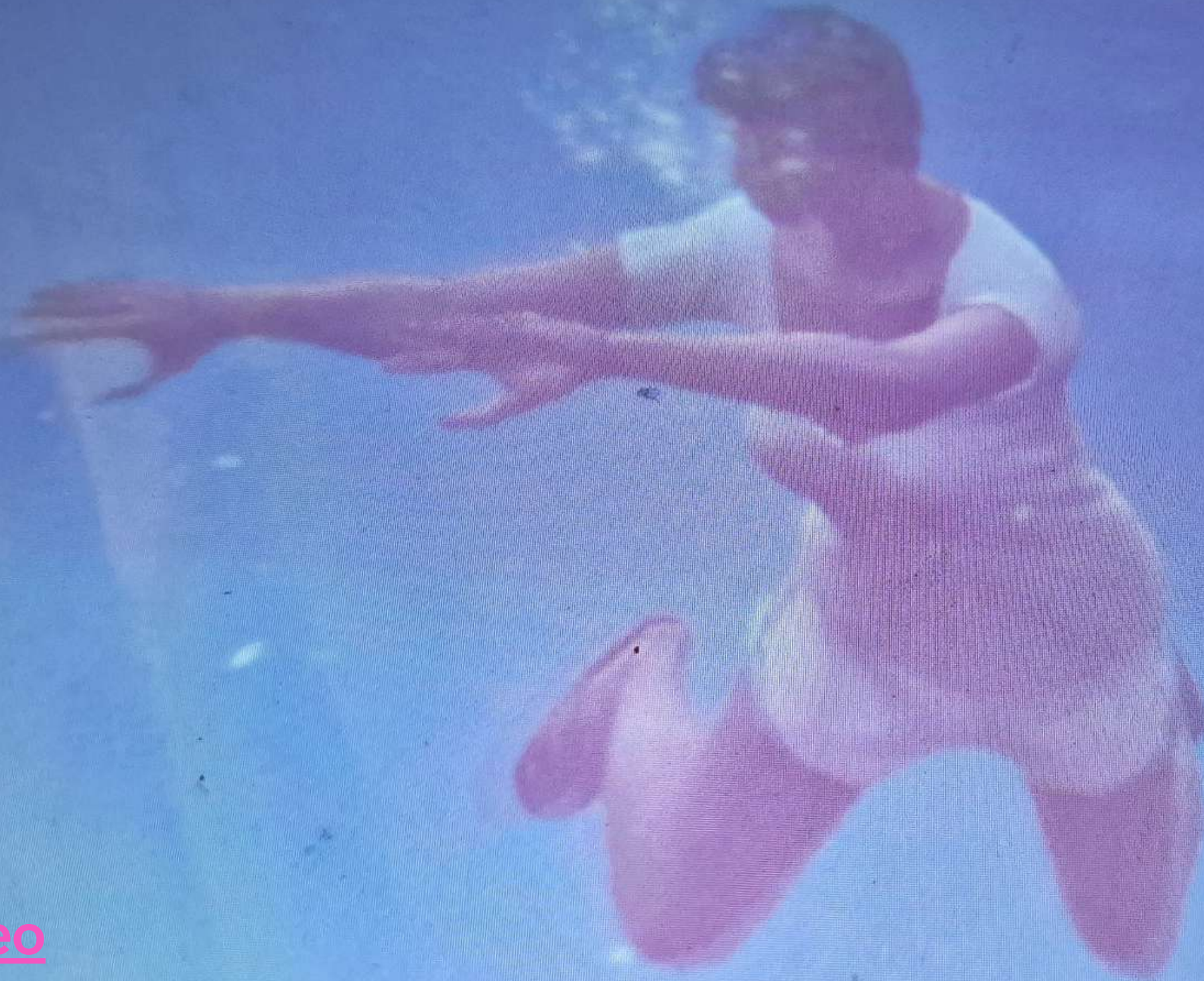


PORTFOLIO

ISABELLE ARVERS

2025



ISABELLE ARVERS



GAMES

ARTIST & CURATOR

Isabelle Arvers, Docteure en Art Multimédia, LARSyS, Interactive Technologies Institute (ITI), FBAUL, est une artiste et commissaire d'exposition française dont les recherches portent sur l'interaction entre l'art et les jeux vidéo. Au cours des vingt dernières années, elle a étudié les implications artistiques, éthiques et critiques des jeux numériques. Son travail explore le potentiel créatif du piratage des jeux vidéo à travers le machinima (films conçus à partir de moteurs de jeux vidéo).

A partir de 2009, elle commence 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 2019, elle se lance dans un **Tour du monde art et jeu vidéo** en se concentrant sur les pratiques queer, féministes et décoloniales, pendant lequel elle rencontre et interviewe plus de 300 artistes et Game designers dans 18 pays des Suds. Ces rencontres donnent lieu à l'écriture de sa thèse sur la Décolonisation de l'art et des jeux vidéo, qui se conclue par un dialogue entre savoirs ancestraux et numérique, avec l'exposition **Aux futurs ancestraux**, ainsi qu'à de nouvelles collaborations artistiques et son entrée au sein du collectif **TechnOrisha** et la création de l'œuvre collective **eFA**.

VIDEOS : [HTTPS://VIMEO.COM/ISABELLEARVERS](https://vimeo.com/isabellearvers)

ISABELLE ARVERS

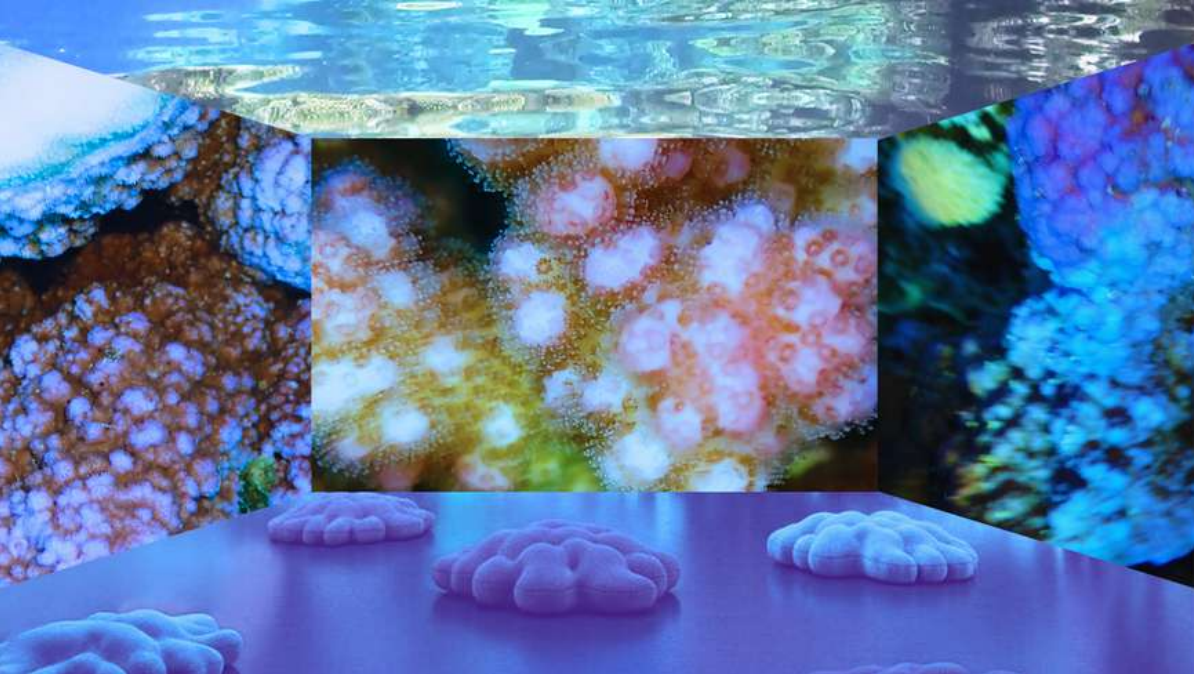


GAMES ARTIST

En 2021, elle devient membre du comité scientifique du projet **EDEN ARTECH** – Ethics and sustainability for an ecology of nature through art and technology – la Sorbonne, EHESS/ Mines Telecom, Roskilde University Denmark. Un projet de recherche art-science qui vise à créer un dialogue entre les connaissances scientifiques et endogènes sur les arbres et la communication entre les arbres, pour concevoir des œuvres immersives destinées à changer les attitudes à l'égard de l'environnement. Ces questions l'ont amenée, fin 2021, à interviewer des artistes initiés aux pouvoirs des arbres, ainsi que des praticiens traditionnels en Casamance et au Sénégal.

Il en résulte une série de films dédiés aux arbres, mêlant images 3D, scans 3D d'arbres et prises de vue réelles : **Virtual Tree**, voyage au cœur des baobabs (Résidence Crea.sen EUNIC Sénégal, 2022), **Infinittree** (2023) pour l'exposition Guy Gi à Dakar et **Liquid Forest**, réalisé avec le musicien congolais Gaël Manangou (2023), ainsi qu'un court documentaire intitulé **la Puissance des arbres**, réalisé avec les artistes brésiliens Livia Diniz et Bruno Qual.

