



# ISABELLE ARVERS

portfolio 2017

[www.isabellearvers.com](http://www.isabellearvers.com)  
[www.kareron.com/isabelle-arvers](http://www.kareron.com/isabelle-arvers)

  
[youtube.com/user/zabarvers](https://youtube.com/user/zabarvers)

  
[vimeo.com/isabellearvers](https://vimeo.com/isabellearvers)

## BIOGRAPHIE

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.

Elle s'associe également à la pianiste Nathalie Négro de PianoAndCo pour présenter une création Piano et Jeu vidéo, *Cross by*, au Théâtre des Salins à Martigues en novembre 2016.



## RÉSIDENCES

**GMEM Marseille | Centre National de Création Musicale**, résidence de création pour la performance *Cross By*, mars 2017

**Fougères et Lécousse, avec Electroni[k]**, résidence en milieu scolaire autour de machinimas sur l'année 2015-2016

**Le Centre National de Danse à Pantin**, résidence de création pour la performance *Bazin*, juillet 2016

**Le 3bis à Aix en Provence**, résidence de création pour la performance *Cross By*, juin 2016

**Le 783 à Nantes**, résidence de création pour la performance *Bazin*, mai 2016

**Dunkerque, dans le cadre du CLEA (Contrat Local d'Éducation Artistique)**, de janvier à avril 2016

**Rural.scapes à Fazenda Santa Teresa (Brésil)**, résidence en milieu rural pour utiliser les jeux vidéo comme moyen d'émancipation, juin 2015

