



# Turbulences Vidéo

revue trimestrielle 104 - Juillet 2019



# Vagues de Couleur contre Nuage Noir

---

par Jean-Paul Fargier

**Tania Mouraud versus Isabelle Arvers. Désespoir ou ataraxie ? Culpabilité ou innocence ? Dépression ou jouissance ?** Deux faces, parfaitement incarnées, des contradictions qui animent le destin du monde actuel.

Plus le temps passe et plus le bel éventail d'installations de VIDEOFORMES 2019 se résume dans mon souvenir à l'affrontement d'un jet purulent d'encre noire dans un ciel serein et d'une ondulation chatoyante de rayures multicolores sur un banc de sable.

Avec, entre les deux, le *TV Buddha* de Paik, magnifique d'élégance concentrée, faisant semblant de ne pas arbitrer entre ces deux états d'âme. Qui se trouvaient déclinés dans toutes les autres œuvres présentées.

Dans la chapelle de l'Ancien-hôpital-général, on était encerclé par des paysages urbains gravement menacés par le souffle noir des fumées pestilentielles d'une industrie qui n'a cure du bien-être de ceux qui habitent la terre. Les stridences

assourdissantes enfonçaient le clou du désespoir de vivre dans une telle atmosphère sans pouvoir s'y opposer. Tania Mouraud crie sa colère, son irrédentisme, sa révolte infinie, et après avoir partagé son indignation nous sortons accablés. On a envie de crier avec elle : on sort et il pleut (des particules fines ?). L'artiste aurait dû prévoir un gueleoir où déjouer notre souffrance. Car avec la sûreté d'un bourreau bien-pensant, en ajoutant du mal au mal, elle exacerbe notre culpabilité face à notre impuissance.

Dans une cave, taillée dans la roche volcanique, pas loin de Notre-Dame du Port, la sublime église romane de Clermont-Ferrand, après avoir descendu d'interminables marches, on découvre dans l'obscurité un faisceau de lumière coloré



*Ce qui me manque* (Installation, 2019), Isabelle Arvers © Isabelle Arvers

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, orange, citron, etc. comme un clin d'œil 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 nuancée. 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.

En parcourant les autres salles d'exposition, disséminées dans toute la ville, j'avais l'impression de

voir se répéter ce match, moral autant que politique, esthétique autant que psychologique.

Et par exemple, pas plus loin que l'étage au-dessus de la cave d'Arvers, John Sanborn déployait un *Manifeste de la Culpabilité* assez exhaustif et ravageur. Sur un grand écran vertical défile une cohorte de femmes et d'hommes, dont l'auteur en personne, s'excusant de fautes vénielles. Sur un mur voisin, un petit écran horizontal crache les monstruosité de notre monde : guerres, famines, consommations excessives, pollutions, bêtises commerciales, misères, etc. Autant de péchés mortels. La métonymie est parfaite, qui relie les aveux de forfaitures pardonnables (péchés confessés immédiatement pardonnés) aux crimes qui détruisent la planète et sabordent l'existence de millions d'individus. Merci John, on se sent un



Lulu Blanche (Installation, 2019), Fabien Chalon © Jean-Paul Fargier

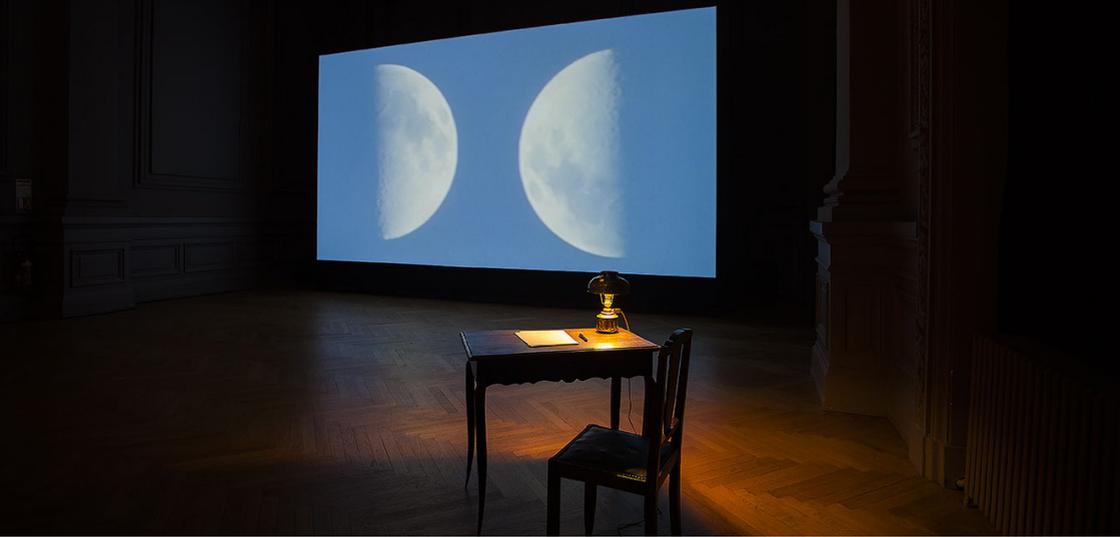
peu moins seuls maintenant avec notre mauvaise conscience.

Ou alors, dans la chapelle de l'Oratoire, le panoptique d'Agnès Guillaume, déroulant des scènes de sérénité. Des moutons paissant sous l'œil bienveillant d'un motard arrêté (incarné par Gabriel Soucheyre, dans son plus beau rôle, n'est-il pas depuis plus de trente ans le berger de ce troupeau d'images qui bêlent dans les prés de VIDEOFORMES ?), tandis que monte à l'horizon une lune immense. Ou ce potier qui œuvre devant une fenêtre derrière laquelle dévale un torrent merveilleux de luminosité. Ou ces femmes qui tissent, ces femmes qui prient (telles des saintes de Bill Viola), ces femmes qui caressent des parois immenses de marbre avec le sentiment de pouvoir se blottir dans leurs veines, leurs fentes. Tout ici

rassure, propage le calme, la jouissance sans menace.

On voit bien aussi de quel côté se rangent *Les mécaniques intimes* de Fabien Chalon. Il ne faut pas longtemps pour s'apercevoir qu'elles proposent une expérience de la négativité dans laquelle le spectateur est appelé à jouer un rôle. Le visiteur doit appuyer sur des boutons, souffler sur des boules, pour que les événements parviennent à bon port. Il y a des bateaux pris dans des tempêtes, des planètes suspendues entre deux attractions, des écrans brouillés qui attendent leurs formes : on navigue en permanence entre deux néants. Mais avec le sourire. L'humour annule le drame.

Et ce croisement de deux lunes, imaginé par Regina Hübner. Cela pourrait être inquiétant. C'est



*Loving and writing* (Installation vidéo, 2019), Regina Hübner © Loiez Deniel

juste, heureusement, le prétexte, l'incitation, à écrire des lettres d'amour : il y a tout le matériel nécessaire sur une table d'écolier. Au clair de la lune, mon amie Pierrette ! Tous les genres sont admis. On peut même voir cette installation comme un plaidoyer pour les transgenres...

Allez, encore un exemple puis on arrête. Au Museum d'histoire naturelle, une curieuse bête vivante, le *Blomoprov*, se tapit, inoculée par VIDEOFORMES parmi les oiseaux empaillés et les cervidés naturalisés. C'est un apport de deux artistes, Fanny Bauguil et Zoltar Petrescu. Ils ont ramené des *Blomoprov*s de Roumanie où ces êtres se développent comme une plante endogène. Sauf qu'il ne s'agit pas de plante mais de structures habitables, d'architectures générées par une bactérie capable de digérer des minéraux et de les transformer en murs, en portes, en fenêtres, en alvéoles, en balcons, formant à la longue de véritables immeubles de plusieurs étages. En savants férus de biologie, de géologie, d'urbanismes du futur, Fanny et Zoltar déroulent leurs découvertes sur un ton irréfutable. Leurs voix sortent d'un enregistreur son, que le spectateur actionne en arrivant sur le site où se trouvent exposés des dizaines de sculptures produites par des millions de

bactéries maçonnes. Un film projeté derrière ces preuves vivantes montre la sortie de terre puis l'élévation progressive de ces bâtiments miraculeux capables de résoudre la crise du logement dans les grandes métropoles d'aujourd'hui mieux qu'un bataillon d'architectes inspirés par Jean Nouvel. J'ai passé presque une heure dans cette installation à me délecter de l'imagination bienveillante de ces deux artistes, qui ont évidemment tout inventé mais qui ont réussi à me faire croire que ce dont ils parlaient existait vraiment. Merci, Fanny, merci Zoltar : avec vous le monde respire enfin. Et se sent mieux en vous quittant.

Si l'on cherche des preuves de l'engagement des artistes contemporains dans le sauvetage du monde, pas besoin d'aller chercher plus loin : VIDEOFORMES 2019 s'est déroulé comme une formidable manif en faveur du combat planétaire contre tous les assassinats. Vive l'art vidéo (et numérique) rédempteur (et drôle).

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #104

A woman is seated at a table in a room with blue walls and a large screen. She is looking at a laptop. The scene is dimly lit, with the blue light from the screen and walls creating a moody atmosphere. The woman is wearing a dark top and a gold bracelet.

# Isabelle Arvers

---

PORTRAIT D'ARTISTE



# Entretien avec Isabelle Arvers

---

propos recueillis par Gabriel Soucheyre

**Je suis née en 1972,**  
dans la clinique Montsouris à Paris dans le 14<sup>ème</sup> arrondissement.

À cette époque, mon père était ingénieur électromécanicien dans une société de panneaux de particules, et ma mère, auparavant pianiste, était animatrice dans une MJC (Maison des Jeunes et de la Culture) communiste dans l'Eure à Gisors où mes parents habitaient, dans une petite ville de Normandie à moins d'une heure de Paris.

Je suis la dernière de cinq enfants, et je suis arrivée dix ans après le quatrième. Mes frères et sœur avaient entre dix et seize ans quand je suis née. Mon frère aîné était médecin militaire. Ensuite, dans le civil, il est devenu addictologue. Le second fait de l'informatique documentaire, il a une société qui s'appelle AJLSM. Il a développé PLEADE, une application open source pour la publication et l'indexation d'archives en ligne, après avoir fait les beaux-arts à Bordeaux. La troisième, Fabienne, est journaliste et critique dans le spectacle vivant, et elle est responsable de la rubrique « Scènes » aux Inrocks. Le quatrième de mes frères a fait Science Po et a eu un journal culturel à Bordeaux qui s'appelait « Quais », il travaille actuellement pour la maison des associations à Paris.

Ma mère – Colette – a aujourd'hui quatre-vingt-six ans. Son père était anarchiste libertaire, il était parti de chez lui en Ukraine à l'âge de douze ans. Il a eu une formation pour devenir tailleur en Autriche. Il a ensuite traversé différents pays pour venir jusqu'en France. Il a donc donné une éducation à ma mère assez peu courante pour l'époque, car à trois ans elle était sur ses épaules avec son petit bras levé pendant les manifestations du front populaire. Il lui a appris à lire avec *Épictète et Marc Aurèle* qu'elle devait retenir par cœur. Le soir, elle était inscrite aux Jeunesses Musicales et il l'emmenait avec lui quand il allait voir Guillaume Duncan, qui était aussi anarchiste libertaire et qui animait un cercle de philosophie à Paris. Elle avait la possibilité d'aller à l'école uniquement le matin, elle allait au Cours d'Hulst, et l'après-midi elle pouvait apprendre le piano. Mon grand-père était un pacifiste, qui parlait une dizaine de langues, humaniste et très cultivé bien que totalement autodidacte. L'éducation donnée à ma mère lui a permis d'appréhender la vie de manière très ouverte et originale, je pense, pour son époque. Par exemple, à l'âge de vingt ans, elle était déjà adhérente au Nid, une association fondée par un prêtre et une ancienne prostituée pour soutenir ces dernières.



Colette – la mère d'Isabelle Arvers – à 9 ans (commune de Marsat - 1942) © Grand-père d'Isabelle

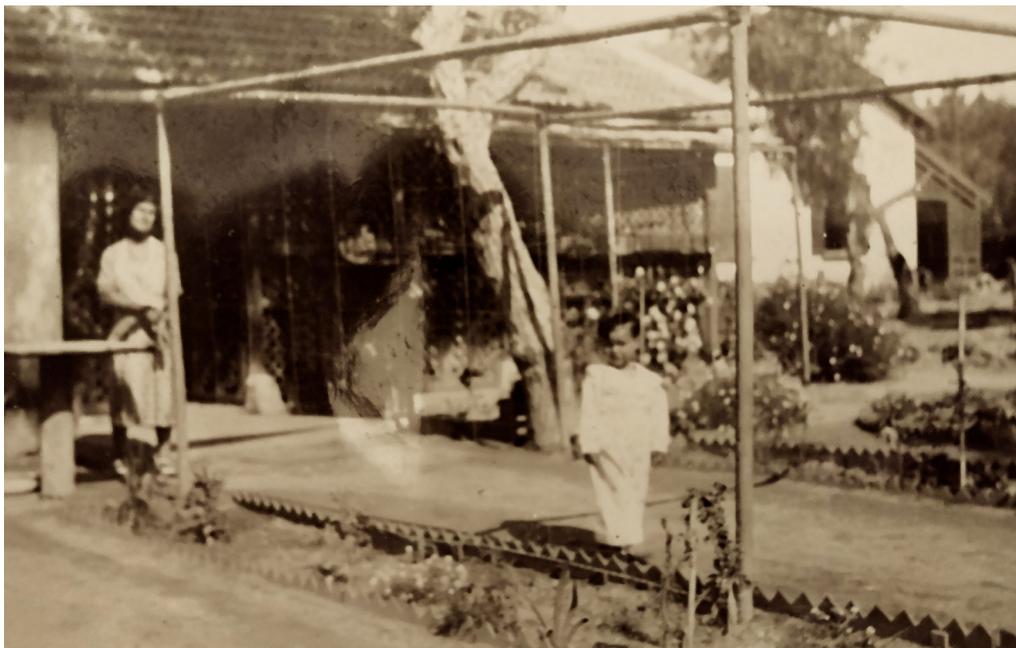


La mère et le grand-père d'Isabelle Arvers

Elle avait une tante qui était aussi très féministe, à la suite d'un viol qu'elle avait vécu petite lorsqu'elle avait été placée dans des familles de fermiers. Donc il y avait un ferment très féministe qui a beaucoup influencé ma maman. Ma mère était féministe, elle l'est toujours, et militante. Elle s'est investie dans un grand nombre de causes : elle a fait partie de Solidarnosc, de Aïda. A l'époque où je suis née, elle défendait les réfugiés politiques, elle les aidait à sa manière. C'est une personne qui a défendu beaucoup de causes, qui est très engagée, une catholique de gauche. Elle est catholique car son père, bien que juif, a insisté pour qu'elle soit baptisée. Anarchiste libertaire, il n'était pas pratiquant et même complètement athée. Mais lorsqu'il a appris que notre famille avait perdu cinquante personnes dans ce qu'on appelle la Shoah par balles (les nazis tiraient sur les juifs, et ceux qui ne mouraient pas directement étaient enterrés vivants dans des fosses communes. On dit que

dans cette région de l'est, on voyait la terre bouger pendant leur agonie), il a dit à ma mère que personne ne devait plus jamais savoir qu'ils étaient juifs. Ils l'ont donc baptisée et lui ont fait promettre de ne jamais dire à ses enfants que leur grand-père était juif. C'est seulement à la mort de mon grand-père qu'elle nous l'a révélé. J'avais quatre ans lors de son décès, donc j'ai été la première des enfants à savoir que mon grand-père était juif et à pouvoir me construire avec cette donnée, contrairement à mes frères et sœur qui étaient déjà grands. C'est pour cette raison que ma mère est catholique, et nous aussi.

