



**2017
2023**

PORTFOLIO

**ISABELLE
ARVERS**



Art et jeu vidéo



ISABELLE ARVERS

www.isabellearvers.com

Isabelle Arvers est commissaire d'exposition et spécialiste des machinimas (films conçus à partir de moteurs de jeux vidéo) en France et à l'international. Elle a commencé à concevoir des programmations de films pour des festivals et des musées dès 2005.

A partir de 2009, elle a commencé à animer des ateliers machinima à destination des adolescents, puis des publics jeunes et enfin des étudiants en art.

Après avoir animé plus d'une centaine d'ateliers en France et à l'étranger, elle a conçu son 1er machinima en 2012, et réalise depuis de nombreuses vidéos à partir de moteurs de jeux.

En 2016, elle conçoit un machinima doc dans la jungle de Calais et crée différents machinima abstraits.



e-Fa, 2023

Une installation collaborative & interactive,
2023

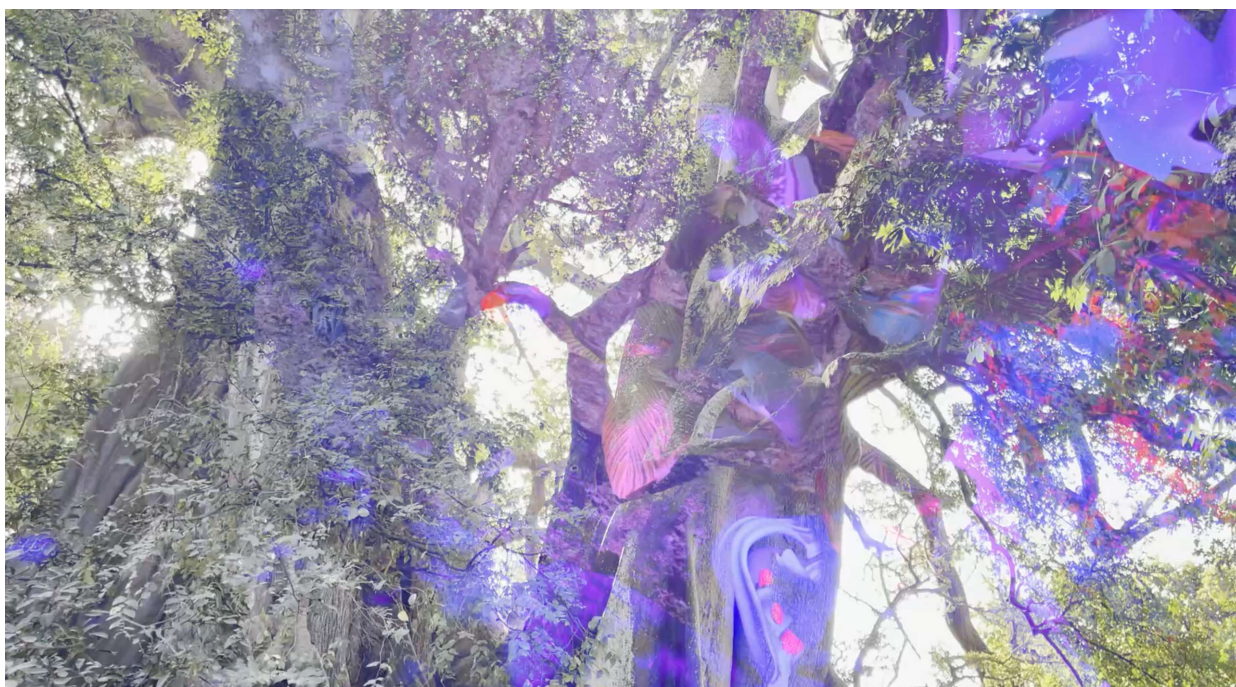
Conçue dans le cadre de l'atelier Tecnorishas organisé par Henri Tauliaut avec les artistes Livia Diniz, Benjamin Abras et Bruno Creuzet en Martinique, e-Fa est une installation interactive qui permet d'interroger le Fa art divinatoire vaudou au moyen d'une corne de Lambi, autrefois utilisée par les esclaves pour communiquer.



LIQUID FOREST, 2023

Une création machinima d'Isabelle Arvers
Création sonore de Gaël Manangou, CO

Liquid Forest mélange les forêts de Casamance et de Gambie avec des scans 3D de baobabs et une création sonore de l'artiste Congolais Gaël et les Caïmans et s'intéresse aux pouvoirs surnaturels des arbres pour nous plonger à l'intérieur des arbres et nous immerger dans une transe visuelle et sonore.



INFINITREE, 2022

Machinima par Isabelle Arvers et Mbaye Camara (SE)

Création pour le Partout d'Art contemporain de Dakar au
Centre Yennega

Un dialogue entre savoirs ancestraux et savoirs scientifiques
sur fond de communication entre les arbres, entre humains et
non humains, dans une installation qui mêle peintures de
jardins fantastiques, installation végétale et machinima*