## EXPOSITIONS

« **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**

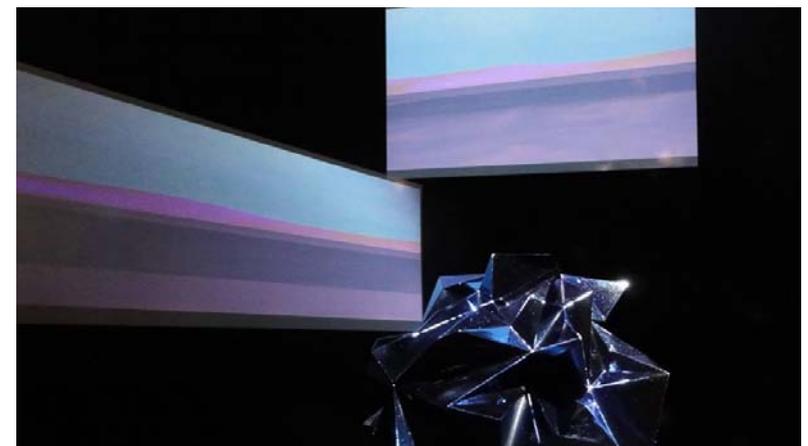
*I is an other*



Video Vortex XI, Shristi Outpost - Kochi-Muzeris Biennale



« Coder et décoder les frontières », Bruxelles



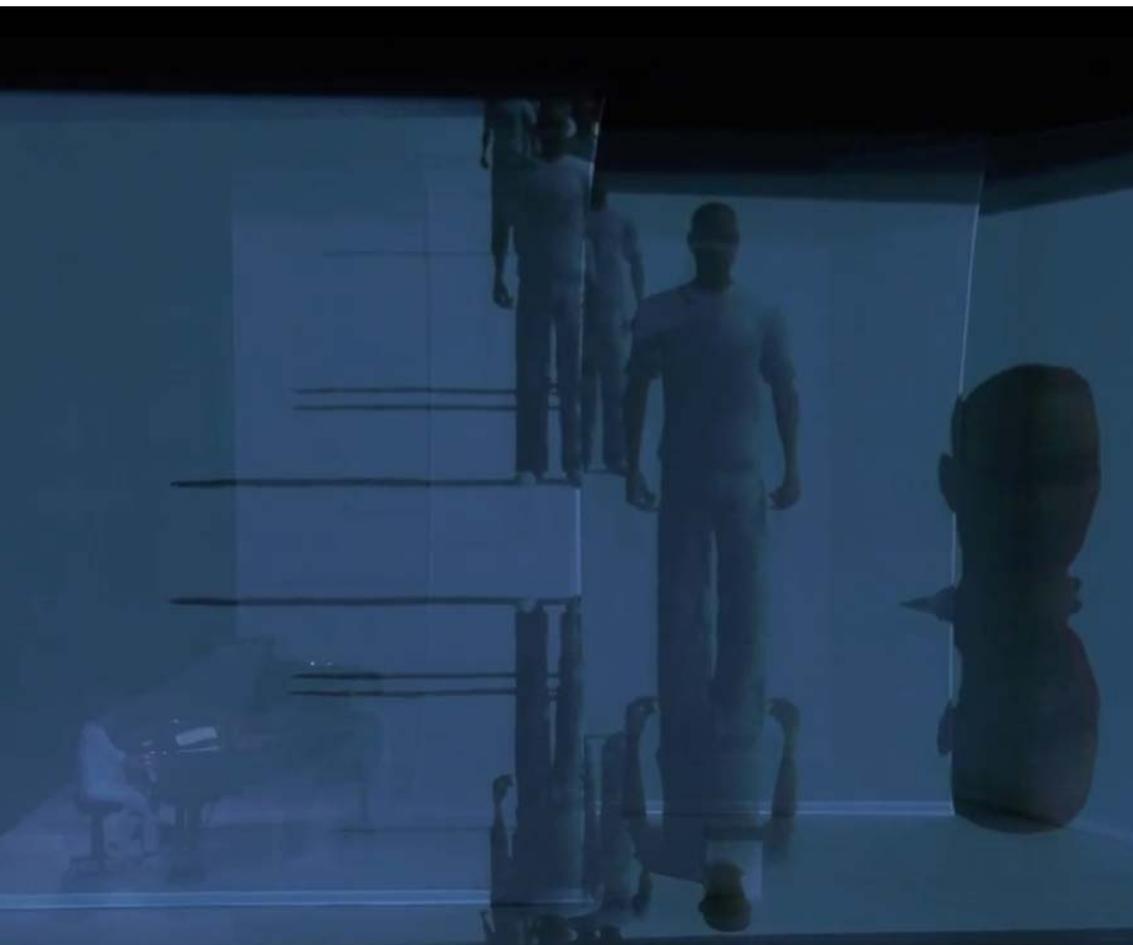
« Data City », *BBot - Rebelling Nature* - Enghien-les-Bains

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.

[vimeo.com/173455402](https://vimeo.com/173455402) 



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 pré-montées, 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.

► [plus d'informations sur le site de Kareron](#)