Ma mère a grandi à Paris. Mon grand-père est arrivé à Paris dans les années vingt, il vivait dans les hôtels. Il a vécu toute la période de la bohème, vivant dans des hôtels pendant près de dix ans et c'est ainsi qu'il a rencontré Fujita, Guillaume Duncan et bien d'autres. Et pour finir, ce qui est



Le père et la grand-mère d'Isabelle Arvers

assez original est que, par exemple, ma mère a fait partie de chrétien SIDA ou du réseau Santé SIDA, un engagement qui n'est pas forcément courant chez les catholiques. Elle a laissé des traces en moi, je suis formatée par cet héritage féministe et anarchiste, libertaire. Dans la famille de ma grand-mère auvergnate il y a eu aussi des communards, la résistance à l'ordre établi est donc familiale !

Mon père, quant à lui, est né au sud de la Tunisie à Gafsa un peu avant le désert. C'est souvent de là que partent les révolutions en Tunisie, car c'est un endroit très pauvre qui vit uniquement des mines de phosphate. Cet endroit n'est pas soutenu par la Tunisie car ce n'est pas du tout touristique. Mon grand-père venait de Saumur, il avait été envoyé dans une caserne en Algérie. Là-bas, il avait un ami qui était analphabète et qui avait une correspondante en Tunisie. C'était donc mon grand-père qui écrivait pour cet homme. Puis un jour, cet

homme est mort, mon grand-père est donc parti en Tunisie pour prévenir sa correspondante. Quand cette famille de maltais a vu arriver ce français, ils se sont dit qu'ils voulaient le garder, lui apprendre un métier et le marier à leur fille. Ils lui ont donc appris le métier de cheminot et il a épousé leur fille, ma grand-mère et ils ont eu mon père, puis un autre garçon peu de temps après.

Mon grand-père n'a pas supporté les conditions d'hygiène dues à la pauvreté du sud Tunisien. Mon père nous racontait que, pour se soigner, il n'y avait que de l'huile d'olive, de l'harissa et du pétrole. Quand mon père a eu quatre ans, mon grand-père est décédé d'un ulcère mal soigné. Ensuite, ma grand-mère maltaise et sa sœur se sont occupées d'un hôtel et mon père a donc été élevé par de « fortes » femmes, qui vivaient seules au Ksar. Il s'est retrouvé, très jeune, le seul homme de la famille. Puis ma grand-mère a été poignardée



Photo de classe de Sœur Valéry Marsat

par un homme qui essayait de voler la caisse de l'hôtel. Elle n'est pas morte sur le coup, mais cela a déclenché chez elle un diabète.

Par la suite, pendant la guerre, lorsque les nazis sont arrivés en Tunisie, les français sur place ont laissé ma famille sur le carreau en prétendant qu'il n'y avait plus de français dans la famille et qu'il n'y avait aucune raison pour qu'ils les emmènent avec eux en France (car mon grand-père français était décédé alors). Les tunisiens ont caché ma famille, ils ont eux aussi vécu et survécu sous terre. Ma grand-mère s'est suicidée en mangeant du sucre qui a aggravé son diabète jusqu'à la limite. Mon père s'est alors retrouvé seul avec sa tante. Il n'a pas réellement eu d'enfance. Il a eu son premier livre à dix-huit ans. Par la suite, en tant que boursier, il a eu l'opportunité d'accéder à une école d'ingénieur en France, et c'est lors de son cursus

d'ingénieur à Clichy qu'il a rencontré ma mère, qui habitait en face de son école.

C'est compliqué pour mon père, car il est né en Tunisie mais d'un père français et aura eu une éducation maltaise, tunisienne, puis française, à son arrivée à Paris. En faisant des recherches, j'ai appris que sa famille maltaise était allée au XIX<sup>e</sup> siècle en Algérie afin d'obtenir la nationalité française pour sortir de la pauvreté, et qu'ensuite ils s'étaient installés en Tunisie. Donc finalement, ils étaient maltais mais avaient déjà la nationalité française. Par ailleurs, la grand-mère de mon père avait adopté deux petits enfants qui s'étaient échappés de caravanes d'esclaves maliens, qui ont grandi, se sont mariés et ont eu des enfants ensemble. Et l'un de leurs enfants a été le frère de lait de mon père, ils ont été élevés par la même nourrice. En



Isabelle Arvers et son meilleur ami d'enfance, Hicham Romanos

conséquence, mon père a appris l'arabe avant le français et avait un frère de lait malien.



Le père d'Isabelle Arvers (à droite) et son frère de lait

Avec ma famille, on déménageait tous les trois à quatre ans car mon père, en tant que directeur technique dans des usines de bois, relevait celles qui rencontraient des problèmes. Il refaisait la chaîne technique et lorsque tout était en règle, on partait dans un autre endroit. Donc, nous avons mené une vie semblable à celle d'une famille de militaire et je ne suis jamais restée plus de quatre ans au même endroit.

Je me souviens que lors de mon premier jour d'école je me suis pris une baffe parce que je voulais faire un bisou à un petit garçon ! Je vais m'en prendre beaucoup des baffes comme ça dans la vie. L'école, ça a commencé comme ça, je n'ai pas beaucoup de souvenirs de cette époque. J'en ai

un peu plus vers mes cinq ans, lorsqu'on est parti vivre dans le Lot et Garonne à Casteljaloux, c'est la première fois que je me suis faite traiter d'étrangère parce que je n'avais pas l'accent. Je n'ai pas trop de mauvais souvenirs de cette ville, si ce n'est qu'il y avait beaucoup de garçons rugbymen qui s'amusaient à me plaquer au mur pour m'embêter. C'est à la même époque que j'allais détester être une fille pour pleins de raisons, entre autres parce que les filles ne doivent pas faire de vélo, les filles doivent jouer à la poupée, tout ce que je trouvais très chiant. Quand j'avais entre cinq et huit ans, je me battais. J'ai aussi de bons souvenirs à l'école. J'ai eu mes premiers meilleurs amis, ma meilleure amie s'appelait Sylvie Veloso, et malheureusement elle a eu un cancer des os. J'ai donc connu le cancer alors que j'étais très petite. Puis j'ai eu mon premier meilleur ami, que j'ai toujours aujourd'hui. Il s'appelle Hicham Romanos et il est architecte. Ce qui est fou c'est qu'on se suit toujours et qu'on est toujours réellement très proches. Il est à moitié libanais à moitié français.

Par la suite, on est allés en Suisse, j'ai habité trois ans dans le Valais à Martigny. Ça a été trois superbes années, ça aurait même pu durer plus longtemps. Parce que pour la première fois de ma vie j'étais bonne à l'école, c'était bien vu et donc



Isabelle Arvers (1992)

j'étais bien acceptée. Je n'ai pas subi de racisme du tout en Suisse, pas de violence, pas « d'étranger ». Ce fut drôle car, en sixième, je me suis classée la première du canton du Valais, la deuxième était coréenne et la troisième italienne. Pour moi, ce fut un moment fabuleux car il y avait un grand respect pour les enfants, ce n'est pas du tout comme en France avec ce racisme anti-jeunes et anti-vieux. En Suisse, tu peux tout faire. Je me suis faite une copine Suisse, Caroline, qui est devenue mannequin, et on est toujours amies. Ce ne sont que des bons souvenirs. J'avais des copines italiennes, des copines suisses.

Et puis on est repartis car c'est devenu compliqué pour mon père dans son travail. Il a essayé de rechercher un poste en France, mes parents se sont appauvris. On a atterri en Bourgogne à Châtillon-sur-Seine, dans une ville de dix mille habitants, très pauvre culturellement, avec le cinéma fermé six mois par an, il n'y avait rien pour les jeunes. J'ai fait partie d'une liste de jeunes qui s'appelaient « Pousse toi de là, que je m'y mette » avec l'objec-

tif d'arrêter ce marasme culturel qui faisait fuir tout le monde. Il y avait plus de quarante pour cent de chômage... c'était le désastre culturel.

Durant toutes mes années dans ce collège, je me suis faite taper. Mon premier jour de classe était rythmé par des « on va te casser ta gueule, elle nous plaît pas ». Comme c'étaient des troisièmes, les sixièmes ont commencé à leur tour et j'ai vraiment été embêtée. On m'appelait « la sale suisse », on me disait de retourner dans mon pays, je me prenais des petits suisses à la figure. En plus, j'étais bonne à l'école, ce qui est très mal vu en France. Je ne comprenais pas pourquoi je subissais ça, c'était très déstabilisant car j'arrivais du monde de Oui-Oui. En Suisse, tout le monde est gentil avec tout le monde, tout le monde est poli.

Je suis partie juste après le bac. On a quitté Châtillon-sur-Seine. Mon père s'est retrouvé au chômage à cinquante-neuf ans. Pour ma part, je voulais faire Sciences Po après le bac, donc j'ai cherché où se trouvait les IEP, je me suis dit que la misère était moins triste au soleil, et je me suis

donc retrouvée à Aix-en-Provence. Je me suis aussitôt empressée de rater la première année et le concours ! J'ai découvert Marseille et j'ai eu un gros coup de foudre pour cette ville. Depuis mes dix-huit ans, je me sens marseillaise. Marseille c'est les portes de l'Afrique. J'ai eu une ou deux fois une allusion au fait que j'étais « parisienne » et que j'avais un accent pointu, mais je me suis très vite intégrée et fait des amis. C'est une époque importante pour moi. J'avais déjà commencé à écouter du rap, du reggae, du ragga dès ma naissance par ma mère, ce qui n'est pas si commun pour une pianiste de musique classique. En arrivant à Marseille, je me suis investie de plus en plus dans le hip-hop, le graffiti, et surtout dans la techno et les raves party. Cela va être assez formateur pour ce que je vais faire ensuite.

J'ai choisi Sciences Po car ma mère avait organisé plusieurs expositions, soit de livres d'art pour enfants soit des expositions interculturelles lors desquelles elle se renseignait sur les différentes ethnies présentes dans une ville. Elle avait fait cette expérience à Châtillon, où elle avait découvert qu'il y avait trente-sept langues parlées différentes et elle avait donc fait venir des livres dans toutes ces langues. Elle avait entendu parler de Claude Mollard qui avait créé la première école de management culturel. Quand j'avais seize ans, elle me l'a fait rencontrer et il m'a dit que si je souhaitais faire son école, je devais soit faire Sciences Po, soit une maîtrise. Ayant un frère qui avait fait les Beaux-Arts, une sœur qui avait fait des études sur le théâtre à Censier, j'avais peur de ces milieux qui déjà me semblaient être des ghettos, avec un vocabulaire très précis et clivant. J'ai encore ce souvenir de mes deux frères, à l'époque de Bordeaux, qui discutaient avec des artistes dans des galeries d'art. Je ne comprenais rien et je me disais que je ne voulais pas ça du tout. J'avais aussi

assisté à des dîners, des soirées avec des gens de théâtre à l'ego sur-dimensionné. Et je me disais que je n'avais pas envie d'aller m'enfermer dans un domaine, que ça pourrait ne pas me plaire.

Donc Sciences Po m'a attirée car c'était un spectre d'études plus large et que je n'avais pas besoin de me spécialiser. Puis Frédéric, un de mes frères, avait fait Sciences Po et donc j'avais déjà un peu vu de quoi il s'agissait. Et comme on a une famille assez politisée, il y a toujours eu des discussions politiques argumentées chez nous et ça a fini d'emporter mon choix.

Lors de mon cursus à l'IEP à Aix-en-Provence, le côté strict de l'école m'a donné un réel besoin d'avoir une soupape. Et donc aller taguer la nuit, c'était juste génial. J'avais l'impression d'avoir une double vie : j'étais obligée de me tenir la semaine, il ne fallait pas dire un gros mot, et le week-end je pouvais me lâcher. Et ça a été génial, parce qu'à l'époque je ne connaissais pas du tout le situationnisme, je n'avais pas lu de livres sur la dérive, je ne connaissais pas les questions de réappropriation de la ville, tout ça m'échappait. A l'époque dans le graffiti, il n'y avait pas encore de dimension politique assumée. Mais il y avait tout de même cette idée de se réapproprier la ville, d'aller marquer son territoire. C'est ainsi que j'ai découvert cette ville, parce qu'on allait dans les quartiers nord, sur les rails, ces endroits où personne ne va. J'étais la seule qui avait le permis, donc j'étais beaucoup taxi pour tagueurs. Grâce à cela, j'ai pu découvrir la ville la nuit et les odeurs : le jasmin, le thym... Quand tu arrives du Nord, les odeurs du Sud sont différentes et sentent très bon. J'ai plein de souvenirs d'être sous la lune, avec ce sentiment d'interdit.

Si on revient au hip-hop et à la techno, c'est à ce moment-là que j'ai commencé à avoir l'amour du mix et du remix, de la fusion des influences avant de savoir ce que je voulais réellement faire, si je voulais faire du management culturel.

Après Sciences Po, je vais faire un master de direction de projets culturels, car à l'époque je voulais organiser un festival qui mélangerait reggae, hip-hop et techno. Je m'étais dit que si je voulais comprendre les musiques d'aujourd'hui, celles faites avec des samples, il fallait que je connaisse mieux ce qu'il y a eu avant : tout ce qui est soul, funk, blues. Le fait de m'être investie dans ces mouvements a été aussi très important : j'étais décoratrice pour les raves party à Montpellier et à Paris. Cela m'a permis de découvrir le travail en équipe dans l'organisation d'événements. J'ai d'ailleurs fait partie de *La Tribu des Pingouins* à Montpellier, qui organisait les plus grosses soirées en France, « *Les Borealis* », où toutes les décisions étaient prises par quinze ou vingt personnes. J'ai ainsi pu découvrir mon métier de commissaire d'exposition : la mise en espace, la décoration... C'est là aussi où j'ai découvert le VJing par des personnes qui mixaient des fractales sur de la musique.

Il fallait que je fasse un mémoire pour Sciences Po, j'ai d'abord pensé à la techno et puis j'ai choisi de travailler sur les images de synthèse après cette découverte dans les soirées. C'est donc grâce aux raves party que je fais ce métier. Pour mon mémoire en Sciences Politiques, je me suis intéressée aux conséquences du numérique sur le corps et sur la pensée. Je l'ai intitulé *La virtualité du numérique comme mode d'appréhension du réel* (1995). Pour ce mémoire, je suis allée à Imagina en 1993 un événement consacré aux images de synthèse, et c'est là que j'ai tout découvert. J'ai

aimé ce milieu qu'on appelait à l'époque les nouveaux médias parce que, contrairement aux milieux que j'avais découverts auparavant, ce n'était pas un ghetto comme l'étaient le rap, la techno ou autre. Car dans ces ghettos, il fallait s'habiller, parler d'une certaine manière, avoir certaines références. A la même époque, Maffesoli analysait les tribus au niveau sociologique et parlait déjà de cet aspect systémique (*Le temps des tribus*, Michel Maffesoli, 1988). D'un coup, je découvrais qu'il y avait des journalistes, des artistes, des scientifiques, des informaticiens, et je me suis dit que c'était un milieu ouvert, mélangé. Sauf qu'après j'ai déchanté, parce que j'ai découvert une nouvelle élite. Mais à cette époque, c'est ça qui m'a réellement attirée.