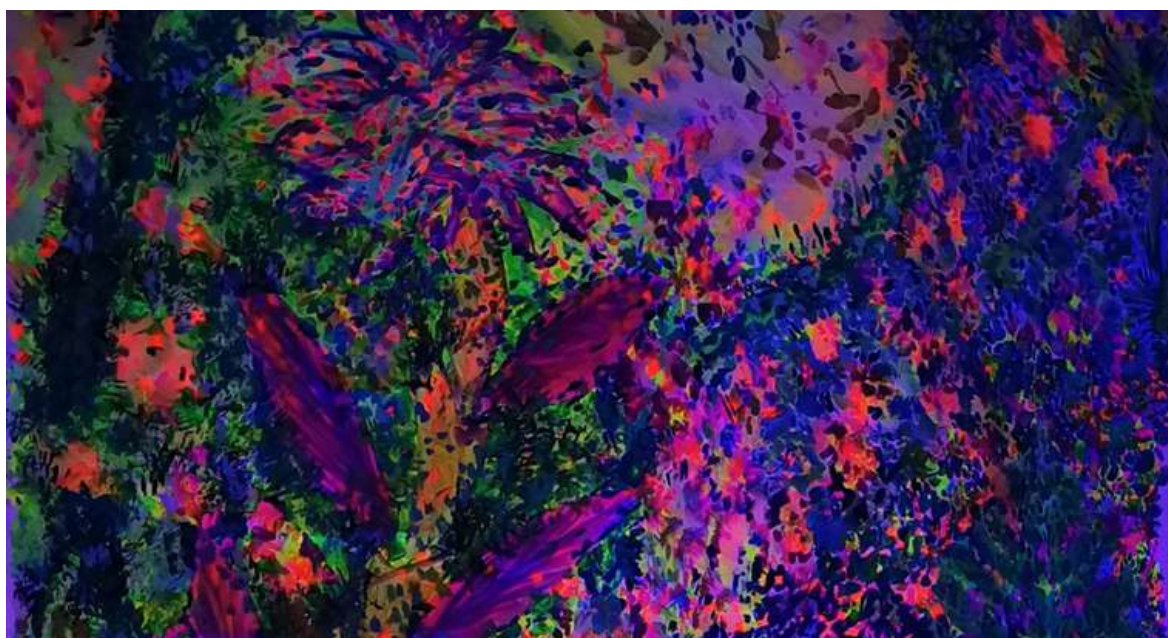


MAGIC GARDEN, 2022

Peinture et installation végétale
par Isabelle Arvers et Mbaye Camara (SE)

Création pour le Partourt d'Art contemporain de Dakar au Centre Yennega

Comment être en accord avec la nature: peindre en extérieur est une manière de communiquer avec les éléments et le non-humain. Ne peindre que sur dans les rochers ou sur le sable, dans les jardins, les parcs ou la forêt... Peindre ce que l'on ressent, avec l'eau d'un ruisseau, d'un lac ou d'une simple flaque après la pluie.





Virtual Tree, 2022 animation 3D

Virtual Tree est le pilote d'un film produit pendant la résidence du CREASEN par Isabelle Arvers et Laurel Gbenafa. Virtual Tree a journey into the trees vise à sensibiliser aux questions environnementales et écologiques liées aux arbres, en se basant sur les connaissances et les mythes ancestraux et locaux sur les arbres, en utilisant des jeux vidéo pour produire des images 3D en temps réel et intégrer des animations 3D à des séquences réelles. Le film Virtual Tree est un voyage à l'intérieur des baobabs et propose un dialogue entre savoirs ancestraux et savoirs scientifiques sur fond de crise climatique et d'urbanisation massive. Ce projet est financé par l'Union Européenne dans le cadre des résidences crea.sen du pôle Eunic Sénégal.



Série la Mer, 2019

Machinima abstrait

Dans la série The Sea d'Isabelle Arvers, des formes et des paysages abstraits sont développés à partir du mouvement aléatoire de la mer ou des vagues dans un moteur de jeu. Un monde de motifs abstraits, qui se plient ou se déplient, mats ou réfléchissants, pour tester la possibilité de créer des "sortes d'espaces" pour reprendre le livre de Georges Perec, visant à modifier la perception des mouvements observés. A cette dématérialisation de l'objet, ces "mouvements d'images" répondent à l'abstraction de l'image produite par le moteur du jeu. La mer devient abstraite, pleine de glitches et son image se transforme en une série de polygones fragmentés qui s'étirent sous l'œil de la caméra virtuelle.





Ce qui me manque, 2019

Installation Machinima | sand | sound and colors

on découvre dans l'obscurité un faisceau de lumière coloré qui balaye une plage de sable. On dirait que la terre vibre, se soulève doucement, qu'une onde la parcourt. Lentement progresse un jeu de rayures de teintes accordées, violettes, jaunes, vertes, oranges, citrons, etc. comme un clin d'oeil à un Buren déluré. Des haut-parleurs invisibles diffusent des vibrations rassérénantes. On a envie de plonger dans cette atmosphère souterraine et pourtant si céleste. Isabelle Arvers nous offre la clé de l'arc-en-ciel : nous pouvons nous promener dans ses plis contrastés, nous envelopper dans son étoffe nuancé. L'espoir de vivre dans un monde amical nous guérit de nos idées noires, si facilement entretenues par le spectacle de l'inconscience politique contemporaine. Jean Paul Fargier, Video Turbulence





Sorcières, 2019

Vidéo, animation 3D

Qu'est-ce qu'une sorcière aujourd'hui ? Mélange d'animation 3D (Iclone7) et de sons et vidéos de la marche poitevine, réalisé dans le cadre d'une résidence artistique à Melle, Nouvelle Aquitaine, 2019 Le marais est devenu le personnage principal, avec une sorcière en arrière-plan, que j'ai ensuite créée de toutes pièces en 3D. Pour que le marais et ses habitants, les arbres, les oiseaux, le vent et les bruits de l'eau brassée par les bateaux, restent à l'avant-scène, j'ai enregistré en chuchotant des textes, influencés par les lectures du moment : Femmes courant avec les loups de Clarissa Pinkola Estes, Sorcières de Mona Chollet, Mots, Mort, Sortilèges de Jeanne Favret Saada, etc. et surtout par mon désir de plus en plus pressant de dire l'importance de se libérer de tous les jougs : capitaliste, patriarcal, politique, etc.