Liquid Forest mêle mers et forêts, nous immergeant dans des récifs coralliens, des forêts infinies et des baobabs, montrant que tout est interconnecté et que nous faisons partie d'un tout. Nageant également entre les coraux et les arbres, **Liquid Forest** ouvre la voix aux coraux et annonce la nouvelle création: **Coral Sounds**



CORAL SOUNDS, 2026

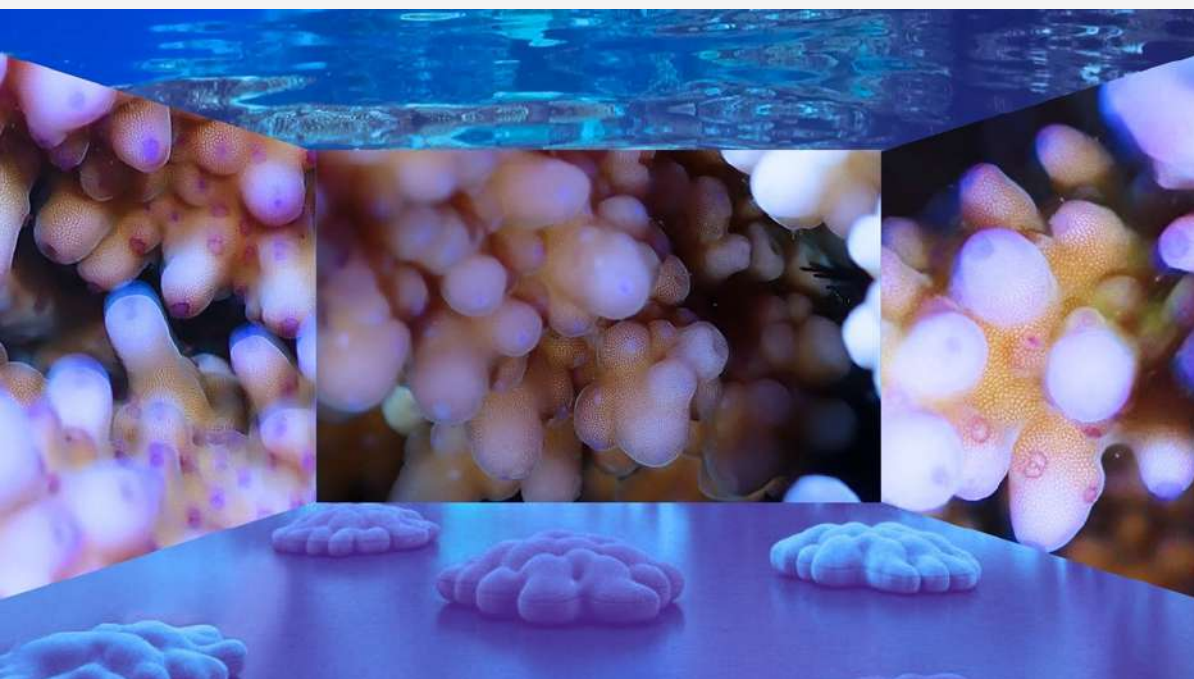
Une installation immersive imaginée par:

Isabelle Arvers, Kareron, game artiste

Julie Rousse, artiste sonore

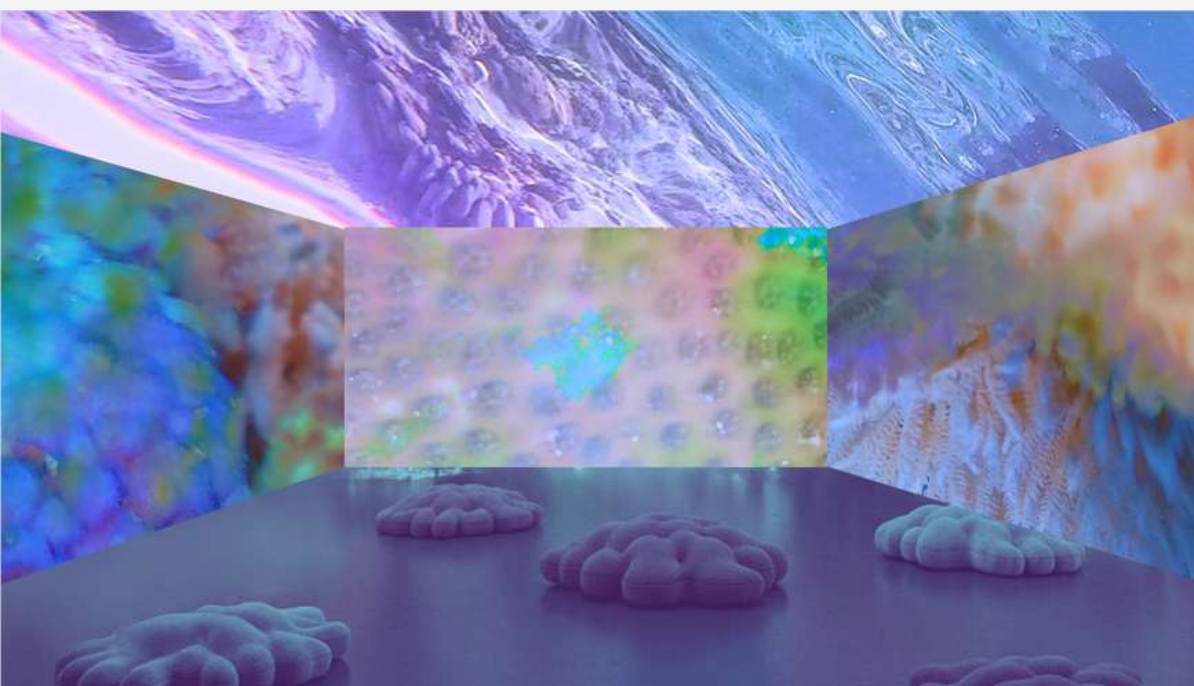
Elena Kauffmann, D2D & WOW zone expérience immersive

Coral Sounds est une installation immersive qui explore la communication des coraux par ultrasons, et la résistance de super coraux en Mer rouge.



Coral Sounds est une invitation à nous immerger, littéralement et métaphoriquement, dans le milieu fluide de la communication corallienne, où l'art, la science et la technologie convergent pour dissoudre les frontières perceptuelles qui nous séparent de la vibrante symphonie du récif.

Cette installation cherche à cultiver une rencontre intime avec le chœur multiespèce des récifs coralliens, reconnaissant que pour véritablement comprendre leur langage complexe, nous devons changer nos perspectives terrestres et adopter une « vision amphibie ».



Ce projet s'ancre dans la révélation scientifique que les coraux communiquent via des ultrasons, un processus essentiel à la repopulation des récifs et un témoignage de leur résilience, parfois enracinée dans une mémoire ancestrale qui les équipe pour résister aux stress environnementaux.

Coral Sounds traduit ces subtils dialogues, souvent au-delà de la portée auditive humaine, en une expérience immersive, utilisant le domaine en plein essor de la bioacoustique marine pour révéler le rôle crucial des paysages sonores sous-marins dans la vie corallienne.

THE ROAD, 2025

Isabelle Arvers et Zimako Mel Jones

Documentaire machinima, 30'

"The Road" est un machinima documentaire que je suis en train de réaliser, en collaboration avec Zimako Mel Jones. Ce projet immersif est une adaptation de son livre éponyme, qui retrace sa traversée du désert du Niger et de la Libye, puis de de la Méditerranée, jusqu'à son arrivée en Italie. En 2016, j'avais interviewé Zimako pour le machinima documentaire "Heroic Makers vs Heroic Land". Ce film mettait en lumière l'extraordinaire capacité de personnes réfugiées à bâtir une véritable ville – avec ses écoles et ses églises – au sein du camp de Calais, plus connu sous le nom de "la Jungle".

Avec "The Road", nous abordons de nouveau des thématiques migratoires, mais sous un angle différent et plus intime. Il s'agit d'un machinima documentaire d'interview, où la voix de Zimako Mel Jones et son témoignage direct de cette traversée sont mis en images. En utilisant des moteurs de jeu vidéo, nous cherchons à représenter visuellement son vécu, offrant une perspective unique et immersive sur son expérience. Jeux utilisés: Cine Tracer, Frontiers the game, Splinter Cell, Black Ops





SANG GA U, 2025

Isabelle Arvers, Documentaire machinima, 20'

Sang Ga U est une œuvre documentaire et expérientielle à la rencontre des Urak Lawoj, sur l'île de Koh Lanta en Thaïlande. Surnommés les "Gitans des Mers", ce peuple originaire d'Indonésie s'est établi sur l'île il y a plus de 500 ans et possède une connexion profonde avec l'océan. Réputés pour leur capacité à nager en apnée sans équipement, les Urak Lawoj ont également démontré une connaissance ancestrale de leur environnement en prédisant le tsunami de 2004, ce qui leur a permis de se réfugier dans les montagnes et de survivre.

En Mai 2025, j'ai interviewé Peerawich Thaleluek, engagé dans un projet universitaire visant à reconnecter les enfants Urak Lawoj avec leur héritage culturel, en leur enseignant les pratiques liées à la mer ainsi que les cérémonies et rituels traditionnels, incluant les offrandes à la mer, à la montagne et à la forêt.