Machinimas créés pour *Cross by*

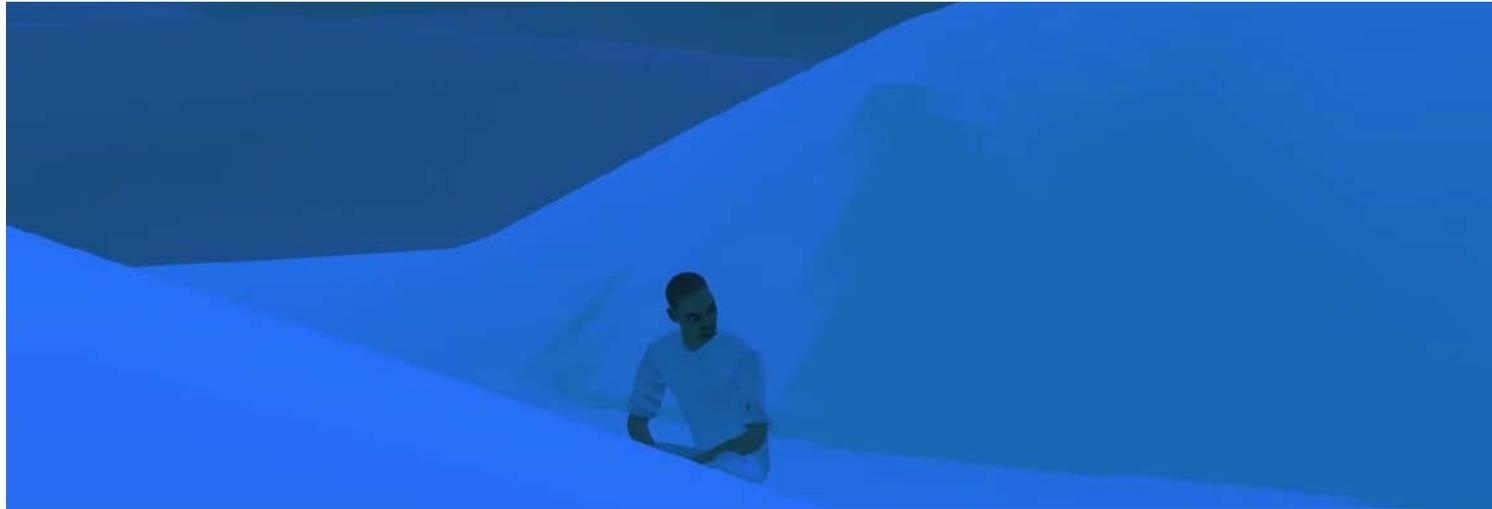
## LABMOUNTAINS

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



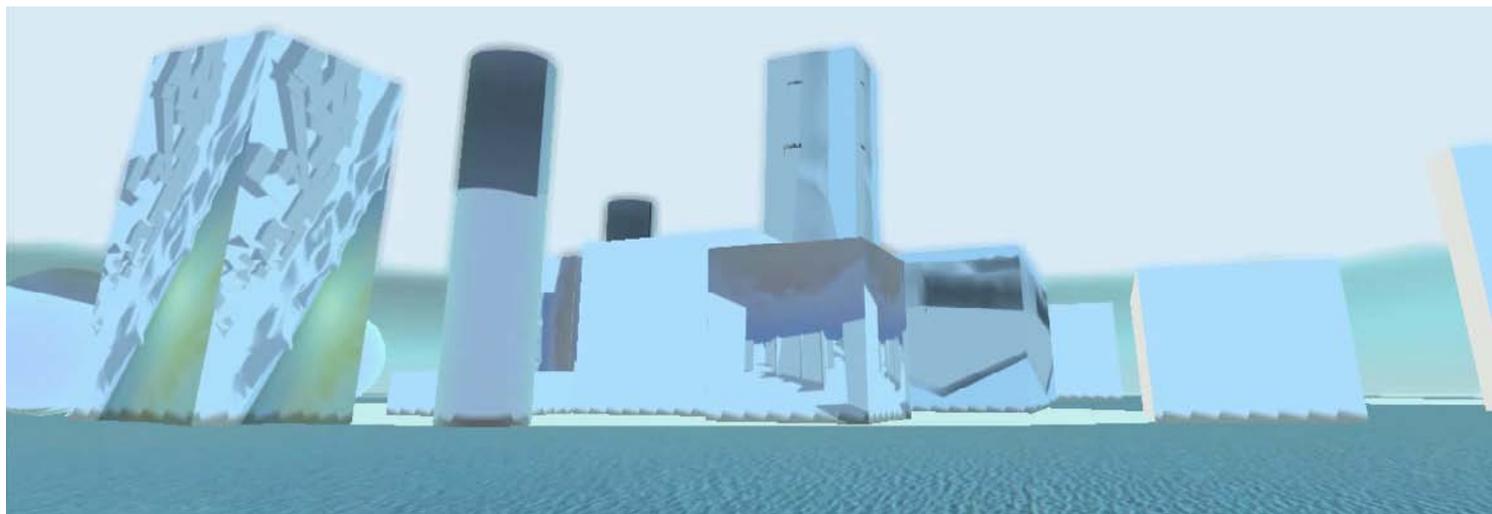
## SILENT SEA

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 ?

[vimeo.com/193335294](https://vimeo.com/193335294) 



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.

► [plus d'informations sur le site d'Isabelle Arvers](https://www.isabellearvers.com/)

## 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

[youtu.be/heDfD5JXpPU](https://youtu.be/heDfD5JXpPU) 



### BLU BLU BLU

Avec Duo B

[youtu.be/aZnXJK3RQw](https://youtu.be/aZnXJK3RQw) 