Être commissaire était réellement un souhait ancien, puisque membre d'une famille d'artistes, je m'étais demandé longtemps quel était mon don, entre celui qui aimait le théâtre, un autre l'art et le piano. Je me suis donc dite que mon don serait de mettre l'art des autres en valeur. Le métier de commissaire me correspondait donc bien, et j'adore ce métier.

Passer de commissaire à artiste n'est pas mon souhait. Au départ, à chaque fois, ça a été des demandes d'autres personnes. A partir de 2006, j'ai voulu faire des ateliers de Machinima. En m'étant rendu compte que les nouveaux médias se révélaient élitistes, je m'étais donc dit que ce serait une manière pour moi, en tant que commissaire, d'apporter les choses directement aux personnes. En faisant ces ateliers, on me considérait souvent comme une artiste : on notait « artiste » à côté de mon nom et non « commissaire d'exposition ».

Ensuite, il y a eu la rencontre avec Anne Roqui-gny qui a développé le logiciel WJ-S. Ce dernier



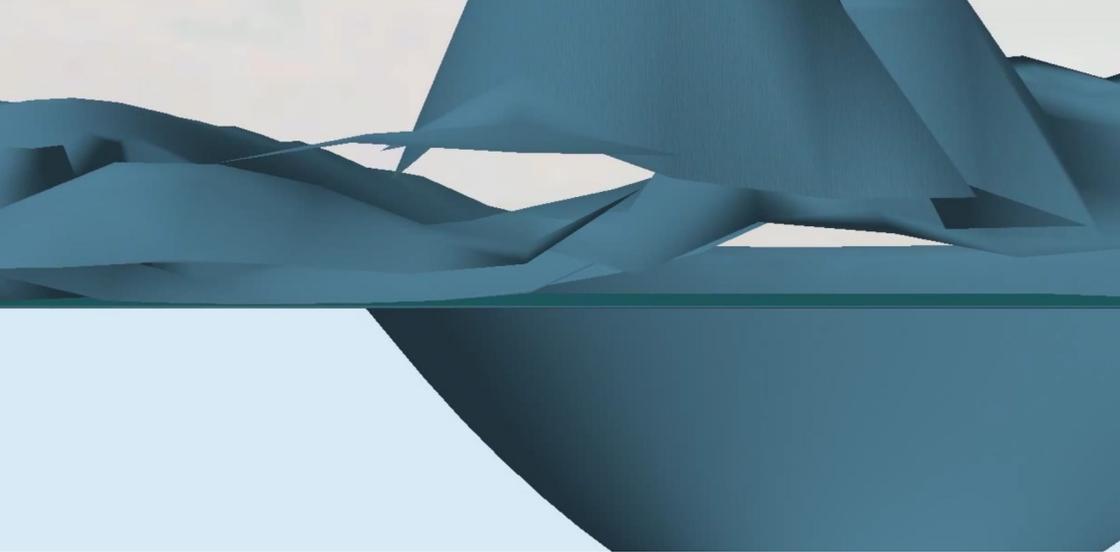
La deuxième œuvre réalisée par Isabelle Arvers - *Santa Teresa Fazenda reloaded* (2015) © Isabelle Arvers

permet de mixer du web et de créer ses propres narrations autour de thématiques en montrant des sites internet et en immergeant le public à l'intérieur. Quand elle m'a parlé de son projet, je me suis dit que c'était une belle manière pour une commissaire d'exposition de Net.art de repenser la notion d'exposition d'un art fait pour le web. L'achoppement du Net.art mène donc à se demander comment montrer ce dernier en public et comment créer une autre manière de percevoir ce type d'œuvre sans être assis devant un ordinateur. J'avais vu WJ-S comme une opportunité de faire mon travail de commissaire mais sous forme de performance, et donc de pouvoir immerger les gens à l'intérieur de sites internet. Je pense que déjà, on parle plutôt de performance artistique que de commissariat à part entière. Dans tous les cas, je me percevais réellement comme une commissaire, et j'avais plusieurs performances dont une sur la psycho-géographie, car la réappropriation de l'espace public par les artistes est devenue une réelle passion, une autre sur la visualisation des données ou encore sur la relation entre art et jeux vidéo en ligne. Je montrais aussi des sites d'un

mouvement artistique qui s'appelle Neen, créé par Miltos Manetas.

Finalement, la première fois que j'ai réellement conçu une œuvre, ce fut une demande du festival Gamerz à Aix-en-Provence, me demandant de faire un machinima pour présenter mon exposition, avec pour thématique « Identité, Altérité, Jeux Vidéo et Machinima » (2012). J'ai eu la sensation de répondre à une demande, je me suis mise en scène en tant qu'homme noir. Ce fut ma première tentative pour commencer à parler de mon histoire, sauf que je ne voulais pas vraiment le faire à ce moment-là, c'était trop tôt.

La deuxième fois où j'ai réalisé quelque chose, j'étais accueillie en tant qu'artiste durant une résidence à la Santa Teresa Fazenda au Brésil chez Rural.scapes (2015). Je m'étais entendue avec eux pour venir faire des ateliers avec des enfants. Eux qui jouent à GTA5 et qui vont devenir fermiers, nous nous étions dit qu'il pourrait être intéressant d'utiliser un jeu vidéo comme moyen d'émancipation rural et de les connecter au reste du monde en utilisant les machinimas. C'est durant cette ré-



*Blu Blu Blu (2015) © Isabelle Arvers (images) / Duo B (son)*

sidence que j'ai créé mon second projet – une représentation glitchée des montagnes environnant la ferme. Mais cette fois-ci ce n'était pas une demande, peut-être plus un coup du hasard, car j'ai conçu ces glitches dans le moteur de jeu alors que j'étais en train de montrer à une critique d'art comment réaliser un décor dans un moteur de jeu, et tout en jouant avec la caméra virtuelle. J'ai vu que ça faisait des glitches, et donc pour la première fois, je me suis amusée à représenter ce qui m'entourait en utilisant des accidents dans les mouvements de caméra. Et comme j'étais entourée d'artistes, je me souviens très bien que j'ai voulu jouer à l'artiste : je regardais ce qu'ils faisaient, je les prenais en photos, j'ai fait du field recording...

Donc ce furent mes premières expérimentations de glitch, de représentation de ce qui m'entourait à l'aide d'un moteur de jeu vidéo. J'ai rajouté le son que j'avais capté autour de moi (field recording), et j'ai fait une première collaboration avec les musiciens du collectif Duo B sur un univers un peu bleu. Ils ont rajouté du son sur ma vidéo, qu'on a appelé *Blu Blu Blu* (2015). Une autre fois, en voulant faire du glitch accidentel avec un décor, j'ai

rencontré l'artiste chilien Cristian Espinoza qui venait d'enregistrer les sons que faisait une antenne



*Heroic Makers VS Heroic Land (2016) © Isabelle Arvers*

internet. Cet artiste, en rentrant de son enregistrement, m'a vu faire mon décor et a décidé de collaborer avec moi. C'était un mélange de glitch et de noise (bruit), on l'a appelé *Blue noise* (2015).

Après, j'ai plutôt répondu à des demandes d'artistes qui ont voulu travailler avec moi. Il y a eu une pianiste – Nathalie Négro – avec qui nous avons créé *Cross By* (2016) ; un danseur chorégraphe – Tidiani N'Diaye – sur une collaboration danse et machinima, qui va finalement avorter, mais c'est dans le cadre de cette collaboration



*Mer violette* (2016) © Isabelle Arvers

que je vais créer *Mer rose* et *Mer violette* (2016). C'était censé être projeté en mapping sur leur corps et sur des tissus puisque le spectacle s'appelait *Bazin* (2016). Il continue de tourner mais sans machinima.

La même année, ce fut une année très créative pour moi à Dunkerque. Je voulais faire des ateliers machinima dans la jungle à Calais (*Heroic Makers VS Heroic Land*, 2016). Mon envie était que les personnes puissent raconter leur quotidien et donner un autre visage de ce que racontaient les médias, tout en utilisant la technique des machinima. Mais les gens ne comprenaient pas ce que je voulais faire avec mes ordinateurs dans la boue, alors j'ai voulu leur montrer ce que je souhaitais faire. J'ai donc interviewé des personnes, j'ai pris des photos de l'endroit, je m'en suis servie pour faire des décors, j'ai transformé les personnes en avatars, et le lendemain je retournais les voir pour leur montrer. Ensuite, on retravaillait leur visage ensemble, et grâce à ça, j'ai réussi à faire mes ateliers.

Et puis, il y a eu ta demande (Festival VIDEOFORMES 2019) d'une installation (*Ce qui me manque*, 2019). Cette fois-ci, j'ai voulu rajouter du

son aux machinima de mers abstraites et je suis allée demander à un musicien, Alexandre Ollivier, de réaliser une création sonore pour cette installation.

Finalement, je n'avais aucune envie d'être artiste parce que j'étais vraiment contente dans mon travail de commissaire. C'est vrai que parfois, on dit de certains commissaires que ce sont des artistes ratés. En ce qui me concerne, il n'y avait réellement pas de désir ni d'envie. Je trouve moins sévère d'être artiste que commissaire d'expo. L'artiste doit se mettre beaucoup plus à nu, alors qu'en étant commissaire, on se cache énormément. Donc j'ai réellement découvert ce que c'était d'avoir des critiques sur ce qu'on fait soi-même.

© Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par  
Gabriel Soucheyre  
(Clermont-Ferrand, 15 mai 2019)  
- Turbulences Vidéo #104

# Compte-rendu

## Résidence

# VIDEOFORMES

---

par Isabelle Arvers

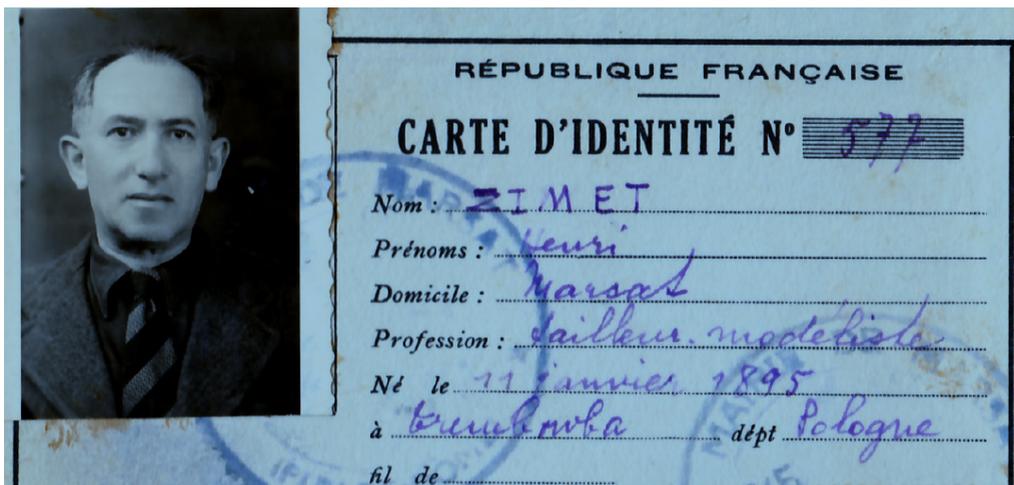
Après 2 mois de résidence d'artiste VIDEOFORMES, je repars d'Auvergne transformée.

Cette résidence a été riche humainement mais aussi personnellement. J'ai découvert des aspects de mon identité méconnus grâce aux recherches que j'ai effectuées sur le passé de ma mère et de mon grand-père, cachés en Auvergne pendant la seconde guerre mondiale. Les rencontres avec celles et ceux qui les ont connus, la découverte du réseau de résistance auquel appartenait mon grand-père m'a fait aborder la question de l'enquête sur laquelle je n'avais jamais travaillé auparavant. Si le projet initial de ma résidence, était de réaliser un jeu vidéo à partir des souvenirs de ma mère, j'ai été obligée de changer de direction de travail. Non pas que le projet soit irréalizable mais parce que je me suis rendu compte qu'il fallait que j'apprenne la modélisation en plus de Unity, le moteur de jeu avec lequel je désirais concevoir le jeu *Cellule*.

*Cellule* pour le nom du village dans lequel se tenait l'institution Sainte Philomène, une pension dans laquelle ma mère a été cachée de 41 à 43. Un nom qui lorsque j'étais enfant m'évoquait uniquement l'idée d'une cellule de prison. Lorsque

j'ai parlé de mon projet à Nicolas Gandion, game designer et développeur, il m'a donné une très jolie idée de gameplay : la cellule serait toute noire mais il y aurait à l'intérieur une petite fenêtre qui laisserait passer de la lumière et en fonction du déplacement de la lumière les souvenirs de ma mère seraient dévoilés. Nicolas m'a aussi proposé de m'initier à Unity mais j'ai très rapidement senti qu'il fallait, pour pouvoir apprendre à me servir de Unity, que j'apprenne aussi la modélisation.. Dans le même temps, je me suis transformée en enquêtrice, et j'ai commencé à interviewer des personnes ayant connu ma famille pendant la guerre.

C'est là que mon projet a dévié. J'ai eu envie de pouvoir mettre en valeur ces témoignages et de raccorder cela à ma pratique de vidéaste en utilisant un moteur de jeu vidéo. J'ai donc entamé l'élaboration d'un machinima à partir des différents matériaux que j'ai récupérés à Marsat, village où ma mère a été cachée de 39 à 41 et où mon grand-père l'a rejointe six mois après en 39. À partir des photos retrouvées de la maison qui les a abrités j'ai commencé à animer les personnages de ma



Le grand-père d'Isabelle Arvers

mère et de mon grand-père. A ces images, j'aimerais intégrer des extraits audios des témoignages que j'ai récoltés.

Je ne souhaite pour autant pas laisser mon projet de jeu vidéo, mais je pense qu'il faudra que je travaille avec d'autres personnes sur ce projet, je ne pourrai donc pas le réaliser de manière autonome comme je le pensais de prime abord. Avec Gabriel Soucheyre directeur du festival VIDEO-FORMES, nous recherchons à présent des partenaires en prestation pour pouvoir concevoir ce projet en étant accompagnés.