Sang Ga U est une hybridation. En combinant la vidéo à 360 degrés et des scans 3D des pirogues "long boat" aux maisons sur pilotis, des arbres sacrés aux maisons des esprits, l'œuvre crée une cartographie mémorielle du lieu. L'intégration de ces éléments dans un moteur de jeu vidéo, est une invitation à naviguer, dans des fragments de ce monde, et à ressentir la texture des lieux et des récits. Sang Ga U est une œuvre qui interroge notre rapport à la nature et à la transmission culturelle, à travers le prisme d'un peuple qui a su écouter la mer pour survivre et prospérer. C'est un hommage à leur résilience et à leur harmonie avec le vivant.

DIFFRACTED EXHIBIT, 2025

Isabelle Arvers, machinima, 10'

Diffracted exhibit explore les frontières poreuses entre le réel et le virtuel, ainsi qu'entre la matérialité et l'immatérialité. Cette pièce prend sa source dans mes peintures que j'ai réalisées à Chiang Mai et à Mae Rim en Thaïlande. Le processus créatif débute par la numérisation 3D de ces peintures in situ. L'idée est ensuite d'intégrer ces scans 3D à l'intérieur d'un moteur de jeu vidéo. Ce faisant, mes peintures bidimensionnelles se transforment en sculptures numériques tridimensionnelles, créant une nouvelle dimension et une nouvelle interaction avec l'espace.

Ce qui m'intéresse particulièrement dans ce projet, c'est de travailler avec les notions d'accident et de "glitch". Les représentations issues de ces scans 3D ne sont jamais absolument parfaites ; elles comportent des défauts, des "accidents" qui sont inhérents au processus de numérisation. Je trouve fascinant d'exploiter cette dichotomie entre l'imperfection, le "glitch" de la 3D, et la représentation souvent lisse et hyperréaliste des images produites dans les jeux vidéo. C'est dans ces interstices et ces transformations que l'œuvre révèle sa complexité et sa capacité à interroger notre perception du réel et du numérique.



LIQUID FOREST, 2024

MACHINIMA PAR ISABELLE ARVERS

CREATION SONORE DE GAËL MANANGOU (RDC), 10.56'

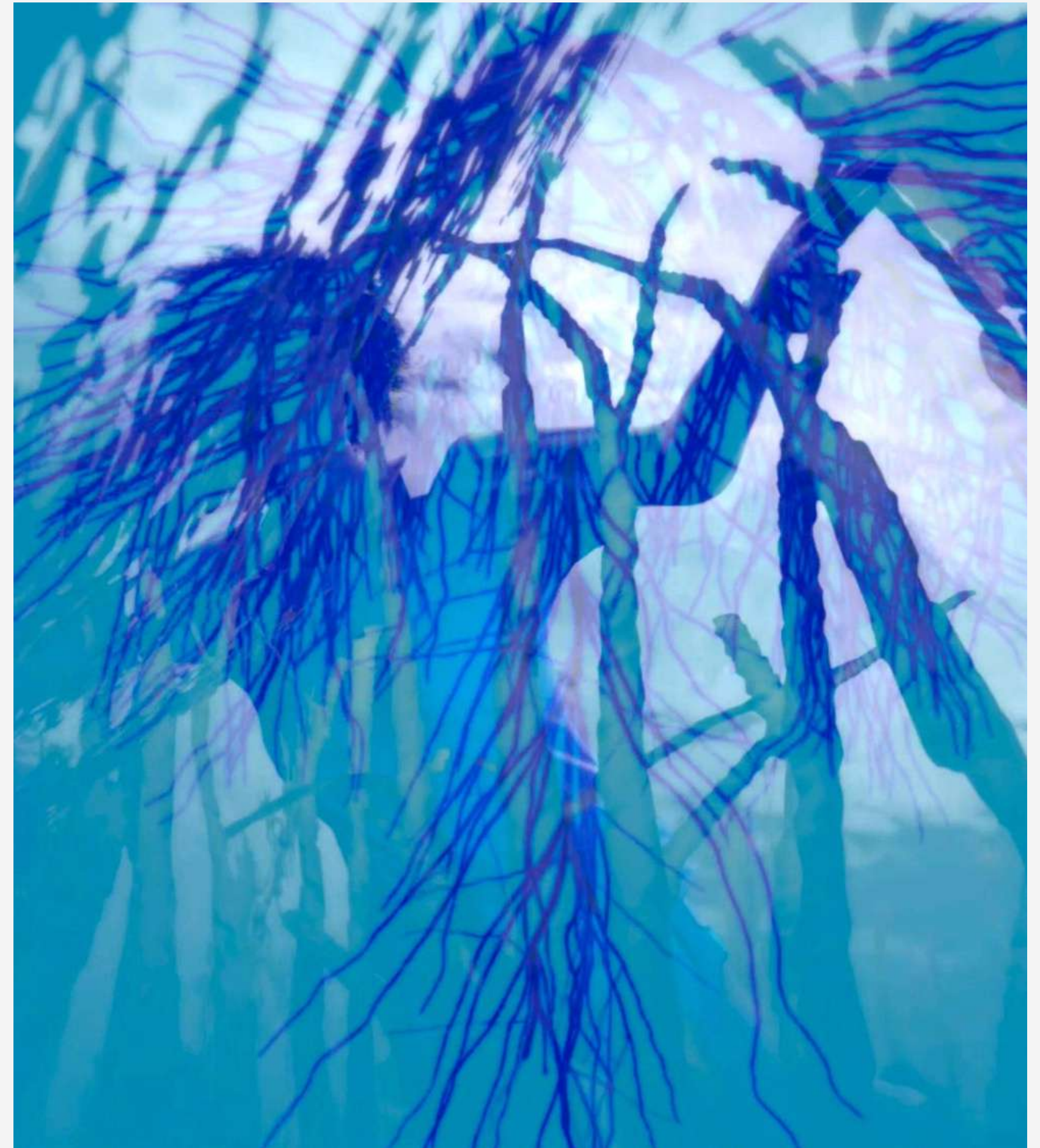
Liquid Forest mélange les forêts de Casamance et de Gambie avec des scans 3D de baobabs et une création sonore de l'artiste Congolais Gaël et les Caïmans et s'intéresse aux pouvoirs surnaturels des arbres pour nous plonger à l'intérieur des arbres et nous immerger dans une transe visuelle et sonore.

"L'homme blanc ne sait-il vraiment pas que s'il détruit la forêt, la pluie s'arrêtera ? Et que si la pluie s'arrête, il n'aura plus rien à manger ni à boire ? David Kopenawa*, philosophe activiste Yanomami, cité par le scientifique Antonio Donato Nobre lors d'un TEDxAmazonia**, explique comment chaque arbre "transpire" en libérant chaque jour plus de 1 000 litres d'eau dans l'atmosphère, devenant ainsi une rivière verticale. S'il n'y a plus de forêts, il n'y aura plus d'eau.

Liquid Forest vous plonge dans ces rivières verticales, vous invitant à nager dans les baobabs, dans les coraux et à vous immerger, en toute fluidité, dans un univers plus que binaire et dans des réalités plus que multiples, car tout est interconnecté. Liquid Forest mêle les forêts de Casamance et de Gambie à des scans 3D de baobabs et à une création sonore de l'artiste congolais Gaël et les Caïmans, et plonge dans les pouvoirs surnaturels des arbres pour nous plonger dans une transe visuelle et auditive.

* La chute du ciel, un livre de David Kopenawa

** Há um rio sobre nós, conférence d'Antonio Donato Nobre, TEDxAmazonia 2010



E – F A , 2023

Collectif Techn'Orisha: Livia Diniz (BR), Benjamin Abras (BR), Bruno Creuzet (Martinique), Michel Petris (Martinique), Henri Tauliaut (Guadeloupe), le tradipraticien Martiniquais M'vwâma Diop et Annabel Gueredrat (Martinique), Isabelle Arvers, 2023



Installation collaborative et 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 personnes esclavagisées pour communiquer.

Le travail sur le FA (art et science divinatoire Yoruba) fait écho aux problématiques de l'atelier Technorisha, visant à développer des pratiques artistiques et spirituelles telles que le techno chamanisme et le techno vaudou. La technique divinatoire ouest-africaine du FA nous fascine par sa proximité visuelle avec le code informatique binaire.

L'installation interactive eFA DC plonge le spectateur dans un univers poétique, où les arts, la technologie et la spiritualité sont étroitement imbriqués. Elle lui propose un rituel multisensoriel, où le ludique côtoie le secret dans une balade sensible et actuelle.