### BLUE NOISE

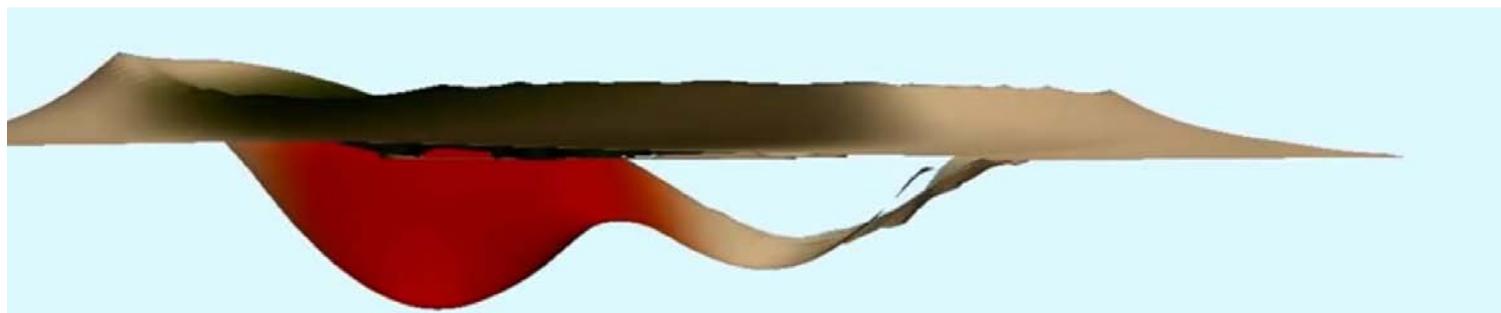
Avec Cristian Espinoza

[youtu.be/hpzzPp-W7R8](https://youtu.be/hpzzPp-W7R8) 



### FLOATING MOUNTAINS

[youtu.be/ROt9edl-1t4](https://youtu.be/ROt9edl-1t4) 



## 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 rose* : [vimeo.com/184510041](https://vimeo.com/184510041) 

*Mer abstraite* : [vimeo.com/184510045](https://vimeo.com/184510045) 

*Mer violette* : [vimeo.com/184510038](https://vimeo.com/184510038) 

## MER ABSTRAITE



## MER VIOLETTE



## MER ROSE



# I IS AN OTHER

Vidéo machinima, 9'25  
2012

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

[youtu.be/O4I2tAgc7Hs](https://youtu.be/O4I2tAgc7Hs) 



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.

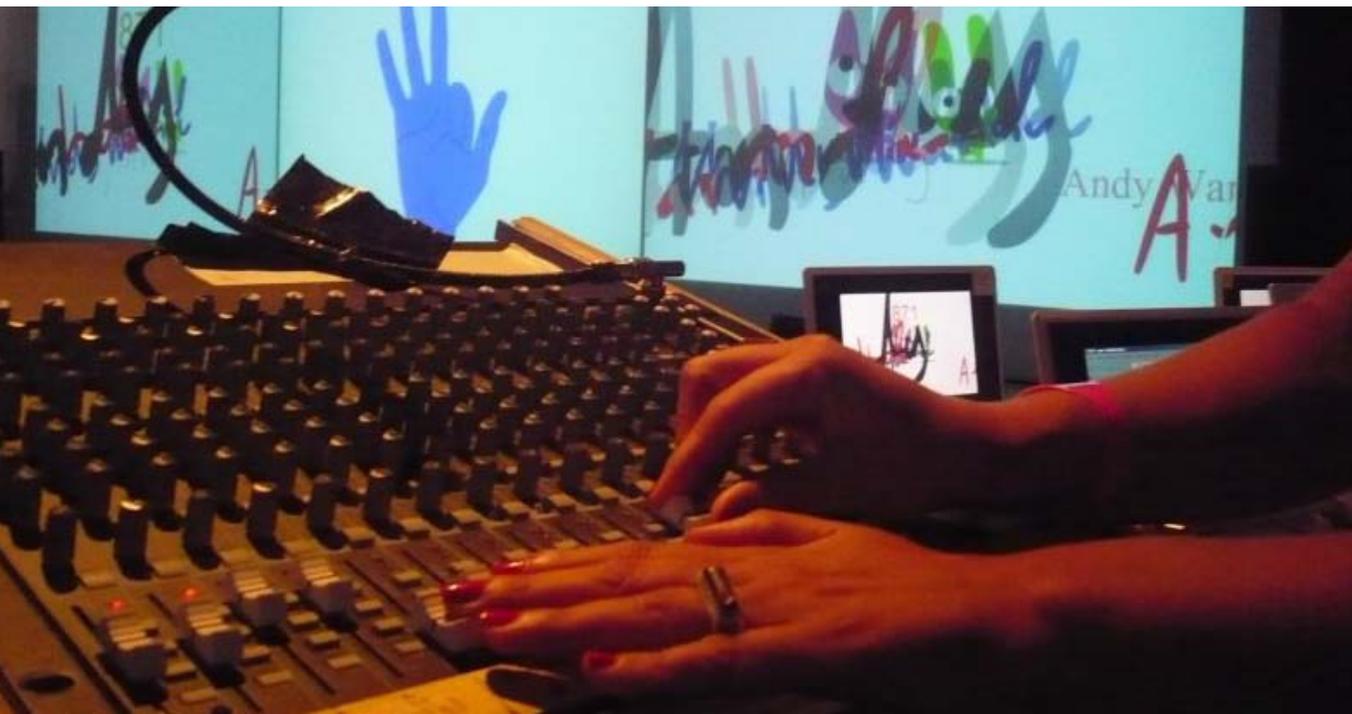
La voix reflète l'idée d'altérité et la relation à l'autre. La voix est la présence et l'absence simultanées de la corporéité humaine. La voix est le contenu et la signification du langage, mais elle est aussi le bruit d'une personne et de son corps au travers du temps et de l'espace. Pour les voix enregistrées 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 ».