Lorsque je dis que cette résidence m'a transformée, c'est que j'ai découvert que malgré mes différentes origines étrangères, il y a en moi quelque chose qui me relie à l'Auvergne. J'ai toujours eu beaucoup de défiance vis-à-vis d'un pays qui a collaboré et qui n'a pas su reconnaître les méfaits de la colonisation, pourtant, pour la première fois, j'ai ressenti que quelque chose me reliait à la France, là, en Auvergne. Que si ma famille avait survécu, c'était parce que des personnes avaient juste estimé bon de se taire. Que des gendarmes prévenaient la famille qui cachait mon grand-père lorsqu'une rafle allait avoir lieu. Que le silence est

une forme de résistance et que si l'Auvergnat est taiseux ou solitaire parce qu'issu d'une terre rude, eh bien ma famille lui doit son salut alors que les personnes savaient. Elles savaient parce que mon grand-père était tailleur et que son travail était connu et reconnu dans la région, mais les habitants les ont cachés. Mon grand-père a même fait un peu de résistance et son histoire se lie à celle de la Résistance en Auvergne. Ami d'un résistant nommé Guignard, chez qui il allait écouter la radio, il appartenait au réseau Pierre Caille, proche de Jean Menut et d'Harlette Menut, capturée au Mont Mouchet puis torturée. Il a sans doute caché quelques armes et parachutes. Comme il était dans les transmissions pendant la première guerre mondiale en Autriche, peut-être a-t-il aussi été actif dans ce domaine. Personne n'a pu me le confirmer. Une grippe l'aurait empêché d'aller se battre au Mont Mouchet et comme lui disait ma grand-mère : « Ça ne te suffisait pas d'être juif, il fallait encore que tu fasses de la Résistance » et mon grand-père de lui répondre : « C'est le minimum que je dois au pays qui m'a accueilli. »

Alors, pour la première fois de ma vie je me suis sentie appartenir un petit peu à ce pays et c'est



Jeu vidéo *Watch Dogs 2 and the art of chaos* (2016) © BagoGames / Ubisoft Montréal

énorme. J'ai à présent un attachement réel pour cet endroit. Bien entendu les rencontres que j'y ai faites ont joué pour beaucoup, car je me suis aussi attachée à ceux qui m'ont magnifiquement accueillie, que ce soit à Clermont-Ferrand ou à Billom ou encore à Marsat. J'ai quitté chaque personne rencontrée avec émotion et c'est le deuxième effet auvergnat. L'accueil au Collège du Beffroi par Fanny Bauguil, professeure d'Arts plastiques a été plus que sympathique. J'ai adoré ma rencontre avec Fanny car nous avons pu partager intellectuellement mais aussi artistiquement et j'ai découvert aussi la vie à Clermont, très riche... Je suis par ailleurs ravie de notre collaboration sur le projet de cartes postales vidéos que nous avons imaginé avec la classe de 4<sup>e</sup>4, en lien avec le cours de géographie sur les paysages urbains de Madame Delomo.

Nous avons travaillé avec les élèves sur les quartiers d'affaires et sur les favelas en les faisant jouer à *GTA*, ainsi qu'à *Watch Dogs* et *Papa & Yo*. Ils ont ainsi réalisé des captures vidéos de ces jeux, puis en cours de géographie, ont eux-mêmes conçu des quartiers d'affaires ou de bidonvilles à

partir du logiciel Moviestorm. Ensuite, nous avons effectué une sortie dans le centre médiéval de Billom et avons documenté cette sortie en vidéo. Les élèves ont eu ensuite plusieurs séances en salle multimédia afin de réaliser un montage de toutes ces sources pour concevoir une carte postale vidéo mêlant prises de vues réelles et prises de vue virtuelles.

Dans le cours d'Arts plastiques de Laure Dejazet, nous avons travaillé sur la notion de matière traitée de façon immatérielle. Les élèves avaient eu à penser la matière à partir de différents matériaux collés sur un carré gris. Nous avons alors photographié leurs travaux en faisant beaucoup de gros plans pour pouvoir ensuite mettre en valeur la matière photographiée en l'intégrant au moteur de jeu Moviestorm pour pouvoir ensuite opérer des déplacements dans l'image et concevoir des films grâce à la caméra virtuelle de Moviestorm.

Nous avons aussi travaillé la question de l'espace et de sa réappropriation dans le cadre d'un atelier animé par Sandrine Gutteville, elle aussi professeure d'Arts plastiques. Nous sommes partis de l'espace du réfectoire qui compte de nom-

breux hublots pour fenêtres. Là encore des photographies du réfectoire ont été prises par les élèves et ont été intégrées au moteur de jeu vidéo. Des décors de réfectoire ont aussi été imaginés en 3D afin d'opérer un mélange entre images, photos et décors 3D, puis des films ont été réalisés, entre visite d'expositions virtuelles et courts-métrages surréalistes.

Pour accompagner le programme de français de Véronique Lenne, nous avons imaginé la suite du roman *Vendredi ou la vie sauvage*, avec une classe de 6<sup>e</sup>. Des îles ont été conçues par les élèves qui avaient, au préalable, écrit un scénario et des dialogues. La deuxième séance a consisté à animer et à faire dialoguer leurs personnages pour terminer par la manipulation des caméras, le montage et le rendu de leurs courts-métrages.

Enfin, j'ai animé deux ateliers machinimas avec les jeunes voyageurs du collège, suis allée les écouter à plusieurs reprises pendant leur temps de chant avec Sylvie Pakova et ai réalisé un film court à partir de l'enregistrement d'une de leurs chansons : *Bambara* qui raconte l'histoire d'une coccinelle.

L'accueil de toute l'équipe du collège a été plus que chaleureux avec une mise à disposition de contacts et d'informations par la principale Madame Salcédó, des plus utiles et fructueux. Qu'il s'agisse de faciliter la médiation à mettre en place au collège et dans Billom ou de mes recherches concernant l'histoire de ma famille et de la Résistance pendant la dernière guerre. Je me suis vraiment sentie accueillie, ainsi que par les professeurs dans leurs cours et leurs programmes pédagogiques, sachant qu'en plus j'avais une salle réservée dans le collège. Le fait d'être logée par la Mairie dans un chalet est aussi très agréable, car le lieu est très calme et se prête parfaitement à l'accueil d'un artiste en résidence. Le seul bémol est qu'il n'y a pas de connexion internet.

La médiation s'est étendue en dehors du collège de Billom car mon logement était offert par la Ville. Je suis donc intervenue à l'École élémentaire avec une classe de CM1, sur un film entre passé et présent, l'école ayant été construite au XVIII<sup>e</sup> siècle ; ainsi qu'auprès de la population en présentant des jeux et de la vidéo à l'Espace du Moulin de l'Étang lors d'une sortie de résidence d'une troupe de théâtre. C'est d'ailleurs la rencontre avec Florent Labarre, responsable de la Culture à la ville de Billom qui a fait prendre une tournure nouvelle à mon projet de recherche, car Florent m'a fait rencontrer les responsables d'une épicerie ancienne à Billom, dont la cave avait accueilli des réunions de la Résistance. En discutant avec ce couple, j'ai pris connaissance de publications sur la Résistance écrites par un ancien journaliste de la Montagne – Manuel Rispal – que j'ai immédiatement contacté. Son aide a été précieuse et décisive et m'a permis de lancer mon enquête.

A l'issue de cette résidence, un premier constat, je n'ai pas eu le temps de finaliser mon projet de recherche mais il est bien lancé et je sais que je vais travailler sur ce projet dans le temps à venir. Une envie de revenir sur place, pour revoir celles et ceux qui m'ont accueillie et accompagnée mais aussi pour continuer mon projet et enfin revenir pour présenter mon travail dans le cadre du prochain festival VIDEOFORMES, à l'invitation de Gabriel. A suivre donc et avec grand plaisir !

© Isabelle Arvers - Turbulences Vidéo #104

# Interview

## *Hack Circus*

---

par Isabelle Arvers

The history of video games is closely connected with “doing things you’re not supposed to” with technology – something we are particularly excited about at *Hack Circus*.

*1 - Is it this opportunity for subverting intended use that appeals to you about working with video games ?*

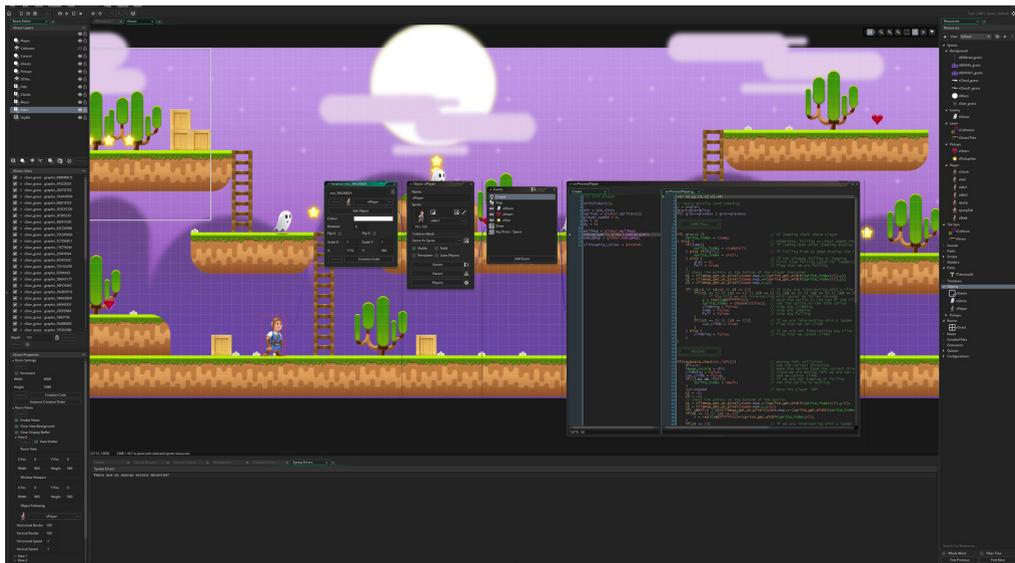
The game history almost begins with subversion : *Space war*, one of the first computer games, was a hack of a code developed by computer scientists at the MIT. Following it, 20 years later, the demo scene began with the hack of game cartridges by gamers in order to put their names inside the intro credits... It then gave birth to machinima, which are also some diversion of the original purpose of video games.

The second story is more personal and refers to my personal relationship to games. At the end of the 90', I decided to interest myself to video and computer games, when I understood that it was becoming the first entertainment industry and a major mean to manipulate people's mind, especially if we let big corporations in charge of it, producing triple A games fully marketed. That's why I decided that we had – as curators, critics, etc – to promote an alternative and artistic uses of video

games and to diffuse other types of games, games done by artists but not only, also what we call now experimental, strange games.

I am really happy to see that it is now a new « trend »! I always enjoyed reverse engineering, autonomy towards technologies and the situationist notion of détournement. It is a family tradition that comes from my grandfather who was an anarchist and libertarian and from my father who was born in South Tunisia and who had to do everything by himself: shoes, glasses, clothes, etc. He was so much against the consumerism society that he got me into DIY very early ! Anyway, that's what I like in DIY, 8 bit music, machinima, weird games: they transform a mass consumption objects into ways of expression.

*2 - It seems to me we are having waves of retro game interest inspired by a mixture of nostalgia and tech developments, enabling a particularly emotional affecting creativity that plugs into our childhoods and the early days of video games. How do you think evolving nostalgia and the dri-*



Outils de création de jeux vidéos - GameMaker Studio 2 Desktop ©YoYo Games Ltd

*ving tech will change the face of 'video game art' over the next 10-15 years ?*

I wouldn't speak about nostalgia, but more about a reaction towards what games became in 40 years: hyper-realistic, somehow untrue, with more attention on graphic design than game play, etc. Also, there is a reaction against too much homogeneity in the style of games that doesn't reflect diversity of representations and possible subjects. What is interesting also is that more and more tools, like Game Maker, Construct, Unity, game engines, are accessible to developers, artists, game designers, people, etc. There is also all the possibilities offered by tools like Mikey Mikey or Arduino, and the fact that artists and developers give more and more workshops in order to develop the autonomy of future makers.

I don't know what is going to happen in the next 15 years, but I see what is now happening in the game and art scene : more and more artworks are produced using games as a medium. At the same

time, more and more developers and game designers produce games, which are perhaps not totally finished, finalized or perfect but with the trend of game jams, bundles and places like Baby Castle or Game labs in LA, they produce more games and with dematerialized platform like Steam or websites promoting this kind of games, people can access to it without going to game shops. This new profusion of artworks and games change the paradigm. What I hope now is to mix more and more artists and game designers and developers, I am sure that it could be very positive to see what could get out from more encounters of that type.

*3 - Your Wikipedia page describes an extremely busy person. Do you find time to play video games yourself ?*

Ahahah, this question ! Funny for me, because I often get it. I am not an hard core gamer. I mostly play at these occasions: when I curate a game exhibition, when I am part of a jury (for indie games



REFLEXIONS  
GAMES  
REFLEXIONS  
GAMES

shows or in art / game schools), or when I give machinima workshops, because to record gameplay, you need to play. It means that I play a lot, but most of the times, in a professional context. For the last 3 or 4 years, I've been playing on pc and mostly indie games, because during that period, I curated 4 shows of indie and experimental games. First, during the festival Gamerz, I showed the Pirate Kart in the art gallery of the Superior Art School of Aix-en-Provence. Then I curated an indie game exhibition about dream games, the same year I also curated a political game exhibition and finally I curated Games Reflexions, which is partly a game art exhibition partly a retrogaming and an indie game exhibit. Before 2009, I was more into flash / html online games created by artists or activists.

Nowadays, when it is technically possible, I am playing on emulated versions of retrogames, to prepare the next retrogaming exhibition I am co-curating with Kimberly Voll and Malcolm Levy, untitled Evolution. We are currently working on the set design with Innes Yates, and how the selected retrogames can fit together and what is the best way to show them. As we want to immerge the audience in these games and how it was to play these games at that time, we also need to immerge ourselves again and to do it, to play them again! This exhibition will be held at the Centre for Digital Media in Vancouver, from the 1st to the 10th of August, at the same time of the Full Indie Meet up and just before the Siggraph !

*4 - Is our relationship with gaming changing, or do you think we still ask for basically the same things from gameplay ? Do you think we should look forward to a very different experience from games in the future – or simply higher resolution graphics ?*

Yes, thanks the indie and experimental game scene, but also in the main market. The appearance of new consoles (the Wii or the Kinekt), new platforms (mobile and social networks) changed the way people play and also who is playing video and computer games (adults, women, seniors, etc). Also, the new devices like the Occulus Rift or the Sifteo cubes open possibilities of emerging gameplay and experiences. Personally, what interests me the most are the physical games like Joost or the pervasive games like the ones created by Blast theory. I like this kind of games, because they are reshaping our relationships to one another and with our environment. Actually, more a game pushes me outside my room and toward other people, more I like playing it.

*5 - Why do you think it's important to look differently at 8-bit graphics and sound – what are the benefits to deconstructing these things and examining the details as artistic creations ?*

To answer, I will give you an abstract of the curatorial statement I wrote for my exhibition Games Reflexions : "This exhibition presents the evolution of graphics in video games while giving access to games that are created from this frantic quest for realism, an imitation of reality. Nowadays technologies are more accessible. The game engines that help develop games are less expensive and allow the opportunity for a greater number of projects – outside major corporations – with a greater freedom related to the different representation modes, which opens the way to a revival of pixel art games, ASCII, cubist or even geometrical ones. More room is also allotted to imagination and reflection: as if the mind could fill the spaces between the pixels, the voids, the geometric shapes."

Concerning 8 bit music, I really love this movement since the time I discovered it in 2003. I love



Isabelle Arvers présente *Anti Atlas* lors de la conférence Google Cultural Institute (Paris)

the energy of this low tech music and musicians, besides the fact that most of the time 8 bit musicians are lovely persons (Bubblyfish, Glomag, Bit Shifter, Meneo, Confipop, Jankepopp, etc) it is funny how this movement goes with a new kind of nude body relationship. I don't know how it began or why, but it is one of the few music movement I know where some of the musicians always finish their gig naked in such a natural and easy manner, in front of an audience eating tagadda strawberries, funny mix.