INFINITREE, 2022

Machinima par Isabelle Arvers & Mbaye Camara (SE)
Création pour le Partcourt d'Art contemporain
de Dakar au Centre Yennenga, Décembre 22

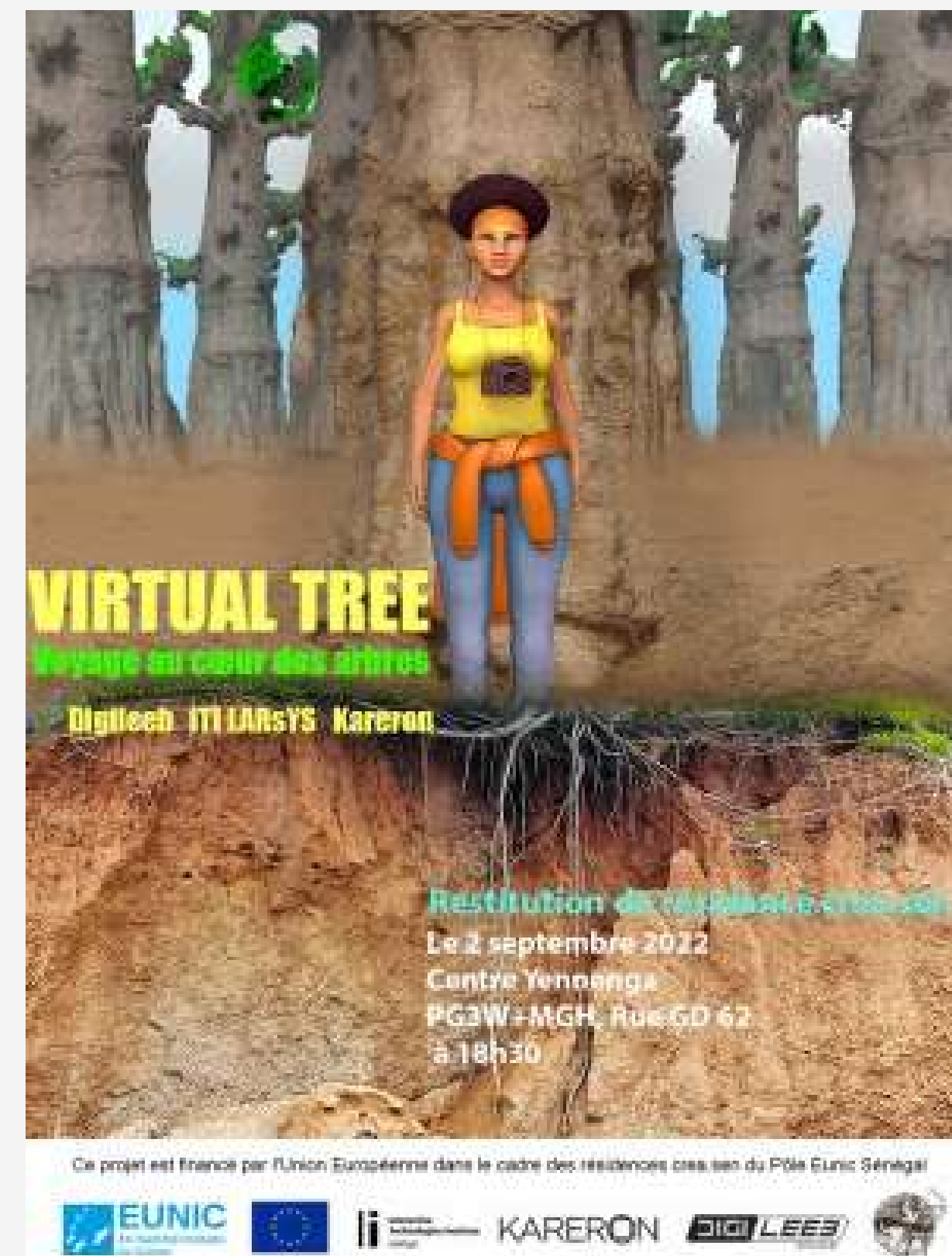
Un dialogue entre savoirs ancestraux et savoirs scientifiques sur fond de communication entre les arbres, entre humains et non humains, dans une installation qui mêle peintures de jardins fantastiques, installation végétale et machinima*

En wolof, Garab signifie arbre et médicament. Les arbres nous nourrissent, nous soignent, nous abritent et nous protègent. Présentes sur cette terre depuis des millénaires, certaines espèces sont aujourd'hui menacées par l'urbanisation massive, la surconsommation et la surexploitation des économies. Pollution et réchauffement climatique en sont les conséquences... Sans se soucier de leur régénération ou de leur survie, nous oublions les règles élémentaires d'équilibre entre l'homme et son environnement. C'est pourquoi, dans un dialogue entre savoirs ancestraux et scientifiques, nous vous proposons un voyage au cœur des baobabs, pour nous rappeler l'importance de communiquer avec les arbres, de revenir à des relations équilibrées, de rester à l'écoute de ces savoirs et de ces pratiques.

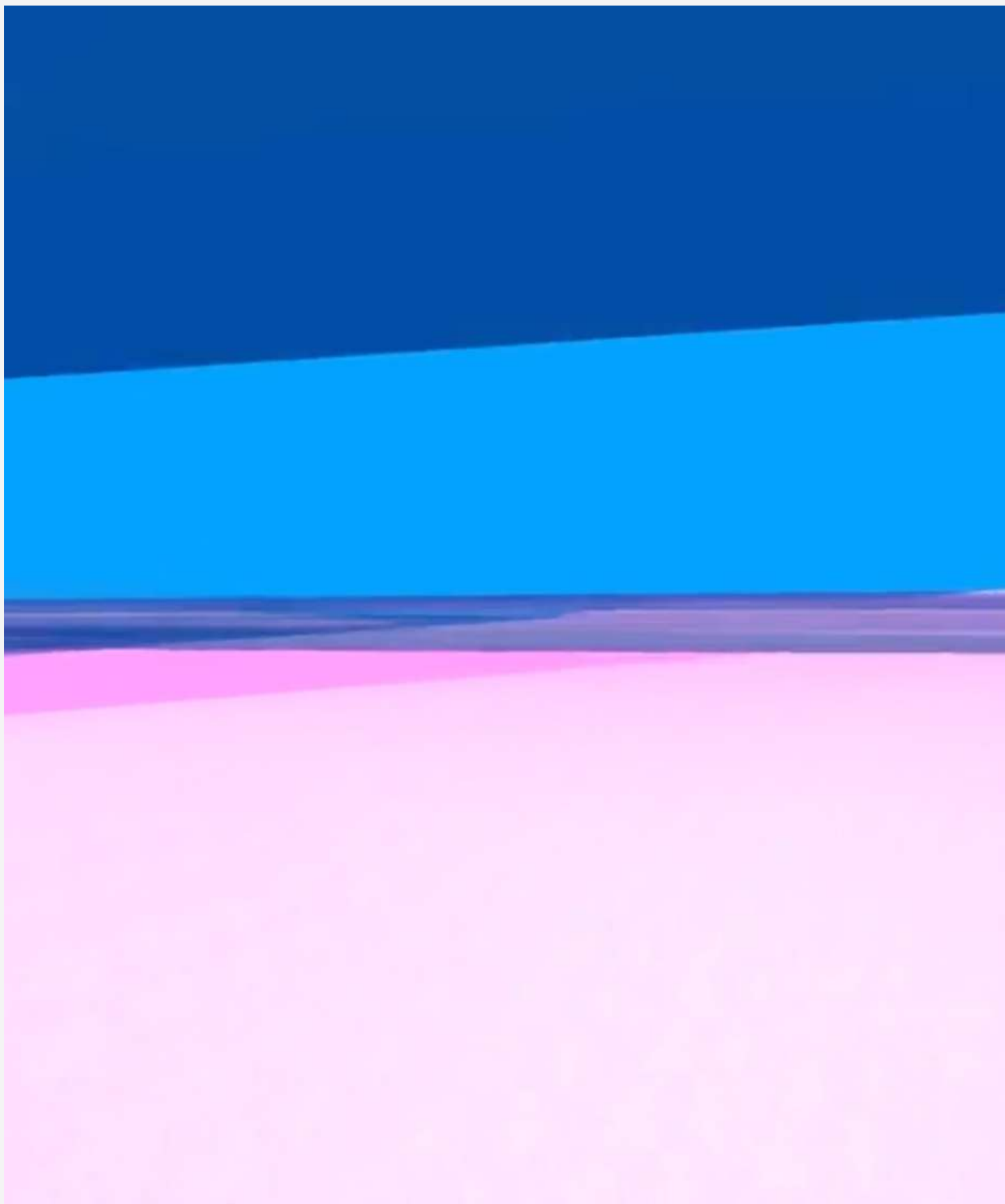


Virtual Tree est le pilote d'un film produit pendant la résidence CREA.SEN par Isabelle Arvers et Laurel Gbenafa (Bénin). Virtual Tree un voyage au coeur des baobabs vise à sensibiliser aux questions environnementales et écologiques liées aux arbres, en se basant sur les savoirs endogènes et les mythes ancestraux sur les arbres, en utilisant des jeux vidéo pour produire des images 3D en temps réel et intégrer des animations 3D à des séquences de prises de vues 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. Un projet financé par l'Union Européenne dans le cadre des résidences crea.sen du pôle Eunic Sénégal.