## Performances WJ

Réalisées avec WJ-S, un projet développé par Anne Roquigny

WJ-S est un logiciel et un outil public flexible pour réaliser des performances sur le web, permettant aux WJs de jouer en direct avec du texte, des sons et des visuels disponibles en ligne.

Les WJs prennent le contrôle d'un environnement multi-écrans et naviguent simultanément sur plusieurs moteurs de recherche. WJ-S rend visible et collective l'expérience de la navigation sur le web. WJS est une expérience immersive du flux.



### PERFORMANCE WJ

Une performance WJ-S plonge le public dans une dérive subjective à travers des contenus web, c'est comme une immersion à l'intérieur du contenu d'une conférence sur le net.art ou le game art. L'expérience des grands écrans change la relation à Internet que nous sommes habitués à voir sur de petits moniteurs.

#### WJ-Spots

WJ-SPOTS est un cycle de conférences sur l'histoire et le futur de la création artistique sur l'Internet.

Les conférences de WJ-SPOTS sont réalisées au sein du dispositif multi-écrans WJ-S, transformé pour l'occasion en un espace de réflexion. Les présentations durent une quinzaine de minutes chacune : les intervenants sont soit physiquement présents ou interviennent à distance en visio-conférence.

## PERFORMANCES WJ

Isabelle Arvers peut réaliser quatre performances différentes avec WJ-S (seule ou avec un musicien) : **Datavisualisation | Art, Games, Retrogaming | Psychogéographie | Neen.** Elle a également participé et performé pour plusieurs conférence WJ-Spots.

### DATAVISUALISATION

**Lab de l'Institut Culturel de Google, Paris, 2014**  
Performance WJ « Data Dramatization »

### ART, GAMES, RETROGAMNIG

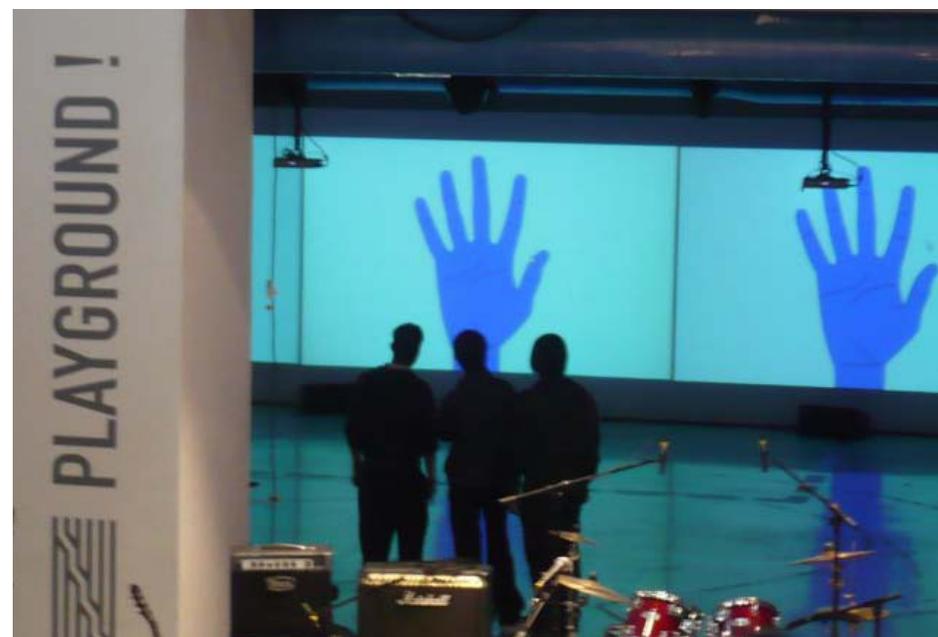
**WJs Perf, Gamerz 6, Scène Numérique, Aix-en-Provence, 2010**  
**WJs Perf, Retrogaming show, Epitech, Marseille, 2010**  
**WJs Perf, Les jeudis d'Oogie, Oogie Life Store, Marseille, 2010**  
**WJs Perf, Playground, Centre Pompidou, Paris, 2009**  
**WJs Perf, Mapping Festival, Bâtiment d'Art Contemporain, Genève, 2007**