6 - Tell us about *Anti Atlas* – what was the thinking behind the series ? How do you see art's role in helping to shape important economic / social / political decisions and policies ?

The *Anti Atlas* project is a wonderful human being adventure. It began for me with the invitation of the artist Heath Bunting to join a dinner where I met researchers – geographers, anthropologists, sociologists, etc - who were looking for a curator in order to curate an exhibition that would highlight and diffuse three years of seminars about the mutations of borders. This project was a conjunct ini-

tiative of the Mediterranean Institute for advanced Research in Marseille and the Superior Art School of Aix-en-Provence, the aim of the antiAtlas was to mix art and science and to show art and research projects in a public context This project is a dialog between art and research in all its different aspects: during the seminars and the international conference, speakers were artists or researchers. The website [antiatlas.net](http://antiatlas.net) is an online extension of the exhibition with an art gallery that shows artworks exhibited physically, but also artworks specifically done for the Web. It also diffuses all the videos of researchers interviews and talks during the conference.

Then, I experienced for the first time of my life what really means transdisciplinarity: I worked with a scientific committee and we learned so much from each other perspectives, every project, every artwork was discussed together and was a confrontation between an art and public perspective and a research perspective. Also, in the exhibition, we gave the same importance and space to artworks and projects created by researchers like cartographies or data visualizations. We also produced transdisciplinary projects like the ethno

fiction Samira by the anthropologist Nicola Mai, or the video game Crossing Industry created by the Hypermedia Lab of ESAaix, from the fieldwork experiences of the anthropologist Cédric Parizot at the border between Cisjordan and Israel.

I think that systems of controls at the border, but more largely military and surveillance systems of controls are shaping new modes of visions in our society. Robots, drones, surveillance cameras, biometry, scans, all these new technologies create a distanced way of being in the world and of seeing the world. They also create new type of experiences and relationships between people. Artists and activists, especially in the tactical media movement help us to realize, experience and criticize what is currently happening. Through artworks like the Paparazzi bots by Ken Rinaldo or Fingerprint maze by Amy Franceschini, I wanted people can experience, through their own body what it means to give a fingerprint or to be under a perpetual surveillance. The beautiful artwork made by Claude Chuzel XRay, also reminds us what industrial scanners can see, when they take migrants inside trucks in pictures. I wanted the exhibits visitors feel what borders mean for people without papers ?

So I would say that art helps to give a consciousness and to experience what is happening, it makes it less abstract, we go out the spectacle and for a little while we can take part in it, experience it and understand it in an other way.

7- Is the infiltration of borders more generally something that comes up a lot in your approach to creativity ?

For sure, totally and since the beginning of my work: crossing boundaries, fighting every mind ghettos, trying to create encounters between artistic disciplines and creative universes are real-

ly essential to the way I think about my work. My background in political sciences helped me to discover what epistemology is and how rich is the mix of different thinking approaches produces. Thanks to these studies, I also understood the necessity of creating bridges and links between ideas, thinkers, methodologies, and ways to understand reality. I think that's why the antiAtlas is such a rich ongoing experience for me. Actually, with the antiatlas of borders team, we are now working on a new project: a paper publication and an online experimental art and research review. The mix must go on !

© Isabelle Arvers  
- Turbulences Vidéo #104

# Games

## reflexions

---

par Regine Debatty

**How much does the practice of video games affect our imagination? Are video games shaping our perception of reality or is it our perception of reality that shapes the imagination behind video games?**

On the one hand, the move from 2D image to 3D image in video games has accelerated the race to ultra-realism. Ironically, reality has been lost in the process. By striving to mimic reality, 3D images become hyper realistic, they are slick and clean to the point of looking almost unreal. A game supposed to reflect life ends up proposing only a constructed reflect of life. This reflection, in turn, influences the way we see and imagine our surrounding.

On the other hand, we've been observing a revival of pixelated, ASCII, Cubist or simply geometric games. They give more room for imagination and reflection, as if the mind could fill the spaces between the pixels, the voids, the geometric shapes.

Games Reflexions, an exhibition that will open next week in Cergy, France, investigates how gaming is reflecting and influencing our perception of reality. And vice versa.

I found these questions of interpretation, representation and reflection interesting but then I think that it is my duty to take an interest in what Isabelle Arvers is working on. Isabelle is the curator of the exhibition, she is also a media art critic, an author and one of the most respected and most astute experts of video games in France.

I'm looking forward to visiting the exhibitions she curated in Aix-en-Provence this month. One about machinimas for the GAMERZ festival. The other, about 21st century borders. In the meantime, i asked her to talk to me about Games Reflexions.



*Stairway to the sky 2011 - Mafia 2 © Robert Overweg*

*1 - Why do you think that now is a good time to reflect upon gaming ? And more particularly about the relationship between our perception/construction of reality and video games.*

I don't know if this is the right time but it seems to me that gaming has adopted different forms and directions which allow us to approach it through a more complex lens than in the past. Games studies were developed in the 80s and they made it possible to look at gaming under various perspectives: psychoanalysis, economy, philosophy, political science, etc. The reflection about the video game issue is nothing new. However, gaming is starting to be perceived differently by the public and the media, so it seemed appropriate to support this trend by raising the issue in an exhibition located in a contemporary art space.

The issue of perception is very important to me ever since i wrote a dissertation about the virtual in the mid- 90s when I was wondering the impact that

*1 - Pourquoi pensez-vous que maintenant est le bon moment pour une réflexion sur le jeu vidéo ? Et plus particulièrement concernant la relation entre notre perception / construction de la réalité et les jeux vidéos.*

Je ne sais pas si c'est le bon moment mais il me semble que le jeu a pris différentes formes et directions qui permettent de l'envisager dans une plus grande complexité qu'auparavant. Les games studies se sont développées dès les années 80 et ont permis d'appréhender le jeu sous différentes facettes : de la psychanalyse, à l'économie, en passant par la philosophie, la science politique, etc. La réflexion liée à la question du jeu vidéo n'est donc pas nouvelle, par contre, le jeu commence à être perçu différemment par le public, les médias, il me semble donc bon d'accompagner ce mouvement en posant cette question au sein d'une exposition dans un espace d'art contemporain.

La question de la perception est pour moi très importante et ce, depuis mon mémoire sur le virtuel



*Cathode Rays* © Christoffer Hedborg

the virtual could have on our bodies and minds. I'm still asking myself this kind of question: each technique, software or language influences our way of seeing things, of approaching reality. But what about video games? One day, some students (and fans of video game) told me that they dreamt in computer-generated images, and even preferred this type of image to the ones they saw on TV, because they were more beautiful. I confess that I was deeply impressed by their remark.

I then thought that video games affect our imagination just like tales did once. Since I started creating machinima, I haven't looked at cities and the movement in the cities in the way I used to, it looks as if people are moving like in the games... Any ideas related to other realities impress me too. While thinking about this exhibition, I thought about Plato's cave, about these ideas which we perceive only through their reflection. The idea that there are parallel worlds attracts me and I'd love to imagine them through games.

écrit au milieu des années 90 où je me demandais comment le virtuel pouvait influencer notre corps et notre esprit ? Je continue à me poser ce type de question : chaque technique, logiciel, langage influence notre manière de concevoir les choses et d'appréhender le réel, du coup qu'en est-il pour les jeux vidéo ? Un jour, des étudiants, fans de jeu vidéo, m'avaient dit rêver en images de synthèse et même préférer ce type d'image à celle qu'ils pouvaient voir à la télé, parce que c'était plus beau. J'avoue que cela m'a profondément marquée.

Je me suis dit alors dit que les jeux vidéo influencent notre imaginaire comme le faisaient autrefois les contes. Depuis que je fais des machinimas, je ne vois pas non plus les villes ni le mouvement dans les villes de la même manière, j'ai la sensation que les gens avancent comme dans les jeux... Toutes les idées liées à d'autres réalités me séduisent aussi. En réfléchissant à cette exposition, j'ai repensé à la caverne de Platon, à ces idées dont nous ne percevons que le reflet. L'idée qu'il y ait des mondes parallèles m'attire et j'aimerais beaucoup les imaginer à travers des jeux.

I am still waiting for computer-generated images to refer to something that is not seen, I expect them to lead me to the other side... Most games that try to mimic reality produce an image too sleek, too smooth, that seems far removed from what I would like to discover. That is why when I found the compilation Pirate Kart and the amount of games with universes so diverse, trash and funny, I wanted to go into this direction and exhibit them in a gallery. What made me particularly happy during the Pirate Kart exhibition at the ESAix gallery was that people told me that it gave them confidence, that they made this kind of games at home but didn't think it would interest anyone else. It's a bit like opening a world of possibles and extracting pearls from the game jams world and from the independent games circles to make the broader public discover them.

*2 - The exhibition talks also about the quest for hyper-reality, are you already seeing interesting game experiences that use the Oculus Rift? is this something you're following or are excited about?*

That's funny because this weekend, at the festival Retro no Future Games Festival at Visages du Monde – which also commissioned the exhibition Games Reflexion – the game *Cosmic Forest* by Evilion was presented with Oculus Rift and we're getting there!! In the game, we cross lines and columns of colors, as if we could slide between the ropes... This direction of work is interesting insofar as you get immersed inside the image, the perception of your eyes takes central stage and manages to mislead the rest of the body.

What I find particularly interesting today is this physical dimension that some games can adopt, allowing us to live different experiences with other human beings. I am thinking here of *Blast Theory's* pervasive games which, through games that

J'attends encore que des images de synthèse me renvoient à quelque chose qui ne se voit pas, j'attends qu'elles m'amènent de l'autre côté... Alors que pour la plupart des jeux qui cherchent à mimer la réalité, ils ne produisent qu'une image trop nette, trop lisse, qui me semble bien éloignée de ce que j'aimerais y découvrir. C'est pourquoi, quand j'ai découvert la compilation Pirate Kart et la quantité de jeux aux univers si divers, trash et drôles, j'ai eu envie d'aller dans cette direction et de les montrer dans le cadre d'une galerie. Lors de l'exposition de la Pirate Kart à la galerie de l'ESAix, ce qui m'a fait le plus plaisir c'est que des personnes m'ont dit que ça leur redonnait confiance, qu'ils faisaient ce genre de jeux chez eux mais ne pensaient pas que ça puisse intéresser qui que ce soit. C'est un peu l'envie d'ouvrir des possibles et de faire sortir ces perles du monde des game jams et du cercle des jeux indépendants afin de les faire découvrir au plus grand nombre.

*2 - L'exposition traite aussi de la quête de l'hyper-réalité, avez-vous déjà eu des expériences de jeux intéressantes utilisant le Oculus Rift ? Est-ce quelque chose qui vous intéresse, qui provoque votre enthousiasme ?*

C'est amusant car justement ce week-end, dans le cadre du festival Retro no Future Games Festival à Visages du Monde – qui est aussi le commanditaire de l'exposition Games Reflexion – le jeu *Cosmic Forest* d'Evilion était présenté avec Oculus Rift et là on touche presque au but !! Dans ce jeu, on parcourt des lignes et des colonnes de couleurs, comme si on pouvait passer entre les cordes... Cette direction de travail est intéressante dans la mesure où on s'immerge dans l'image, la perception de ce que voient nos yeux devient alors prédominante et parvient à induire le reste du corps en erreur.



are played both online and in public space, look at the new kinds of relationships that technology can create at the corner of a street corner. Or the game *Johann Sebastian Joust* which plays with the contact between players listening to the rhythm of the music. How gaming can take us to another place without it being necessarily a virtual world. I also like the approach of Florian Rivière who transforms any space into a playground and establishes the concept of game through the smallest details: objects found on the street and re-purposed to become table football, golf shoes, turnstiles... It is in this spirit that David Calvo created the game *Scintillations* for the Games Reflexions exhibition. It reminds us that everyone must set up their own show and that everyone can play with the content, and re-appropriate it.

*3 - The exhibition text talks about the revival for pixelated, ASCII and geometrical games in the indie game scene. Are the people who develop and play retro game the people who grew up with the games produced in the 1980s and 1990s. Or is this an entirely new generation? And by that question i guess i mean also "is this a question of nostalgia or aesthetics"?*

Most of the time, it's the new generation that creates this kind of pixelated, cubic or geometric video games. Of course, some are older and have a certain nostalgia for the aesthetics of 1980s games but I think that the key is not in the nostalgia. First of all, there is a reaction to the ultra clean aesthetic of mainstream games. There is also the desire to express yourself with the new tools currently available. So I think it's mostly a matter of aesthetics, of finding your own, whether it is closer to drawing, cubism, watercolor, pixel or 3D. I feel that there is a desire to think outside the box and to offer something else. Anne Roquigny was telling me

Ce qui m'intéresse le plus aujourd'hui c'est justement l'aspect physique que peuvent prendre certains jeux et nous permettre de vivre des expériences différentes entre êtres humains. Je pense ici aux jeux pervasifs des *Blast Theory* qui au travers de jeux qui se jouent en ligne et dans l'espace public, s'intéressent aux nouveaux types de relations que les technologies peuvent créer au détour d'une rue, d'un obstacle. Ou encore au jeu *Johann Sebastian Joust* qui joue sur le contact entre des joueurs à l'écoute du rythme de la musique. Comment le jeu peut nous emmener ailleurs sans que ce soit pour autant uniquement dans un univers virtuel. J'aime aussi beaucoup la démarche de Florian Rivière qui transforme tout espace en un terrain de jeu, qui réintègre la notion de jeu grâce au plus petit détail : des choses trouvées dans la rue détournées pour devenir des baby foot, des terrains de baskets, un tourniquet... C'est dans cet esprit que le jeu *Scintillations* de David Calvo a été créé pour l'exposition Games Reflexion. Il vient rappeler que chacun doit se faire sa propre exposition et que chacun peut jouer avec les contenus, les détourner se les approprier.

*3 - Le texte de l'exposition traite de la renaissance des jeux pixelisés, ASCII et géométriques sur la scène du jeu indépendant. Les personnes qui ont développé et joué aux jeux rétro sont les mêmes qui ont grandi avec la création du jeu vidéo dans les années 80 et 90, ou s'agit-il d'une toute nouvelle génération ? Et, par cette question j'entends aussi demander « est-ce une question de nostalgie ou d'esthétisme ? »*

C'est très souvent la nouvelle génération qui crée ce type de jeux vidéo pixelisés, cubiques ou géométriques. Bien entendu il y en a qui sont plus âgés et qui ont une certaine nostalgie pour l'esthétique des jeux des années 80, mais je pense





*Carjacked After Mondrian* © Coll.eo

on mobile platforms. Yes, it has grown into a real business which, in this case, very often plays on nostalgia ...

5 - *Carjacked*, one of the works you selected for *Games Reflexions*, consists of 17 BMW cars created by Coll.eo with the Livery editor of the videogame *Forza Motorsport 4* for the Xbox 360. The cars are customized 'by' famous contemporary artists. It is also a parody of the contemporary art world. But if the world of gaming is looking at the world of contemporary art, is the opposite true? Are art galleries, museums and collectors interesting in video games?

When MOMA added video games to its collection, even if it was in the department of design, it caused a stir in the contemporary art world. Gallery and museum initiatives are still relatively rare. The Stedelijk Museum in Amsterdam produced, two years ago I think, three games co-designed by artists and game designers. Game art exhibitions are still fairly marginal in this type of cultural structures. The Arcade exhibition in France toured many

*rétrogaming*) s'immiscer dans le monde des jeux commerciaux ?