VIRTUAL TREE, 2022 FILM & ANIMATION 3D PAR
ISABELLE ARVERS ET LAUREL GBENAFI (BE)



SERIE LA MER, 2019
MACHINIMA ABSTRAIT PAR
ISABELLE ARVERS

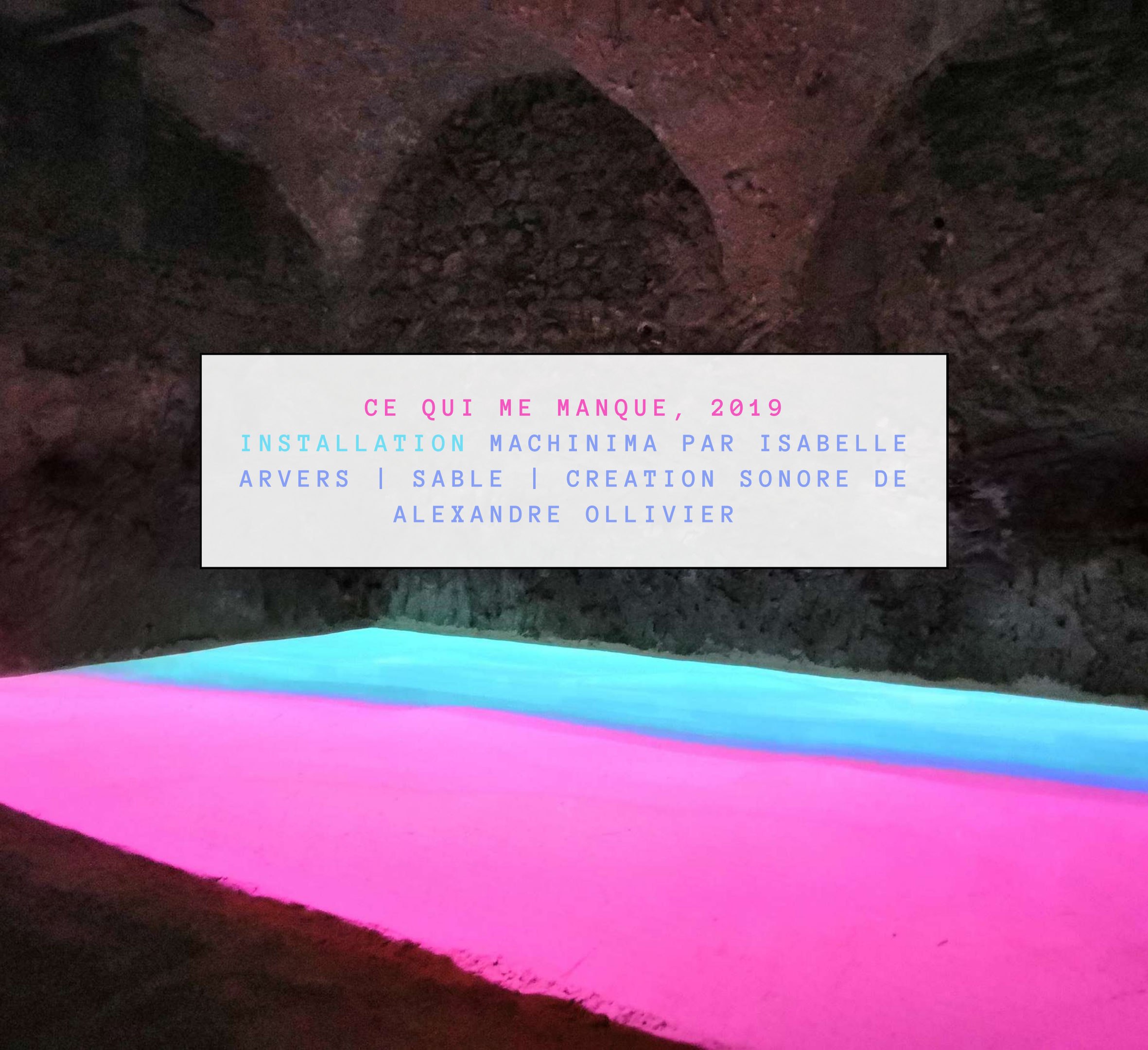


Dans la série La Mer d'Isabelle Arvers, des formes et des paysages abstraits sont développés à partir du mouvement aléatoire de la mer ou des vagues dans un moteur de jeu.

Un monde de motifs abstraits, qui se plient ou se déploient, 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.

Mer rose claire a été conçue pour la Nuit Vernie au Mucem en 2019 en collaboration avec les DJs et producteurs Eva Peel et Mike Theis



CE QUI ME MANQUE, 2019
INSTALLATION MACHINIMA PAR ISABELLE
ARVERS | SABLE | CREATION SONORE DE
ALEXANDRE OLLIVIER

"Dans l'obscurité, un faisceau de lumière colorée balaie une plage de sable. C'est comme si la terre vibrait, s'élevait doucement, traversée par une vague.

Lentement, un jeu de bandes dans des tons accordés de violet, jaune, vert, orange, citron, etc., progresse, comme un clin d'œil à un Buren déchaîné. Des haut-parleurs invisibles diffusent des vibrations rassurantes.

On a envie de plonger dans cette atmosphère à la fois souterraine et céleste. Isabelle Arvers nous offre la clé de l'arc-en-ciel : on peut se promener dans ses plis contrastés, s'envelopper dans son tissu nuancé.

L'espoir de vivre dans un monde convivial nous guérit de nos idées noires, si facilement alimentées par le spectacle de l'inconscience politique contemporaine". Jean Paul Fargier, Turbulence vidéo



SORCIÈRES, 2019

VIDEO, 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.



ISABELLE ARVERS

GAME ARTISTE

EXPOSITIONS

(Sélection 2024 – 2017)

[Sous le même ciel](#), Le Cube, France, 2025
Heroic Makers vs Heroic Land
[Cartographies du sensible](#), Centre d'Art, Tetouan, Maroc, 2024
Liquid Forest
[VRAL,ORG](#), Milan Machinima Film Festival, en ligne, 2024
Liquid Forest
[Vidéoformes](#), Clermont-Ferrand, France, 2024
Liquid Forest
[Aux Futurs ancestraux](#), Gantner Multmédia Space, Belfort, France, 2023
Liquid Forest, e-FA, La puissance des arbres
[Aux Futurs ancestraux](#), Guyancourt Art Gallery, France, 2023
Infnitree & Magic Garden
[Guy Gi](#), Centre Yennenga, Dakar, Senegal, December, 2022
Infnitree & Magic Garden
[Pléiades](#), Saint-Etienne, France, 09 – 12 November 2022
Mer Violette Parme & Mer Rose Orange
[Rijksmuseum Twenthe](#), Enschede, Netherland, 18 june-2 Oct 2022
Heroic Makers vs Heroic Land
[IROMEDIA](#), Téhéran, Iran, September, 2022
Ce qui me manque
[Digital Landscape](#), Zug, Switzerland, September 2022
Mer violette parme & Mer orange rose
[Centre Yennenga](#), Dakar, Senegal, 2 September 2022
Virtual tree
[EXIS](#) Festival in Seoul, South Korea, September 2021
Mer rose claire
[Vral.org](#) curated by Mateo Bitantti and Gemma Fantacci, January 2021
Mer rose clair
[Apparitions : an online exhibiton of dis-possession](#), October 31 2020
Sorcières
[Carnavaldigital 2020](#), digitalcarnaval.com, June 2020
Vaudou Trans & Eternal Parade

[Digital Power](#), Online Siggraph Exhibiton, 2020
Art and Games World Tour Podcasts
[SPAMM.fr stream](#), <http://spamm.fr/stream/#> , 2020
Mer rose clair
[VIDEOFORMES @ Auckland Live Digital Stage \(NZL\)](#), Aotea Square |
Nouvelle-Zélande, 2019 2020
Mer Violette
[Transhumanismes](#), Festival International d'Art Vidéo de Casablanca,
Marocco, 2019
Mer Violette
[Over the real](#), Festival de Videoarte Luccia, Italia, 2019
Mer violette
[#ilovemelle](#), Méliès, Melle, 2019
VR Mer, Sorcières, Ce qui me manque
[Nuit vernie](#), Mucem, Marseille, 2019
Série la Mer
[Vidéoformes Festival](#), Zaoum, Clermont-Ferrand, 2019
Ce qui me manque
[Lumen Prize](#), Shanghai Modern Art Museum, Shangai, 2017
Heroic Makers vs Heroic Land
[Lumen Prize](#), Brighton Digital Festival 2017
[Heroic Makers vs Heroic Land AWARD WINNER, Best Animation film](#), [Lumen Prize](#), 2017
Heroic Makers vs Heroic Land
« [Contemporary Landscape](#) », CICA Museum, South Korea, 2017
Mer rose
[Biennale WRO](#), [Draf Systems](#), Wroclaw, Poland, 2017
Heroic Makers vs Heroic Land
« [Machinima Report](#) », par la Video Game Art Gallery à Comfort
Staton, Chicago, USA, 2017
Blu blu blu
« [Data City](#), [BBot - Rebelling Nature](#) », Centre des arts d'Enghien-
les-Bains, France, 2017
Mer rose et Mer Violette
[Filmideo 2017](#), [Index Art Center](#), Newark, USA, 2017
Heroic Makers vs Heroic Land
[Video Vortex XI](#), [Shrist Outpost - Kochi-Muzeris Biennale](#), India,
2017
Mer rose et Mer Violette