### PSYCHOGÉOGRAPHIE

**WJs, Le cabaret des curiosités, Phénix, Valenciennes, 2011**  
**WJs Perf, Imaginez Maintenant, Centre Pompidou Metz, 2010**

### NEEN

**WJs Perf, Nuit des Technos, Restaurant Grandes Tables, Friche Belle de Mai, Marseille, 2009**  
**WJs Perf, Festival Dièse, Fine Arts Museum, Dijon, 2009**  
**WJs Perf, Monkeytown, Brooklyn, New York, 2009**  
**WJs Perf, ImmotiC Domotic by Agora, Sophia Antipolis, 2008**  
**WJs Perf, Fluxn'remix LE ARTI IN CITTA' II Edizione, Perugia, Italie, 2008**  
**WJs Perf, Gardens of the RITZ Hotel, Paris, 2008**  
**WJs Perf, RIAM, Dakiling, Marseille, 2008**



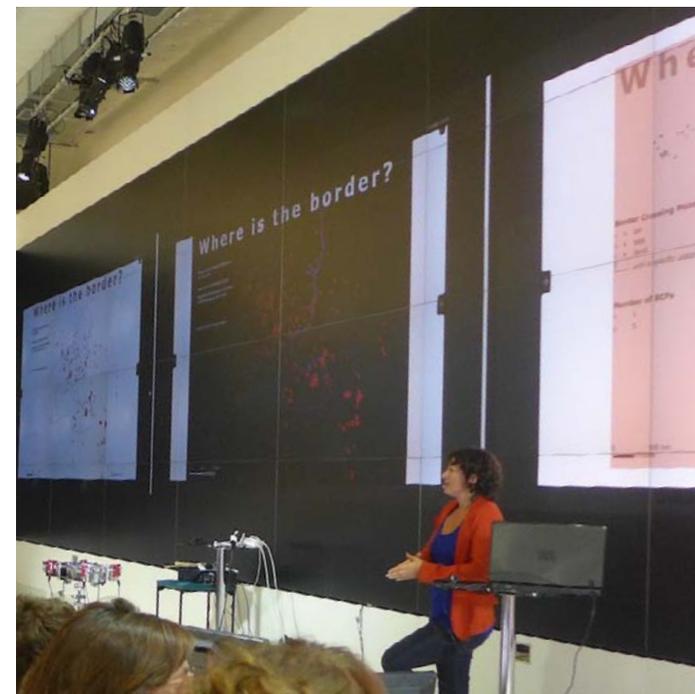
Playground, Centre Pompidou, Paris, 2009

### WJ-SPOTS

**Lancement de la revue WJ-SPOT par MCD, La Gaité lyrique, Paris, 2012**  
Quand les artistes s'emparent du réseau / Artists take over the network  
**WJs, WJ-SPOT Bruxelles, IMAL, Bruxelles, 2011**  
History and future of artistic creation on the Internet  
**WJs, , WJ-SPOT #2, La Gaité lyrique, Paris 2011**  
Conférences sur l'histoire et le futur de la création artistique sur Internet  
**WJs, Wave – WJ-SPOT Berlin, Transmediale.10 Satellites, Betahaus, Berlin, 2010**  
« 15 Years of Artistic Creation on the Internet »  
**WJs, WJ SPOTS #1, Maison des Métallos, Paris, 2009**  
« 15 years of artistic creation on the internet » « Etat des lieux des arts en réseaux »

## DATAVISUALISATION

Commissaire des expositions de l'antiAtlas des frontières, Isabelle Arvers réalise une conférence-performance à l'aide du dispositif WJ-S et présente ainsi les contenus net.art et vidéos de la plateforme antiAtlas.