Oui, énormément. Dès qu'il y a un nouveau « créneau » le marketing s'en empare. C'est ainsi que Playstation a son carré inde, que lors du dernier Indiecade, beaucoup se sont plaints de la trop forte présence des sponsors avec des stands comme celui de Nintendo par exemple. Le « jeu indé » est devenu une nouvelle référence, un argument qui fait vendre. Les succès de jeux comme *Limbo* ou *Minecraft* ont ouvert une nouvelle voie. Le recours aux anciens jeux ou aux esthétiques pixellisées est récurrent sur les plateformes mobiles, oui c'est devenu un véritable business qui ici, joue très souvent sur la nostalgie...

5 - *Carjacked*, un des travaux que vous avez sélectionné pour *Games Reflexions*, met en scène 17 voitures BMW créées par Coll.eo avec l'éditeur Livery du jeu vidéo *Forza Motorsport 4* pour la Xbox 360. Les voitures sont customisées par de célèbres artistes contemporains. C'est aussi une parodie du monde artistique contemporain. Mais



*Carjacked Franz West © Coll.eo*

national exhibition spaces. This kind of exhibition is usually initiated by independent structures such as the collective Babycastles in the United States. The Cité des Sciences in Paris is about to host a major exhibition about video games but this is not a Museum of Contemporary Art. I feel, but I could be wrong, that for the moment this kind of creation follows the same parallel logic as media art. However, some artists like Miltos Manetas, Invader and Cory Arcangel who are close to the world of video games are definitely present in the art world. It is actually becoming difficult to show their work outside that network ... ;)

*6 - I'm always completely blown away by the selection of video games that you make for the GAMERZ festival every year. I'm also obviously impressed by your knowledge and understanding of the game scene. Are there any books, websites, blogs or other resources you could recommend to people who are not so versed into the world of video game but would like to know more about it?*

Thank you! I feel the same about we- make-money-not- art! More than books -even though I recommend *Rise of the Videogame Zinesters*, by Anna Anthropy, and *The Art of Immersion*, by

*si le monde du jeu vidéo se penche sur le monde de l'art contemporain, le contraire est-il vrai ? Les galeries, les musées et les collectionneurs s'intéressent-ils aux jeux vidéo ?*

Lorsque le MOMA a intégré des jeux dans sa collection, même si c'est dans le département du design, cela a fait grand bruit dans le monde de l'art contemporain. Pour autant les initiatives de galeries ou musées sont encore assez rares. Le Stedelijk Museum à Amsterdam avait produit il y a deux ans je crois trois jeux conçus conjointement par des artistes et des game designers. Les expositions de game art ont encore assez peu lieu au sein de structures culturelles de ce type. L'exposition Arcade en France a tourné dans de nombreuses scènes nationales. Ce genre d'exposition est plutôt le fait d'indépendants comme le collectif Babycastle aux Etats Unis. La Cité des Sciences à Paris va bientôt accueillir une exposition importante de jeux vidéo mais on ne peut pas parler de Musée d'art contemporain. J'ai l'impression, mais je peux me tromper, que pour l'instant ce type de création suit la même logique parallèle de diffusion que celle du media art. Par contre quelques artistes comme Miltos Manetas, Invader ou Cory Arcangel, que l'on peut rapprocher de l'univers des

Franck Rose, which I liked a lot- I strongly believe in the network. The network of artists, designers and game developers. They are my first resource. I follow the twitter accounts of developers, the Facebook accounts of close and not-so-close friends from the world of video game, 8 bit music or digital art. One of the best references for me is the gamescenes.org site. For the exhibition Reflections Games, I asked Peter Corbinais of Oujevipo for a few tips and he sent me some fifty references! I am also very attentive to what is happening in schools in France and abroad. I follow the projects of the LA Game Space, the Game Department led by Eddo Stern at UCLA. Another resource that has taught me a lot is the *Scratchware manifesto* written in 2000 and republished by Mike Myer one or two years ago.

*7 - And does the work of a video game curator involve daily hours of video game playing?*

The preparation of an exhibition requires a lot of that. The rest of the time I do what i can, especially when I'm traveling. But my job obviously involves playing and it's been going on for a while. However, if we look at this year as an example, I spent more time working on issues of borders than playing. Even if there are two games in the antiAtlas des frontières exhibition, that's not what prevails. Playing takes time and I don't have much to spare. However, what is great is that what comes out of most game jams are mainly games that can be played quite fast, and that's brilliant for me! That

jeux vidéo sont bien présents dans le monde de l'art, il devient d'ailleurs difficile de les montrer en dehors de ce circuit...

*6 - Je suis toujours absolument fascinée par la sélection de jeux vidéo que vous réalisez chaque année pour le GAMERZ Festival. Je suis aussi extrêmement impressionnée par votre connaissance et votre compréhension du monde vidéo ludique. Y-a-t-il des livres, des sites web, des blogs ou d'autres ressources que vous pourriez recommander aux personnes qui ne sont pas familières du monde du jeu vidéo mais qui souhaiteraient en connaître d'avantage ?*

Merci ! J'en aurais autant à dire de we-make-money-not-art !! Plus que des livres même si je recommande *Rise of the Videogame Zinesters* d'Anna Anthropy et *The art of immersion* de Franck Rose que j'ai beaucoup appréciés, je crois fortement au réseau. Au réseau d'artistes, de créateurs et de game developers, ce sont eux qui sont ma première ressource. Je suis les comptes twitters de développeurs, les comptes Facebook d'amis proches ou lointains du monde du jeu, de la musique 8 bit ou de l'art numérique. Une des meilleures références reste pour moi le site gamescenes.org. Pour l'exposition Games Reflexions, j'ai demandé quelques conseils à Pierre Corbinais du site Oujevipo et il m'a envoyé une cinquantaine de références ! Je suis aussi très à l'écoute de ce qui se passe dans les écoles en France et à l'étranger. Je suis ce qui sort du LA Game Space du département jeu de UCLA dirigé par Eddo Stern. Une autre ressource qui m'a beaucoup apporté est le *Scratchware manifesto* apparu en 2000 et republié ensuite par Mike Myer il y a un an ou deux.

*7 - Le travail d'un conservateur de jeux vidéo inclut-il des heures quotidiennes de parties jouées ?*



Jeu vidéo *Shelter* © Might and Delight

said, I also spend a lot of time making machinimas during workshops and again they require me to practice. I actually dream of a residency where I'd spend several months testing every conceivable games to create the best machinimas...

© Isabelle Arvers' interview conducted by Regine Debatty for We Make Money Not Art (October 10, 2013)

- Turbulences Vidéo #104

Website : <http://we-make-money-not-art.com>

Pour la préparation d'une exposition ça en demande énormément, le reste du temps c'est comme je peux, surtout dans les transports. Mais c'est sûr que mon travail implique de jouer et que ça commence à faire un moment que ça dure ! Par contre, si on prend cette année en exemple, j'ai beaucoup plus travaillé sur la question des frontières que passé du temps à jouer, même si il y a deux jeux dans l'exposition *Anti Atlas* des frontières antiatlas.net, ce n'est pas ce qui prédomine. Jouer demande du temps et ce n'est pas ce que j'ai le plus, par contre, ce qui est génial dans la plupart des game jams c'est qu'il en ressort beaucoup de jeux qui se jouent assez vite, et ça pour moi c'est formidable ! Ceci étant dit, je passe aussi beaucoup de temps à réaliser des machinimas dans le cadre d'ateliers et là aussi il faut pratiquer, d'ailleurs je rêve d'une résidence me permettant de passer plusieurs mois à tester tous les jeux possibles et imaginables pour réaliser au mieux des machinimas...

© Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Regine Debatty pour We Make Money Not Art (10 Octobre 2013) - Turbulences Vidéo #104

Site web : <http://we-make-money-not-art.com>

# Isabelle

## Arvers

---

par Karen Verschooren

Isabelle Arvers is a French new media curator, critic and author, specializing in video and computer games, web animation and digital cinema.

She has coordinated ISEA 2000, Paris, and she has curated amongst others Video Cuts 2001 (Centre Pompidou), Gaming Room Villette Numérique 2002 (Paris), and Tour of the Web 2003 (Centre Pompidou), featuring French and international artists. In 2004, she organized a Gameboy music concert and she curated the wireless art event Wifiledefrance for la Region Ile de France. She was the net.art curator for the 2004 Banana RAM festival, Italy. She curated the exhibit Game-time, Experimedia, Melbourne in October 2004 and la Nuit Numérique for the November 2004 Bit-films Festival in Hambourg, Germany.

In an attempt to assess Centre Pompidou's engagement with Internet art, I based my conclusions in first instance on an analysis of the information available on the Internet. I sent this conclusion to Ms. Arvers for her review, and asked a number of additional questions.

"Although Centre Pompidou has three Internet artworks in their collection<sup>1</sup>, its engagement with Internet art until this day plateau-ed at the level of organizing conferences, debates and meetings that highlight the questions which surface in the digital society of the early 21st century. A first series of debates titled *Les Plasticiens du Web* were initiated on October 20, 2003 and ran to June 15, 2005. Over the course of 1,5 year, every third Thursday of the month, a group of artists were invited to present their work. The presentations and debates would each time culminate in a brief performance<sup>2</sup>. A second round of eight debates took place between October 9, 2005 and June 18, 2006 and was devoted entirely to the electronic arts. The meetings explored different facets of the digital world, via discussions and debates on major themes linked to cyber culture and the way in which

---

1 - In 2002, Herman Asselberghs & Johan Grimonprez donated their website *Prends Garde! A jouer au fantôme on le devient* and the same year, Centre Pompidou bought Claude Closky's *Calendrier 2000* and Igor Stromajer's *sm.N-Sprinkling Menstrual Navigator*.

2 - Centre Pompidou (2005). *Les Plasticiens du Web*. Retrieved July 2006 from the World Wide Web: Claude Closky's *Calendrier 2000* and Igor Stromajer's *sm.N-Sprinkling Menstrual Navigator*



ASCII History of Moving Images (1998) © Production du Ljubljana Digital Media Lab / Vuk Cosic

it nurtures and questions other artistic disciplines. More specifically targeted towards Internet art were the *Tour du Monde du Web* events organized in 2003 by independent curator Isabelle Arvers. The first event – scheduled in February 2003 - focused on the East and featured amongst others a lecture from Internet art pioneer Vuk Cosic, a live net meeting with Spela Kucan, program director of the Ljubljana digital media lab and a selection of artists' websites<sup>3</sup>. Although planned as a monthly event focused on the web production of a country or a continent, *Tour du Monde du Web* only featured one more edition, in December 2003, when it turned its focus towards Greece and invited Miltos Manetas to introduce the Paris audience to Neen.”

1 - Do you think this assessment is correct and/or fair?

3 - Arvers, I. (Feb 14, 2003). *Tour du monde du web: est!*. Thread posted to the Nettime Emaillist. Retrieved January 11, 2007 from the World Wide Web: <http://www.nettime.org/L/Lists-Archives/nettime-fr-0302/msg00024.html>

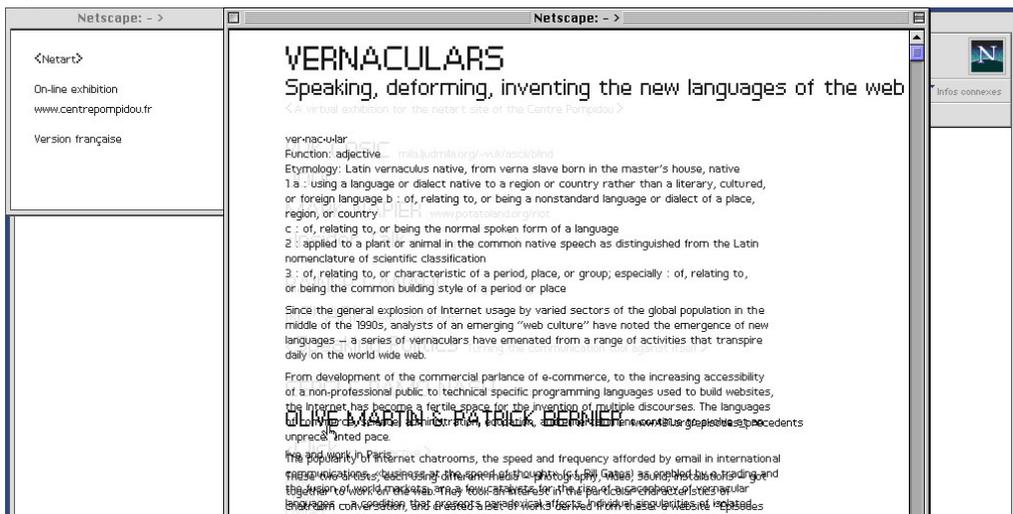
About *Tour du monde du web*<sup>4</sup>: this event was a program initiated in 2003 by Géraldine Gomez, in charge of the *Cinema of Tomorrow*<sup>5</sup>, which is dependent upon the Cinema department at the Pompidou Center. The *Cinema of Tomorrow* began in 2000. In 2000, I was in charge of the Image content of *Gizmoland*<sup>6</sup>, a website dedicated to digital art, a magazine and a gallery selling online artworks as immaterial files (music, games, artworks, animations, shortfilms...). I met Géraldine Gomez in that period and she invited me to present screenings as a result of an online image creation competition that I organized with *Gizmoland*. It was part of her *Cinema of Tomorrow* program. Our partnership began and is still going on today!

Géraldine is the project manager, she asks somebody who knows a country or a field well to

4 - <http://www.tourdumoneduweb.com/>

5 - <http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Evenements.nsf/Docs/ID6AB1D39DE0AD6FEBFC1256C0900483757?OpenDocument#programme>

6 - <http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/2f6d2a49fa88f902c1256da5005ef33f/0502c6a60ef128fac12569ee00482169!OpenDocument>



*Vernaculars - Speaking, deforming, inventing the new languages of the web* © Alison Gingeras / Claude Closki

suggest an artistic program. She also worked with other curators or artist, like Olga Kisseleva to help her to make the event about Russia...

I worked on three events: East Europe, with the artist Vuk Cosic as a guest, Australia with the curator Antoanetta Ivanova as a guest and finally Greece with Miltos Manetas.

The other event initiated by Géraldine Gomez on which I worked is called Web plasticians or *Les Plasticiens du web*. It is more related to digital art in its relationship to contemporary art. For this event, I decided to introduce 8bit music, machinima and VJing to the audience, emerging art forms that are significant to me but not very well known for the moment. They are also very hybrid as artistic forms which is very important for me as it questions the limits between the different disciplines and I don't really like frontiers, in the real world as in art! We indeed invited each time three artists to present their work and then there was a little performance. Other independent curators were Jean Luc Soret (who organizes *Art Outsiders*, a digital art exhibit at la Maison Européenne de la Photographie) to present Space Art. In 2005, I ended the *Web Plasticians*

program with the invitation and the screening of the Online Film Festival Fluxus, which is organized by Francesca Azzi in São Paulo.

Concerning the Pompidou Center's other implications towards net-art, there is also the online gallery: <http://www.centrepompidou.fr/netart/> presenting *Vernaculars – Speaking, deforming, inventing the new languages of the web*. A virtual exhibition for the net.art site of the Centre Pompidou. Its curators are Alison Gingeras and Claude Closki

(Contact : [netart@cnac-gp.fr](mailto:netart@cnac-gp.fr)) The artists shown online are Vuk Cosic, Jodi, Mark Napier, Insider Talk, Rainer Ganahl, ® TMARK, Speaking Politics, Cercle Ramo Nash, and Olive Martin & Patrick Bernier.