RESIDENCES

Art Residency Thailand, Chiang Mai, Thailand, May 2025
TecnOrisha, Fort de France, avec Livia Diniz, Henri Tauliaut, Bruno Creuzet, M'vanma Diop, Benjamin Abras, Annabel Gueredrat Michel Pétris, Martinique, April 2023
Anais Berck, avec Livia Diniz, Bruxelles, Oct, Nov 2022
Crea.sen, Pôle EUNIC Sénégal, Dakar, Février May 2022
Edit & Pollux, Saint Gilles, Mars 2022
Residency at the National Institute of Design (NID), Ahmedabad, Octobre 2019
Artist Residency Thailand, Chiang Mai, Thaïlande, 2019
Melle, long-term residence Nouvelle Aquitaine, 2019
Platohedro, Medellin, Colombia, Août 2018
Vidéoformes, Clermont-Ferrand, 2017-2018
Choisy-le-Roi, CLEA – Contrat Local d'Education artistique, 2018
Fougères and Lécousse, with Electroni[k], residence de machinimas entre 2015 et 2016
Le Centre National de Danse à Pantin, résidence de création pour la performance Bazin, Mai 2016
Le 783 à Nantes, résidence de création pour la performance Bazin, Juillet 2016
Le 3bisf à Aix en Provence, résidence de création pour la performance Cross By, Juin 2016
Dunkerque, CLEA – Contrat Local d'Education artistique, de Janvier à Avril 2016
Rural. scapes, Fazenda Santa Teresa (Bréazl), résidence en milieu rural avec le jeu vidéo comme outil d'émancipation, 2015

CURATRICE DES EXPOSITIONS (SELECTION 2023 - 2018)

Digital Ecologies of the self, Sanglim Han, Vidéoformes, Clermont-Ferrand, 2025
Digital Ecologies of the self, Sanglim Han, Videojogos, Leiria, Portugal, 2024
Aux Futurs Ancestraux, Gantner Multimedia Space, Bourogne, France, Octobre 2023- Janvier 2024
Aux Futurs Ancestraux, Guyancourt Art Galery, France, Janvier Mars 2023
Art Games Demos Special edition Morocco, Institut Français de Rabat, 17 Novembre 2022
Jibambe na Tec, Alliance française de Nairobi, Kenya, 2020
Don't liberate us we take care of it!n, Overkill Festival, Enschede, Hollande, 2020
Art and Games World Tour sessions Asie, Amérique latine et Afrique, AMAZE, Berlin, Allemagne, 2020
Art Games World Tour, Game On El Arte del Juego, CentroCultural SanMartin, Buenos Aires, Argentine, 2019
Interspecies Imaginaries, Overkill Festival, Enschede, Hollande, 2019
Technofeminismo, Allianza Francesa, Bogota, Colombie, Novembre 2019
Art Games Demos, Platohedro, Medellin, Colombie, Août 2018
Genesis, Exposition de Retrogaming de Djef Regotaz, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, 2018

ISABELLE ARVERS

GAMES ARTISTE & CURATRICE

MEMBRE DU JURY

Prix Ars Electronica, Linz, membre du jury Computer animation, 2022
Festival du film fantastique, Strasbourg, membre du jury Indie games contes
Play 15 festival, membre du jury indie games contest, Hamburg, 2015
RetroNoFuture, membre du jury Indie game contest, Visages du Monde, Cergy, 2012
European Indie Games Days, membre du jury Best indie game, Marseille, 2012
Artgame weekend, membre du jury, La Cantine, Paris, 2010
Le Fresnoy, membre du jury concours d'entrée, 2008, 2009, 2010
Atopic Film Festival, membre du jury Machinima section, Paris, 2009, 2010
Machinexpo, Machinima film festival in Second Life, 2009
HEAD, membre du jury Art & Medias, Geneve, 2006
ENJMIN, membre du jury de fi d'année, Angoulême, France, 2006
Web animaton film festval – Anima Mundi web – Rio, Brasil, 2005
Festival Fluxus Online – Film for Internet, Sao Paulo, Brasil, 2005
E-magiciens, Interactive Artworks Award, Les Gobelins, Paris, 2000 & 2004

PROFESSEURE INVITEE (SELECTION 2023 - 2012)

Campus Caribéen des Artss, Fort de France, Martinique, Avril 2023
Courss: Décolonisation de l'imaginaire par le contre_jeu

Sorbonne, Master de Creation Digitale, Paris, 2012- 2016
Cours: Creation et réseaux: net.art, fash art, art collaboratif, machinima

Center for Digital Media, Visiting professor, Vancouver Canada, Octobre 2012
Courss: Ateliers machinima, civilisation, droit & machinima.

CROSS BY

Spectacle musical et immersif
Piano et machinima
2016

La rencontre inédite de l'univers des
jeux vidéo avec les musiques de Steve
Reich, John Cage et Arvo Pärt.



Cette création s'appuie sur la rencontre entre musiques répétitive et minimaliste et machinima (films réalisés avec des jeux vidéo), et croise séquences de jeux vidéo prémontées, captations vidéo en temps réel, musique, performance interactive et installation visuelle et sonore.

Le lien très étroit entre image et musique est pensé pour créer une expérience immersive et contemplative dans une forme hybride d'un espace virtuel à habiter dans l'espace réel. Chaque son, chaque rythme est représenté visuellement par l'utilisation d'un moteur de jeu, et permet au public d'expérimenter physiquement les notions de dédoublement, d'éloignement, d'errance, d'altérité, et d'être aux choses. La forme évolue ensuite dans un espace de no man's land, accompagné par les musiques de Steve Reich, John Cage et Arvo Pärt.

Cross by est né de la rencontre d'Isabelle Arvers et de Nathalie Négro lors d'une résidence artistique dans le Nord Pas de Calais. De la découverte mutuelle de leurs univers, des croisements se sont rapidement opérés, entre piano et jeu vidéo. Le travail d'Isabelle Arvers, spécialiste des machinima, s'intéresse à leur mise en espace et à l'hybridation avec d'autres formes artistiques : la musique, la peinture, la sculpture, l'installation in situ, le déplacement de perspectives, l'interactivité. Depuis quelques années, le travail de Nathalie Négro – pianiste – est traversé par l'exploration de la répétition des motifs musicaux. Dans le prolongement de cette recherche, elle revient à une forme plus resserrée autour de la pièce emblématique de Steve Reich Piano phase qui est le centre de gravité de ce spectacle.

