeu *Quake*, dont ils ont gommé tout l'aspect visuel, en ne gardant que le son. On entend encore les bruitages qui sont propres au jeu et aux combats, mais on ne voit plus que des lignes noires et blanches. A partir de plusieurs jeux, ils ont abouti à quelque chose de complètement abstrait.

Jusqu'où peuvent aller ces détournements ? En France, le collectif *Kolkosz* détourne des jeux afin de travailler sur le rapport réel/virtuel. A la biennale de Lyon, ils ont réalisé un jeu qui simulait l'espace d'exposition. Les gens venaient jouer dans cet espace de jeu et le public pouvait voir les joueurs de l'extérieur. *Kolkosz* a également créé un jeu mettant en scène des galeristes à même de se combattre et de détruire leurs collections dans leurs propres appartements remodelés en 3D par les artistes. Un autre, Miltos Manetas, peint des gens qui jouent avec des jeux de console. Il réalise aussi des vidéos. L'une d'elles représente la célèbre héroïne de jeu *Lara Croft* en train de tomber pendant des heures. C'est un peu comme *Le baiser* de Warhol, sauf que là *Lara Croft* n'en finit pas de tomber. Autre personnage très célèbre détourné, *Super Mario* : plutôt que de le faire



>>> courir, il le fait dormir ! Un autre artiste américain, Cory Arcangel, a piraté la cartouche du jeu Super Mario en supprimant tous les graphismes, sauf les nuages. Cela donne une vidéo assez belle avec uniquement des nuages. Un collectif français, Les Virtualistes, a réalisé Article 30, un labyrinthe d'images, en détournant un jeu de combats pour dénoncer les horreurs de la guerre et promouvoir les droits de l'homme...

Quel est le message de ceux qui détournent ces jeux ? Leur argument central est : « nous vivons dans le monde du "tout technologique". Plutôt que d'utiliser bêtement la technologie, nous la détournons ». C'est aussi une façon de refuser un monde qui baigne dans un trop-plein d'informations, envahi d'images, un univers sur lequel on a assez peu de prise... Michael Stora, psychologue clinicien et spécialiste du jeu vidéo comme thérapie nous dit : « Le temps du jeu est le temps du plaisir, un moment où l'on peut manipuler l'image alors qu'elle nous a manipulés auparavant. » L'idée est de reprendre le contrôle et de soumettre à la critique un monde où les frontières entre virtuel et réel, fiction et réalité sont de plus en plus floues, où les libertés individuelles et la vie privée sont menacées. Les manipulateurs de jeux vidéo sont des activistes. Mais il existe aussi des détournements qui ne sont pas politiques, mais simplement poétiques ou esthétiques.

Comment se vendent ces œuvres ? Certains musées commencent à acheter, mais on est très loin des œuvres matérielles. Il est possible d'acheter un site Internet. Parfois, on monnaie uniquement un certificat puisqu'en fait le site est accessible à tous. Problème : ces œuvres ne sont pas faciles à montrer. Elles n'apparaissent que sur des ordinateurs ou des écrans plasma, il faut des chambres noires. Elles contraignent donc à transformer les lieux d'exposition.

>FIN

Ci-dessus

>>> *Profusion* est un jeu créé par les artistes de Panoplie.fr, un collectif de Montpellier. C'est un jeu en 3D temps réel qui s'intéresse à l'univers de l'infiniment petit, puisque l'action se déroule dans un nano système. Trois décors différents : la serre de reproduction d'ADN (à gauche ci-dessus), des prédateurs dans le jeu (à droite) et enfin un accumulateur d'énergie.