*2 - How would you characterize the Centre Pompidou's attitude towards Internet art?*

Eheheh, when I was at *Gizmoland*, I interviewed many artists and curators. In 2000, I conducted an interview with Philippe Vergne and Bernard Blis-tène, the *Au Delà du Spectacle* curators. (It was the French part of the exhibit *Let's entertain at the*



First edition of *Les Immatériaux* - Centre Pompidou (1985)

Walker Art Center). For *Let's Entertain*, the net-art section was important, and the web was very well used to present the theory behind the exhibition. In France, there was no web section, no new media part. So my question to Bernard Blistène was: « why is there no new media in France ? »

He answered: « I don't believe in new media as an entity, there is no new media art but contemporary artists who use different types of media to create ».

There is no believe in new media at the Pompidou Center and you are right, the media collection consists mostly of video and installations. About that new media collection of the Pompidou Center, it was on tour in Netherlands and in Spain, works of Isaac Julien where next to Dan Graham, etc.

The Pompidou Center used to be more active in that field in the 80s. At that time there was a review *La Revue Virtuelle* and an historic exhibition titled *Les Immatériaux*. I was part of a conference series titled: *Les Immatériaux 20 ans après*<sup>7</sup>.

7 - <http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/06B-8D95BA20A13C0C1256E450053907A?OpenDocument&sessionM=&L=1&view=>

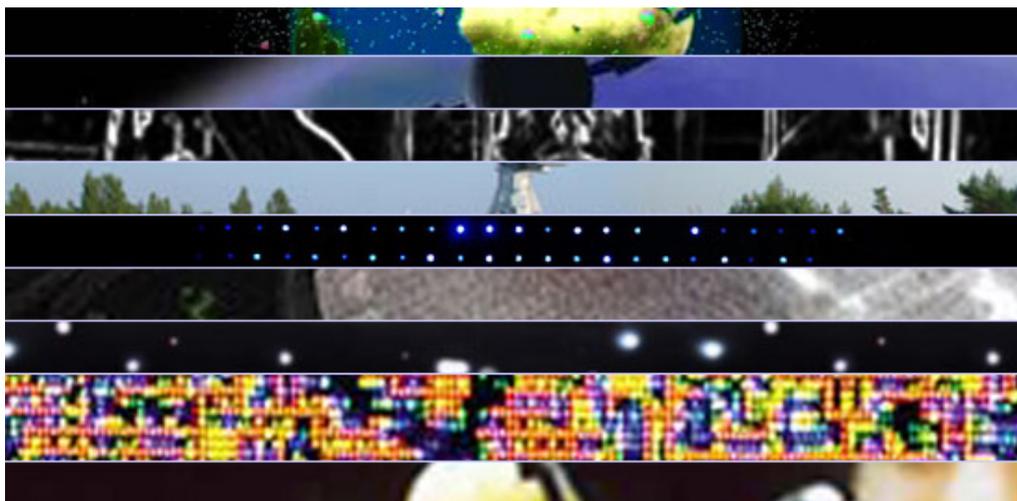
There is a website<sup>8</sup> created after this debate/conference by the net-artists Pavu.com (whose work was absolutely unknown in France at that time but very well known by the international net-art community).

Today, the main French art institutions don't believe in new media, only in contemporary artists using different kind of media...

3 - *What happened with the Tour du Monde du Web events? What are the reasons for its discontinuation?*

Géraldine is like an alien at the Pompidou Center. She has no connection with the exhibition departments... Again new media are not recognized as an art form. And I guess that she was influenced by this idea largely shared in France about new media. So, that's why she decided to put her interest on new media but more connected to plasticians and contemporary art forms. Today she also stopped the Web Plasticians and focuses more on cinema and « moyen métrages ». Her last « new

8 - <http://www.pavu.com/laptoPlancha/thankUen.htm>



Art Outsiders - Exposition Space Art at Centre Pompidou (2003)

media » implication is her welcome of the Flash Festival and the Pocket Film Festival. But as you can understand it is mostly related to cinema and animation. I will show a machinima programme in the next Flash Festival in two months.

*4 - How would you compare the engagement of North American museums such as MoMA, SF-MoMA, Walker, Whitney, Guggenheim and Dia towards Internet art with European museums such as Centre Pompidou, TATE Modern, MuHKA and SMAK? In other words, do you see a main difference between the approach of North American institutions and museums and European Institutions vis-à-vis Internet art?*

Yes, there is a difference for me, especially if I think about the Walker or the Whitney museums or the Variable Media Network. There is not such an attitude in Europe, I mean Western Europe! We are too much into preserving our patrimony and not enough into experimentation or new types of creations. We have blockbuster exhibitions and our institutions don't take too much risk. We invented

the modern art concept and we are in now stuck in its glue.

Based on these answers, the paragraph summarizing Centre Pompidou's engagement in Internet art was rewritten.

The complete records of this investigation titled *Art. Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art* (by Karen A. Verschooren B.S. Communication Sciences K.U.Leuven, 2004 Master Cultural Sciences V.U.B., 2005 MIT) can be found at <http://cms.mit.edu/research/theses.php>

© Isabelle Arvers' interview conducted by  
Karen Verschooren (March 18, 2007)  
- Turbulences Vidéo #104

# Les machinimas

par Culture Mobile

## Des détournements de jeux vidéo qui peuvent être ludiques... ou politiques !

Les machinimas *Heroic Makers vs Heroic Land* étaient exposés à Bruxelles le 31 mai 2016 à l'École d'Architecture de Lacambre dans l'exposition *Coder décoder les frontières à l'aube du XX<sup>e</sup> siècle* et ont été exposés au FRAC Nord Pas de Calais pendant la Nuit des Musées le 21 mai 2016, ainsi qu'au Festival de la Photo d'Athènes en juin 2016. Par ailleurs j'ai débuté une résidence à Nantes fin mai 2016 puis au CND à Pantin en juin 2016 avec le danseur Tidiane N'Diaye pour mélanger danse et machinima dans la création à venir *Bazin* dans laquelle le tissu a servi d'interface pour les danseurs et de surface de projection pour les machinimas. Enfin, j'ai présenté une nouvelle création avec la pianiste Nathalie Négro, intitulée *Cross by*, au Théâtre des Salins à Martigues en novembre 2016. Il s'agissait ici de mélanger musique répétitive et minimaliste avec des machinimas dans une œuvre immersive et contemplative.

1 - Pour commencer, pouvez-vous nous rappeler ce qu'est un machinima ?

Un machinima est un film conçu à l'intérieur d'un environnement virtuel en 3D et en temps réel. Le mot machinima provient de la contraction des mots machine et cinéma. Il existe plusieurs techniques de réalisation. La plus simple consiste à enregistrer des séquences de jeux, à les monter, en les sonorisant et en rajoutant des dialogues. Des logi-

ciels comme Machimation, Moviestorm, Muvizu ont été spécifiquement conçus pour réaliser des machinimas : ils intègrent un moteur de jeux et un logiciel de montage. La plupart des machinimas sont des films courts et peuvent être humoristiques, narratifs, expérimentaux ou artistiques. Tous les genres audiovisuels sont revisités: du talk show au documentaire en passant par les vidéo clips...

2 - Vous venez vous-même de présenter récemment à la Kingston University de Londres, deux machinimas, qualifiés par le site Makery de « machinimadoc » dans lequel vous intégrez des photos réalisées dans ladite « jungle de Calais ». Est-ce une pratique courante ?

Utiliser les jeux vidéo comme moyen de documentation du réel n'est pas nouveau, Eddo Stern il y a une dizaine d'années avec sa série des *End games* avait déjà utilisé cette technique pour permettre au public d'expérimenter physiquement des événements tels que *Waco resurrection*. Par ailleurs, le mouvement des newsgames initié par Gonzalo Frasca avec le jeu *12 september* utilise aussi la notion de jeu vidéo pour impliquer le public dans la compréhension des événements.

Dans le domaine des machinimas, Bernhard Drax utilise le monde virtuel *Second Life* pour faire



*A stranger comes to town* © Jacqueline (Jackie) Goss

des reportages politiques, comme *Virtual Gantnamo*, un machinima sur Gantnamo.

L'œuvre qui se rapproche le plus des deux machinimas que j'ai réalisés est *A stranger comes to town* de Jackie Goss, qui interviewe des réfugiés aux Etats Unis sur leur passage de la frontière. Devant garder l'anonymat, ces personnes sont représentées par des avatars du jeu *World of Warcraft*. Le mélange de photos, d'interview et d'avatars, intégrés dans un moteur de jeu vidéo est une pratique assez peu courante. Le moteur de jeu que j'utilise – Moviestorm – me permet d'intégrer des images ou de la vidéo pour ensuite pouvoir animer des personnages devant mais aussi jouer des mouvements de caméra in game pour troubler la perception du spectateur et mélanger ainsi fiction et réalité. C'est une technique que j'ai commencé à expérimenter lors d'une résidence en juin 2015 dans une ferme au Brésil – Ruralscapes – avec des enfants amenés à devenir fermiers, qui avaient

beaucoup de mal à raconter des histoires. Sortir dans leur village, prendre des photos de leurs lieux préférés et les interviewer sur le pourquoi de leurs choix a permis de les aider à raconter des histoires.

*3 - Pouvez-vous nous expliquer le pourquoi et le comment de ces deux machinimas, série que vous avez appelés, me semble-t-il Heroic Makers ?*

Je suis actuellement en résidence CLEA à Dunkerque pour 4 mois. Quand j'ai su que j'allais passer du temps dans le Nord, j'ai eu envie d'aller dans la jungle à Calais. J'avais lu le Libération spécial photo l'été dernier et avais découvert cette ville monde et voulais aller faire des ateliers machinima sur place, afin de recueillir des récits de vie au quotidien à l'intérieur d'un moteur de jeu. J'ai cherché à prendre contact avec beaucoup d'associations dont le Pérou à Paris, très actif à Calais,



## they're here, it's their home, it's your home too

*Heroic Makers VS Heroic Land (2016) © Isabelle Arvers*

je suis ensuite allée sur place de nombreuses fois. Cependant la notion d'atelier n'était pas évidente quand je suis allée là bas en février dernier. Je me suis plutôt retrouvée à donner des cours d'anglais et de français au travers de mon moteur de jeu, mais aller de lieu en lieu sous la pluie, avec mon matériel était un peu délicat.

Une autre idée était importante pour moi, j'avais envie de cartographier au moyen de photos ce qui était appelé à disparaître, c'est-à-dire la zone sud de la Jungle. J'ai donc pris de nombreuses photos pour pouvoir recréer les rues, montrer les lieux de vie, pensant alors produire principalement des films dans lesquels des avatars se déplaceraient dans les rues reconstituées à partir de photos. En découvrant cette ville monde, la manière dont les choses étaient organisées de manière autonome, un système politique naissant, j'ai eu envie d'interviewer ceux qui la faisaient au quotidien, ceux qui rendaient son humanité à cette zone délaissée par le gouvernement.

4 - *Ce type de machinimas comportant un vrai engagement social ou politique est-il répandu ? Et quel est leur impact ?*

Ce n'est pas très répandu. Cependant c'est grâce à un des premiers machinimas politiques que j'ai eu envie de m'y intéresser en 2005. Il s'agissait de *The French Democracy*, un film réalisé par Alex Chan avec le jeu *The Movies* sur les émeutes dans les banlieues au Nord de Paris. Réalisé en 6 jours pour donner une voix aux sans voix dans les médias, le film avait ensuite été téléchargé 40000 fois en un mois et les médias américains s'y étaient intéressés et l'avaient interviewé. Le machinima a aussi été utilisé pour documenter des performances activistes ou politiques réalisées dans des univers virtuels. *Dead in Iraq* de Joseph Delappe documente une performance que l'artiste a réalisée dans le jeu en ligne *America's Army* pour décompter le nombre de morts en Irak. *Participation 0.0 – Part I*, de Linda Hilfling est une action réalisée dans *Second Life* où l'artiste révèle sur des panneaux les conditions générales d'utilisation de *Second Life*. Tout étant à vendre dans *SL*, les espaces dans lesquels l'artiste publie sont privés et très rapidement elle se fait exclure du monde virtuel. Enfin, le *Blog 5* de *This Spartan Life* de Chris Burke *Can't buy me web* est un playdoyer contre la privation du web et pour la liberté d'internet. Ce



*Diary of a camper* - © United Rangers Film / The Rangers

dernier a été utilisé comme moyen de lobbying auprès du Congrès américain.

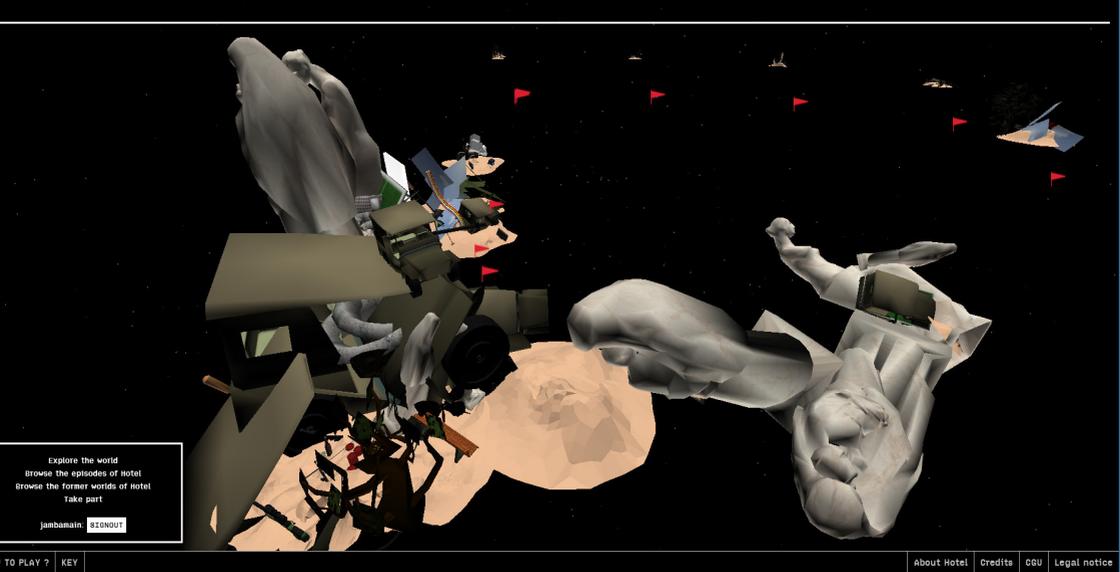
*5 - Prenons un peu de recul. Qu'il s'agisse de machinimas d'artistes ou d'amateurs, de divertissement ou plus politiques, quand et comment est né ce genre ?*

Le mot « machinima » n'apparaît qu'en 1998. Mais le premier film du genre, *Diary of a camper*, est créé à partir du jeu de guerre Quake dès 1996 par un groupe américain : *The Rangers*. L'origine des machinimas, c'est la possibilité donnée à tous d'enregistrer les parties de jeu, voire de les monter et d'ajouter des dialogues. Le mouvement naît donc chez les joueurs et les développeurs et va progressivement s'ouvrir à un plus large public dans les années 2000. L'industrie du jeu va en effet intégrer ces pratiques dans des jeux tels les *Sims 2* ou *The Movies* : gestion des caméras et des lumières, montage virtuel... Puis les logiciels dédiés se développent. Avec eux naît une nouvelle génération de réalisateurs de machinimas, qui se sentent plus proches de l'univers du cinéma ou de l'animation que des jeux vidéo.