Machinimas créés pour *Cross by*

LABMOUNTAINS

Morceau : *In a landscape*, John Cage



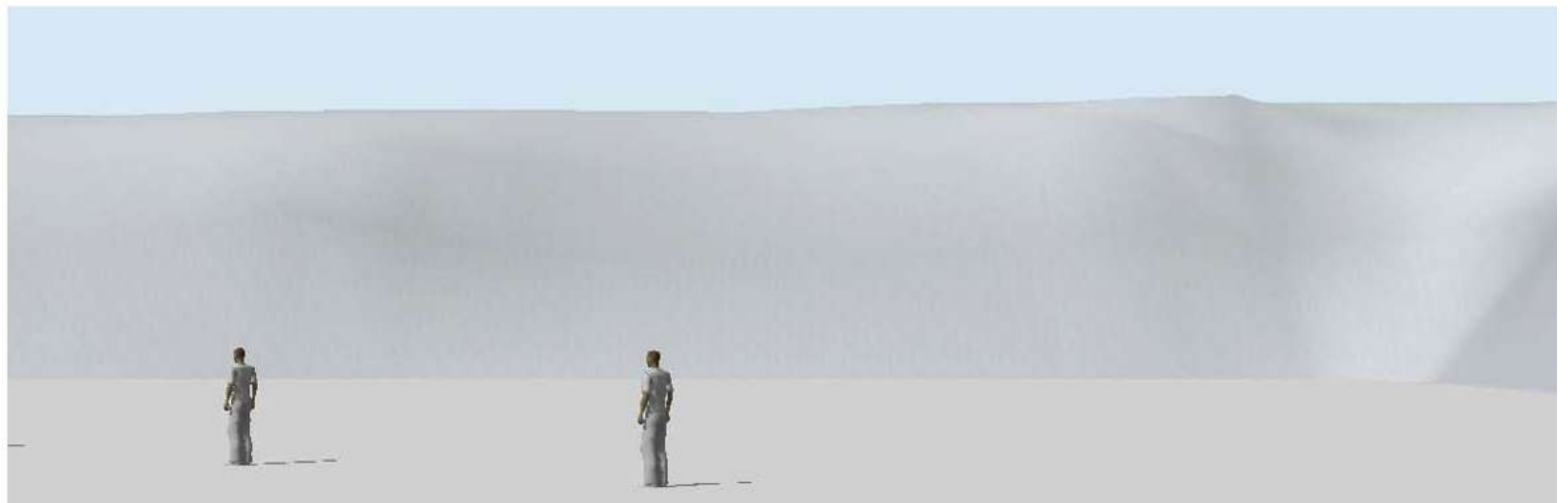
BLUE MOUNTAIN

Morceau : *Für Alina*, Arvo Pärt



HOMME DE LOIN

Morceau : *Piano phase*, Steve Reich



DÉSERT DÉPHASÉ

Morceau : *Piano phase*, Steve Reich



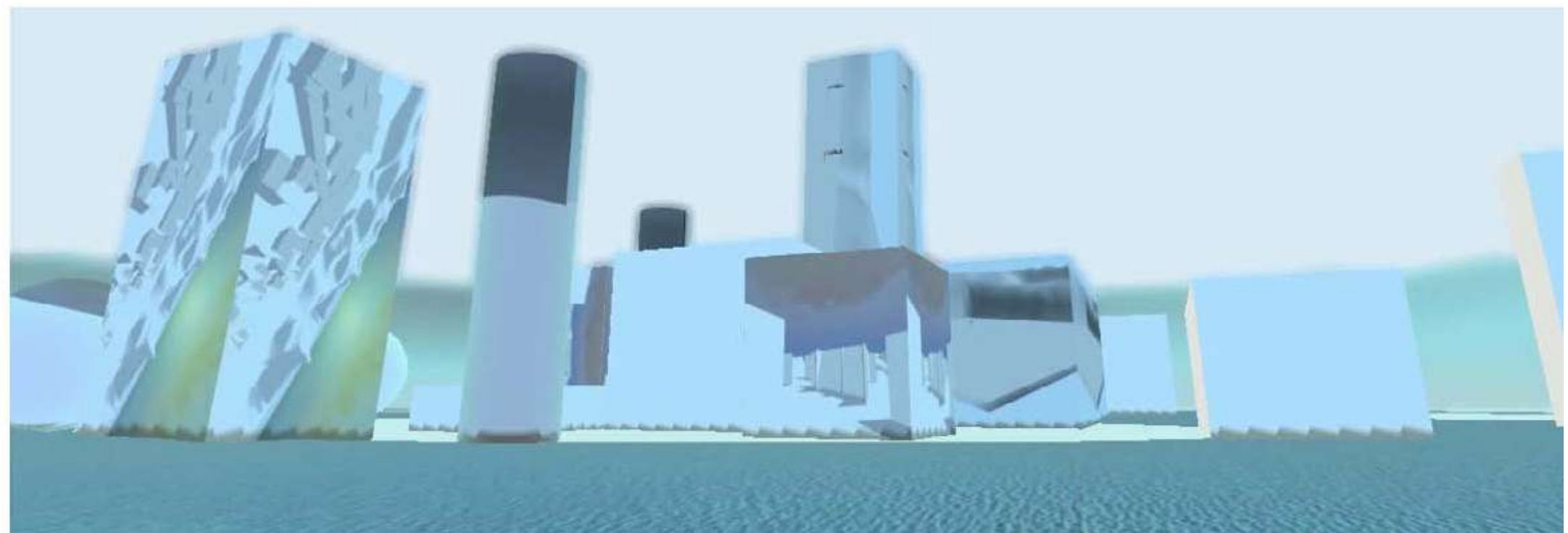
SILENT SEA

Morceau : *Music for Marcel Duchamp*,
John Cage



END SCREENS

Morceau : *Piano phase*, Steve Reich



HEROIC MAKERS VS HEROIC LAND

Documentaire machinima, 10'56
2016

Comment vivre dans la Jungle de Calais ?
Comment lui rendre son humanité, comment
créer des espaces de vie et de partage ?
Comment faire le travail du gouvernement qui
refuse de voir l'urgence de la situation et qui se
focalise sur la réduction du nombre de réfugiés ?



En moins d'un an, avec l'aide de nombreuses ONG, les réfugiés ont construit une ville-monde, peuplée de cafés, restaurants, cuisines, écoles, galeries d'art et espaces culturels...

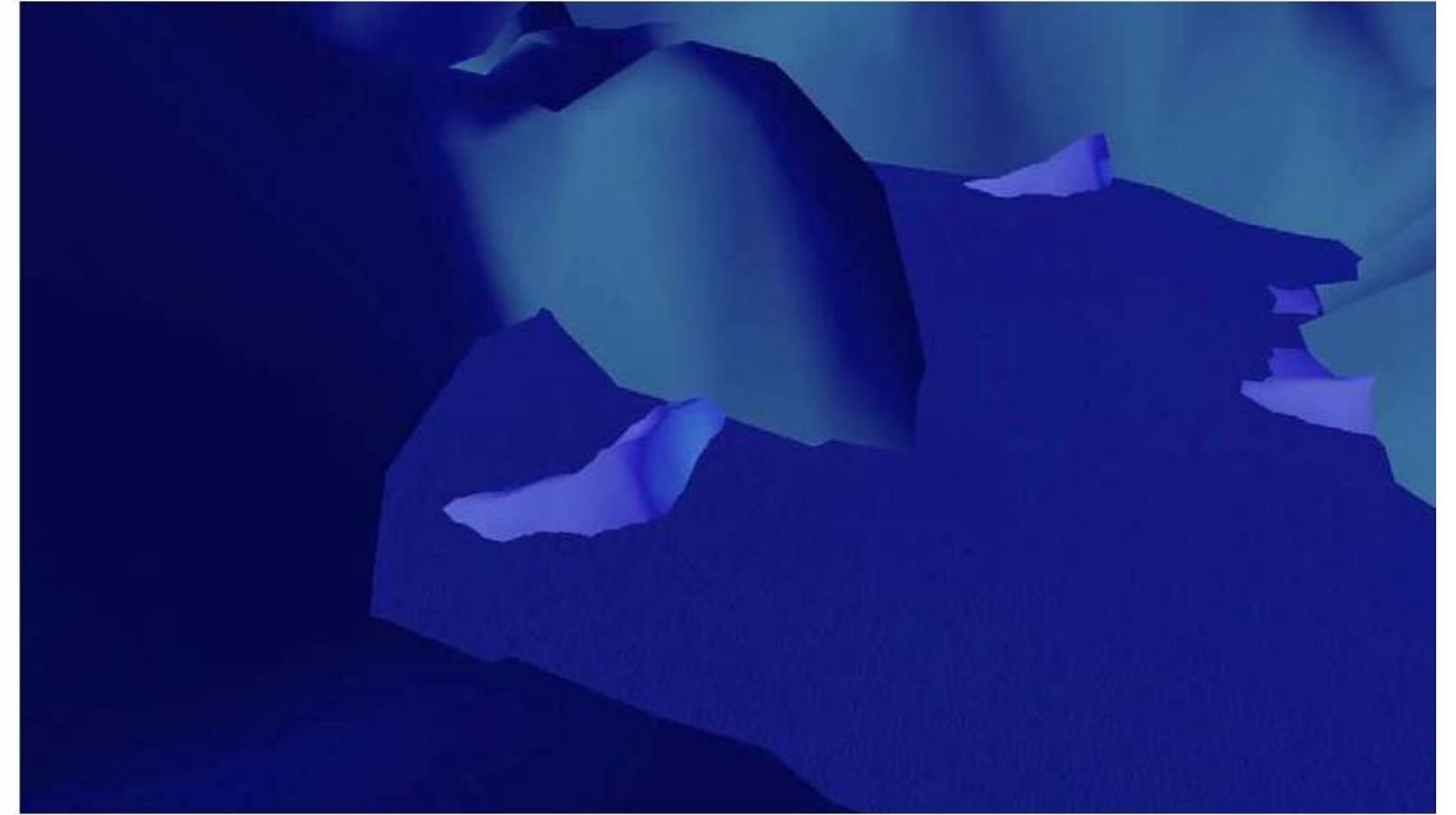
L'ironie de la Jungle est le gros projet du maire de Calais pour redorer l'image de sa ville, la création d'un parc d'attraction « Heroic Land » sur le thème du jeu vidéo, des mangas, de l'héroïc Fantasy, ... Sans voir les vrais héros, ceux qui cherchent des solutions aux problèmes complexes des migrants et des zones de transit.

Isabelle Arvers a choisi le jeu vidéo comme média pour traduire les interviews qu'elle a menées dans la Jungle, pour leur donner une autre dimension. Les extraits présentés ici font références à la construction de l'école du chemin des dunes. Zimako Jones, l'instigateur de ce projet et demandeur d'asile Nigérien a été assisté par des ONG tel que Solidarité Laïque et Ateliers sans Frontières mais également par un groupe de « frères », comme Marko, un homme Kurde qui se trouve dans la Jungle depuis plus de 11 semaines.

Machinimas abstraits, 2016

Dans ces vidéos, s'élaborent des formes et des paysages abstraits où le mouvement aléatoire de certains objets comme la mer ou les vagues dans le moteur de jeu Moviestorm joue une part importante. Univers aux motifs abstraits, qui se replient ou se déploient, mats ou très réfléchissants, ils testent la possibilité de créer des « espèces d'espaces » pour reprendre le livre de Georges Perec, visant à modifier la perception des mouvements vus. "L'espace fond comme le sable coule entre les doigts. Le temps l'emporte et ne m'en laisse que des lambeaux informes : Écrire : essayer méticuleusement de retenir quelque chose, de faire survivre quelque chose : arracher quelques bribes précises au vide qui se creuse, laisser, quelque part, un sillon, une trace, une marque ou quelques signes. "

MER ABSTRAITE



MER VIOLETTE



MER ROSE



Machinima videos, 2015

Expérimentations réalisées durant la résidence à Rural.Scapes, une ferme-lab au Brésil qui défend le « Rural Intermedia », soit la confrontation d'artistes au territoire et savoirs-faire locaux. Ces vidéos ont été réalisées à partir de la représentation des montagnes et de la topographie environnante dans laquelle ont été créés des glitches avec un moteur de jeu.