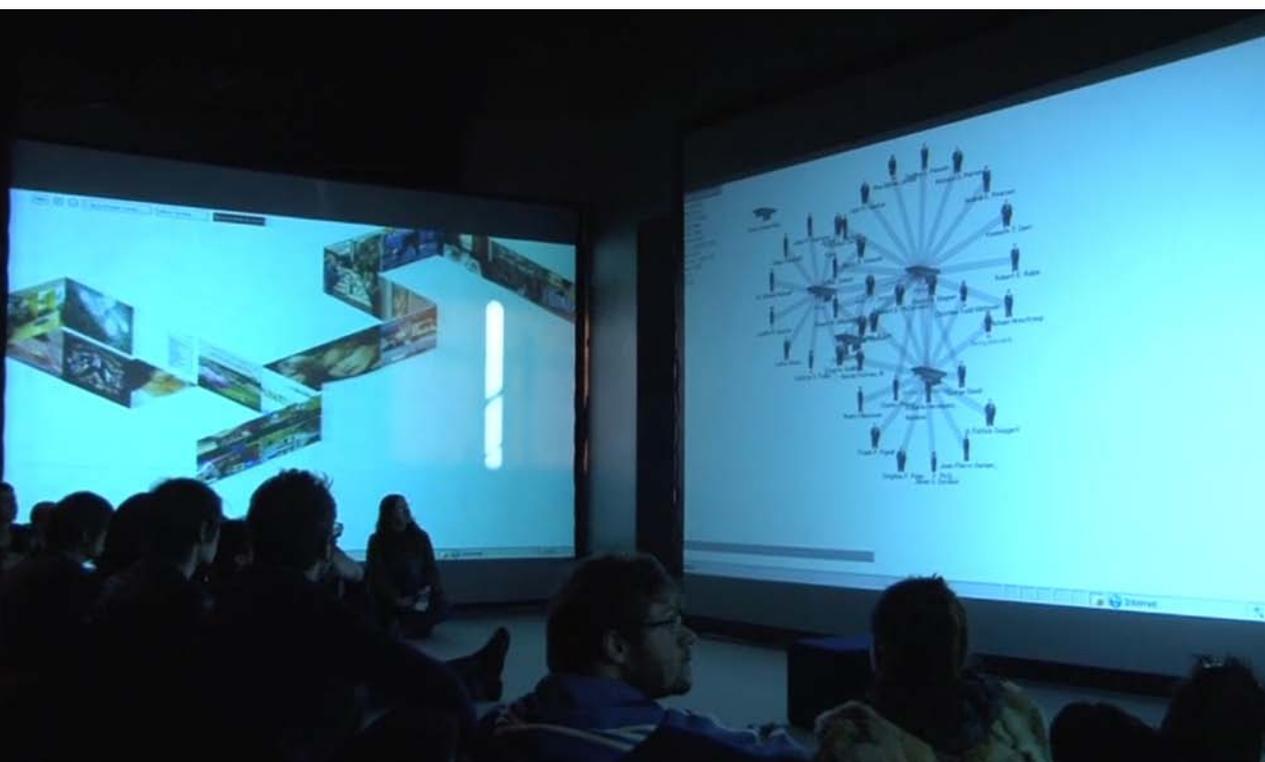


Conférence/performance sur l'antiAtlas des frontières au Lab de l'Institut Culturel Google à Paris

# PSYCHOGEOGRAPHY

Une performance sur la psychogéographie, la vidéosurveillance, la réappropriation artistique urbaine, l'émotional mapping et la cartographie.

Imaginez Maintenant, Centre Pompidou Metz, 2010



Le cabaret des curiosités, Phénix, Valenciennes, 2011

## ART, GAMES, RETROGAMING

Une performance sur le retrogaming,  
jeu en ligne à des jeux retro ou des  
jeux artistiques

Mapping Festival, Bâtiment d'Art Contemporain, Genève, 2007



Playground, Centre Pompidou, Paris, 2009

# NEEN

Performance sur le mouvement artistique Neen avec les sites web de Rafael Rosendaal, Miltos Manetas, Angelo Plessas