*6 - Le machinima est-il aujourd'hui une pratique amateur répandue, permettant à tous de se servir de leur passion du jeu vidéo pour s'exprimer. Reprend-il les codes du court métrage ou développe-t-il de nouvelles écritures ?*

Lorsque j'ai présenté 4 programmes de Machinimas à la Mostravideo de Belo Horizonte au Brésil une question m'a été posée par une personne du public : « Y a t-il une narration propre aux machinimas ? Comment le fait d'être dans un jeu vidéo influence le message, l'histoire, les codes de narration ? » Cette question m'a alors permis de réaliser que le machinima était encore un moyen d'expression récent qui ne fait qu'emprunter leurs codes au cinéma et à la vidéo et qu'on est uniquement à l'aube de ce que peuvent devenir les machinimas.

Leur avenir ne réside pas forcément dans un mode de narration linéaire mais peut-être plus dans leur mise en espace, dans l'hybridation avec d'autres formes : la peinture, la sculpture, l'installation in situ, le déplacement de perspectives, l'interaction (cf le travail de l'artiste Balthazar Auxietre et ses installations de cinéma interactif ou encore



### *Hotel* © Benjamin Nuel (Installation Interactive)

l'installation interactive *Hotel* de Benjamin Nuel dans laquelle on se promène dans les backstage d'un jeu vidéo). Cette question de l'installation in situ d'œuvres réalisées à partir de machinima et de leur mise en espace me semble une piste intéressante, aussi pour des formes plus liées aux arts vivants.

Le machinima peut en effet être utilisé en live pour passer d'un espace virtuel à la création d'un espace physique projeté qui peut alors être habité physiquement par des danseurs ou performers. C'est ce qui est au cœur du futur travail pensé avec le danseur Tidiani N'diaye avec le projet *Bazin*, un spectacle de danse et de machinima où la projection de machinima va créer un espace pour les corps au travers de l'interface de danse et de projection que sera le tissu bazin. Dans *Cross by*, une autre création à venir au Théâtre des Salins en novembre prochain, avec la pianiste Nathalie Négro, nous allons utiliser les images projetées de machinima pour immerger le public dans un espace contemplatif.

*7 - Vous-même avez, je crois, animé des ateliers de machinimas ?*

J'anime des ateliers machinima depuis 2009 en France et à l'étranger. D'abord imaginés pour les adolescents en banlieue, je les ai ensuite élargis à d'autres types de publics, des enfants aux adultes en passant par les étudiants en art. En fonction de l'âge du public, j'utilise différentes techniques de réalisation de film à partir de moteurs de jeu. J'essaie aussi de former d'autres personnes à l'animation d'ateliers afin que la pratique se répande de plus en plus. Suite à des ateliers machinima aux Beaux-Arts de Paris, quelques étudiants ont utilisé des machinimas pour leur diplôme. Au Brésil, dans le cadre d'une résidence en juin dernier à Ruralscapes, j'ai utilisé les machinimas comme moyen d'émancipation rurale auprès de jeunes futur fermiers. En Egypte, j'ai formé surtout des femmes dans des Ecoles des Beaux Arts au Caire et à Alexandrie. A Dunkerque, je sors tout juste d'une expérience d'atelier en prison et j'ai eu aussi beaucoup de plaisir à travailler avec des autistes dans un collège de Dunkerque. Et pour prolonger le tra-

vail réalisé à Calais, je vais donner deux journées d'atelier dans l'École Laïque du Chemin des Dunes de la Jungle de Calais ce week-end.

*8 - Il existe une chaîne dédiée aux machinimas sur YouTube. Que représente en 2016 l'audience des machinimas ? Et quels en sont les plus vus ?*

La chaîne [Machinima.com](http://Machinima.com) sur Youtube a un peu plus de 12 millions d'abonnés, mais elle ne présente que 10 ou 15 % de machinimas. La plupart des programmes sont liés à l'actualité du jeu vidéo ou à des démos de jeu. Les frères Debevoise, issus du monde de l'animation, ont racheté le site aux créateurs de machinima.com et ont transformé ce site communautaire en un espace de promotion de la chaîne youtube. On est plus dans le monde corporate que dans un lieu dédié aux films conçus à partir de jeu vidéo. C'est un monde que je connais moins bien.

*9 - Les artistes, que pour le coup on pourrait qualifier de "professionnels" par rapport aux amateurs dont nous avons parlé avant, se sont-ils emparés du mode "machinima" ?*

Si les dix premières années ont vu se développer les formes les plus narratives du machinima, des films plus expérimentaux ou artistiques sont apparus au milieu des années 2000. Sans doute grâce à l'émergence de *Second Life*, de logiciels dédiés à la création de machinimas comme Moviestorm, Machinimation ou Muvizu, de jeux comme les *Sims* ou *The Movies* qui ont permis une démocratisation de ce nouveau genre dans les sphères artistiques. La partie la plus technique du machinima étant simplifiée, cela a fait que ma création de machinima s'est ouverte aux non gamers et développeurs. Des artistes se sont alors emparés du médium à partir de 2007. Des artistes

comme Jon Rafman avec *Codes of Honor* ou Palle Torsson avec *Free Fall* ont alors fait entrer le machinima dans le monde de l'art contemporain. Plus récemment Finding Fanon des artistes Larry Achiampong et David Blandy utilisent l'univers du jeu GTA pour développer la pensée de Frantz Fanon. Une grande exposition de machinima – Game Vidéo Art a survey – est actuellement montrée à Milan dans le cadre de la Triennale du Design. La liste des artistes qui utilisent le jeu comme médium est longue aujourd'hui, j'ai moi-même conçu plusieurs expositions de machinimas dans un cadre de galerie d'art et ces expositions sont visibles en ligne : <http://www.isabellearvers.com/exhibitions/>

© Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par  
Culture Mobile (Mai 2016)  
- Turbulences Vidéo #104

# Rural.Scapes :

# un lab rural pour

# artistes, vaches et

# poulets au Brésil

---

par Isabelle Arvers

Rural.Scapes est une ferme au Brésil mais aussi un lab qui défend le « Rural Intermedia », soit la confrontation d'artistes au territoire et savoir-faire locaux. Pour *Makery*, la spécialiste des machinimas Isabelle Arvers raconte sa première expérience de résidence artistique.

La résidence d'artistes Santa Teresa Rural. Scapes se trouve à 2h30 au nord de São Paulo et à 10 km du village São Jose do Barreiro. Invitée par les artistes Rachel Rosalen et Rafael Marchetti (qui ont aussi un site commun), je suis venue animer des ateliers machinima et utiliser les jeux vidéo comme moyen d'émancipation sociale. Chez Rural.Scapes, les artistes viennent travailler deux semaines en lien avec le territoire, les technologies rurales et l'électronique. Dès le voyage en bus pour atteindre Santa Teresa, je découvre les joies de ne pas parler espagnol ou brésilien. Ce que je

comprends surtout, entourée de Chiliens, Colombiens, Argentins et Brésiliens, c'est que l'Europe est bien loin du monde latino-américain et que cette résidence risque d'être riche en découvertes et ouverture sur un monde nouveau.

Puis nous arrivons à la ferme où sont élevés vaches, chèvres et poulets. Je découvre des espèces de vaches inconnues et magnifiques, avec une bosse au-dessus de la nuque et la peau qui pend sous le cou... et surtout un lieu magique, entouré de montagnes, de bambous immenses, de



Des vaches bossues, des bambous géants, et une approche du DiY bien différente © Manoela Cardoso

rivières et d'arbres fruitiers, comme des citronniers mandarin, des manguiers, des bananiers...

Très vite, je m'aperçois que la notion de DiY est un principe de vie ici et un mode de relation sociale. Il a fallu plusieurs années aux deux artistes pour apprendre à gérer cette ferme. Leur rencontre avec Zé Mineiro, le responsable de l'exploitation agricole, a été déterminante. Zé Mineiro a une grande connaissance et compréhension du territoire qui leur a permis de penser à la création d'une résidence artistique, non pas basée sur l'apport de moyens techniques ou technologiques, mais plutôt sur le dialogue avec l'environnement et ses ressources.

### **Une résidence pour les papilles**

Être en résidence à Santa Teresa, c'est aussi apprécier un autre personnage clé du lieu : « dona » (madame) Cida. Connue dans la région pour ses compétences culinaires, Dona Cida est la reine de la cuisine où tout se prépare au feu de bois. Tout ce qui est cuisiné vient du potager ou des bêtes de

la ferme. Je dois bien avouer que je n'avais jamais mangé de beurre ou de lait frais, ni de fromage préparé la veille. Tous les fruits, les jus et les confitures viennent des arbres qui nous entourent. Et tout est incroyablement délicieux.

Les premiers jours sont consacrés à la rencontre avec les habitants de São José do Barreiro et à la présentation de nos projets artistiques et de nos ateliers dans différentes écoles, au Syndicat des jeunes travailleurs ruraux, auprès d'une association de personnes âgées. Durant la résidence, la ferme s'ouvre deux samedis à la population, pour découvrir les œuvres en train d'être créées, rencontrer les artistes et participer à des ateliers informels.

### **Plantes et électromécanique**

Ces différentes rencontres avec la population locale sont pour moi extrêmement importantes. Cette résidence n'est pas uniquement un lieu d'accueil d'artistes internationaux, mais travaille réellement à la rencontre entre des artistes, des habi-



La chorégraphe Aniara souhaite se « plantamorphiser » © Manoela Cardoso

tants, un territoire et ses ressources. C'est ce que Rural.Scapes présente comme du « Rural InterMedia » : recherche et création artistique sont basées sur la connaissance du territoire, sa topographie, ses technologies et artisanats comme la conception de paniers, l'utilisation de bambous pour la conception de circuits de circulation d'eau, la connaissance des plantes et l'électromécanique.

Autour de moi, cinq autres projets artistiques se développent. Tout d'abord, celui de la chorégraphe colombienne Aniara Rodado. La recherche d'Aniara est fondée sur une chorégraphie au-delà de la danse et sur une danse au-delà du corps humain. Pour Rural.Scapes, elle s'installe sous un manguier avec un dispositif composé d'un circuit de distillateurs et nous immerge dans un espace d'odeurs qui travaillent avec une « espèce alien », l'eucalyptus (une plante étrangère au continent américain, souvent qualifié de plante du capitalisme)...

Aniara repense la notion d'interactivité au-delà du rapport homme/machine: respirer ces particules odorantes a un effet sur notre corps. Elle développe aussi une notion de transformation des plantes, comme si la plante opérait des micro-performances (un concept du critique Jens Hauser) quand la molécule passe de l'état végétal à volatile, puis de l'état liquide, de l'eau à l'huile. Dans un contexte de crise climatologique, elle souhaite se « plantamorphiser » –devenir plante en retranscrivant leurs micromouvements – et termine en disant : « Ce sont d'ailleurs les particules odorantes qui dansent le mieux ! »

Au-dessus de la ferme, l'installation du duo d'artistes brésiliens Duo B (Diferença de potencial) utilise la topographie du lieu et en l'occurrence la source d'eau qui vient de la montagne pour créer une sculpture sonore qui mixe le son des rivières environnantes avec ceux des villes proches de la ferme. La sculpture représente l'exacte topographie du territoire environnant, analysée à partir de



Cristian Espinoza crée des points d'acupuncture sonores sur le paysage © Manoela Cardoso

GoogleEarth et de cartes locales. Elle est réalisée avec des bambous coupés dans les forêts autour de la ferme. Ils servent de circuits de circulation d'eau. Des capteurs placés à l'intérieur génèrent des sons aléatoires. Le son est diffusé au moyen de petits émetteurs placés à dix endroits stratégiques de la sculpture.

En bas de la ferme, Jorge Crowe, artiste formé à l'électronique appliquée aux arts visuels, musicien et créateur du Laboratoire de jouets à Buenos Aires, présente M.E.N.A (musique électronique non amplifiée), un projet musical à partir d'objets trouvés dans la ferme, de bambous et de circuits électromécaniques. Son souhait ? Repenser la rave party pour qu'elle soit plus en accord avec la nature, à une échelle plus intime : les sons et les rythmes sont créés à partir d'éléments naturels et le VJing se transforme en projection de lumières sur des feuilles et des branches pour jouer sur l'animation d'ombres.

Autour de la ferme, Cristian Espinoza, architecte de formation chilien, applique au territoire une vision poétique et organique avec son installation/performance *Esculpir los sonidos* (Sculpter le son). Avant de venir à *Rural.Scapes*, il en a étudié le territoire à partir de GoogleEarth et extrait des « moments » comme autant d'organes d'un corps topographique (montagnes, sources, forêts, etc.).

A partir de ces points d'acupuncture sur le territoire, il souhaite extraire l'âme de la rivière pour l'envoyer ailleurs. Sur ces points sensibles, il crée des antennes – des prothèses qui sont des émetteurs récepteurs, où le son n'est qu'un moyen de percevoir d'autres choses. Les ondes radio ont naturellement un bruit de fond, qui crée du grain, des interférences entre les différents points de communication. Ce bruit de fond est un glitch du territoire qui nous renseigne sur ce que l'on ne voit pas au premier abord : une reprogrammation du territoire pour les besoins de l'industrie, du religieux ou du pouvoir.



En quatre jours d'atelier, les jeunes de São José réalisent deux machinimas © Manoela Cardoso

Quant à ma résidence machinima, les quatre jours d'atelier avec les jeunes de São José do Barreiro ont permis de réaliser deux films sur les légendes de São José. *Espirito* évoque l'esprit d'un poète et *Mataduro* celui d'une vache ayant tué le Matador qui revient hanter ses habitants. Nous sommes allés dans les rues découvrir et photographier les lieux, puis nous avons intégré ces images et les interviews des jeunes dans les films.

*Mataduro*, machinima réalisé en atelier par des Brésiliens de São José do Barreiro, 2015:

[https://www.youtube.com/watch?v=WxK1\\_h0UYxQ](https://www.youtube.com/watch?v=WxK1_h0UYxQ).

Je réalise par ailleurs mes premières expérimentations (il s'agit de ma première résidence d'artiste !) et travaille sur les glitches de représentation de la ferme et de ses environs en 3D avec Santa Teresa Reloaded.

Santa Teresa Reloaded, par Isabelle Arvers, 2015 :

<https://www.youtube.com/watch?v=heDfD5JX-pPU>.

© Isabelle Arvers, (22 Juin 2015)  
- Turbulences Vidéo #104

Site web : <http://www.makery.info/2015/06/22/rural-scapes-un-lab-rural-pour-artistes-vaches-et-poulets-au-bresil/>



# Portrait Vidéo

# Isabelle Arvers

---

Retrouvez le portrait Vidéo d'Isabelle Arvers sur notre page Youtube dans la playlist :

« ARTISTS PORTRAITS VDF 2019 »

<https://www.youtube.com/watch?v=HjbLPWoiAF0>

Plus d'informations sur Isabelle Arvers :

Site web : <http://www.isabellearvers.com>

Page VIMEO : <https://vimeo.com/isabellearvers>