SANTA TERESA FAZENDA RELOADED



BLU BLU BLU

Avec Duo B

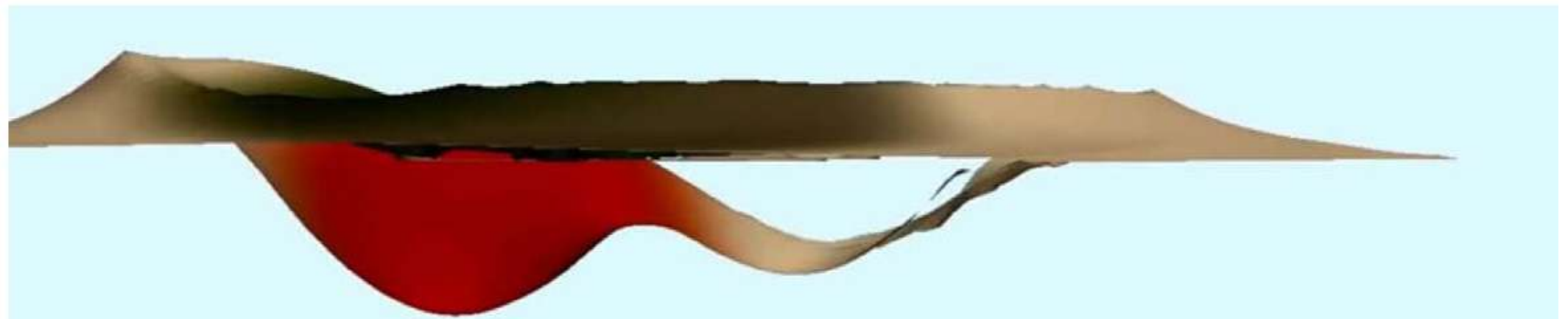


BLUE NOISE

Avec Cristian Espinoza



FLOATING MOUNTAINS



I IS AN OTHER

Vidéo machinima, 9'25
2012

Présentation de l'exposition *Identité,
altérité, jeu vidéo et machinima*, au
festival Gamerz 08



Plus qu'une esthétique, les jeux vidéo et les machinimas créés à partir de moteurs de jeux sont une vision 3D du monde – une représentation numérique de celui-ci. Et dans ces environnements 3D, les voix transforment le sens des scènes. Les voix sont un outil permettant de s'appropriier ces mondes en y ajoutant nos propres histoires, grâce aux dialogues entre les personnages. Les voix apportent de la sensibilité, un sens de l'humour ou une touche absurde à ces espaces virtuels.

La voix reflète l'idée d'altérité et la relation à l'autre. La voix est la présence et l'absence simultanées de la corporéité humaine. La voix est le contenu et la signification du langage, mais elle est aussi le bruit d'une personne et de son corps au travers du temps et de l'espace. Pour les voix enregistrées au cinéma, le grain de la voix prend une autre dimension : « elle devient le corps anonyme de l'acteur dans mon oreille ». Cette matérialité de la voix est essentielle lorsqu'il s'agit de machinimas et des espaces numériques virtuels. Outre le récit qui réside dans l'écriture des dialogues, la voix représente une part énorme dans les machinimas. Paul Marino évoque « son humanité qui sinon serait absente du package numérique ».

EXPOSITIONS 2012 2017

« **Contemporary Landscape** » CICA Museum, Corée du Sud, juin-juillet 2017

Mer rose

Biennale WRO, Draft Systems, Wroclaw, Pologne, mai-juillet 2017

Heroic Makers vs Heroic Land

« **Machinima Report** », par la Video Game Art Gallery à Comfort Station, Chicago, USA, 3 mai

Blu blu blu

« **Data City** », *BBot - Rebelling Nature*, exposition collective du réseau des villes créatives / UNESCO, Centre des arts d'Enghien-les-Bains, France, avril-juillet 2017

Mer rose et Mer violette

Filmideo 2017, Index Art Center, Newark, USA, avril 2017

Heroic Makers vs Heroic Land

Video Vortex XI, Shristi Outpost - Kochi-Muzeris Biennale, Inde, février 2017

Mer rose et Mer violette

« **Réalité altérée** », festival Transient OFF, le Tétris, Le Havre, France, janvier 2017

Mer rose et Mer violette

Cinéma Pathé Les Quais, Rencontre régionale du Pôle Image de Franche-Comté, Belfort, France, décembre 2016

Projection de *I is an other*, *Floating mountains* et *Heroic Makers vs Heroic Land*

Théâtre des Salins, Martigues, France, 29 novembre 2016

Performance *Cross By*

« **L'écriture comme trace** », Collège Lucie Aubrac de Dunkerque, France, novembre 2016

Heroic Makers vs Heroic Land et *Floating mountains*

« **MIG 21** », Maribor, Slovénie, octobre-novembre 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

Rencontres Bandits-Mages, Bourges, France, novembre 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

3 bis F, Aix en Provence, France, 30 juin 2016

Restitution de la résidence de création de la performance *Cross By*

Festival Photo d'Athènes, Musée Benaki, Grèce, juin-juillet 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

Nuit des Musées, Frac Nord-Pas de Calais, Dunkerque, France, 21 mai 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

« **Coder et décoder les frontières** », Espace architecture de l'Université La Cambre, Bruxelles, Belgique, avril-mai 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

« **S'étranger** », La Plateforme, Dunkerque, France, 8 avril 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

« **Campos Alterados** », MAC USP (São Paulo Contemporary Art Museum), Brésil, novembre 2015

Santa Tereza Fazenda Reloaded, *Blublublu*, *Blue noise*, *Floating mountains*

Santa Tereza Fazenda, Brésil, 26 septembre 2015

Restitution de résidence - *Santa Tereza Fazenda Reloaded*, *Blublublu*, *Blue noise*, *Floating mountains*

Lab de l'Institut Culturel de Google, Paris, France, septembre 2014

Performance WJ « Data Dramatization »

Festival Gamerz 08, Aix en Provence, France, octobre 2012

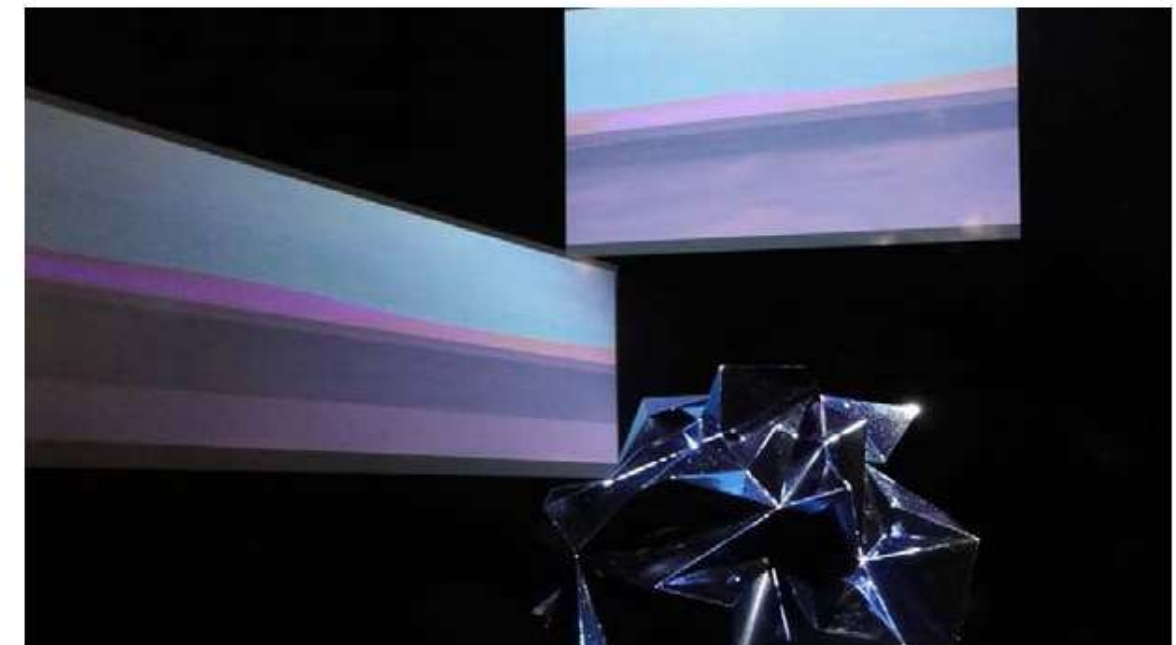
I is an other



Video Vortex XI, Shristi Outpost - Kochi-Muzeris Biennale



« Coder et décoder les frontières », Bruxelles



« Data City », *BBot - Rebelling Nature* - Enghien-les-Bains



PHONE: +33 661 998 386
Vimeo: [Vimeo.COM/ISABELLEARVERS](https://vimeo.com/isabellearvers)
WEBSITE: [WWW.ISABELLEARVERS.COM](http://www.isabellearvers.com)
EMAIL: [IA@ISABELLEARVERS.COM](mailto:ia@isabellearvers.com)
YOUTUBE: [YOUTUBE.COM/ZABARVERS](https://youtube.com/zabarvers)
ADDRESS: 2 RUE PAUL CÉZANNE 13650
MEYRARGUES FRANCE

LIQUID FOREST 2024