



Du Machinima au game art : quelles pratiques artistiques autour du jeu vidéo ?



Projection de machinimas à Sao Paulo

Ateliers

L'atelier machinima/game art vise à aborder les jeux vidéo de manière critique et artistique, sous forme d'installation, de performance, de peinture numérique en mouvement, de jeu, d'interactivité ou encore de vidéo.

L'atelier sur les machinimas débute avec une projection d'extraits de films montrant la variété de jeux utilisés pour concevoir des films ou des vidéos, ainsi que la variété d'approches, de la plus fan à la plus expérimentale.

Ensuite nous visionnons différentes pratiques artistiques ou films détournant des jeux vidéo, comme par exemple, les interviews entre les deux tours des élections présidentielles de 2007, retravaillées en machinima par Alex Chan dans *World of electors*, le blog vidéo sur la net neutralité de Chris Burke *Don't buy me web*, le monologue d'une femme taxi dans GTA de Jessica Hutchinson et Eddo Stern avec la vidéo *Lord Vigilante, Hotel*, une œuvre de Benjamin Nuel qui nous transpose dans les backstage d'un jeu de combat et enfin, les *Confessions intimes* de Systaime qui détourne les voix d'émissions de télé-réalité en les retravaillant de manière très minimale en machinima.

Nous regardons également des vidéos de game art avec des travaux d'artistes comme *Can you see me now*, un jeu pervasif de Blast Theory, le jeu vidéo documentaire d'Eddo Stern, *Wacco Resurrection*, *Sam 5 year old killer* ou *Free Fall 2011*, des vidéos issues de jeux modifiés par Palle Torsson et les installations contemplatives de Tobias Bernstrup, *Mario is sleeping* de Miltos Manetas, ou *I shot Andy Warhol* et *Super Mario clouds* de Cory Arcangel.

A la suite de cette présentation/projection, je montre les différentes techniques de production de machinimas, avec les logiciels dédiés Moviestorm ou Muvizu ou avec des jeux vidéo, comme GTA ou Fall OUT en utilisant FRAPS pour la capture vidéo en temps réel. Je propose aussi l'utilisation de jeux indépendants afin d'élargir le champs visuels et la diversité des univers de jeu proposés.



Installation réalisée durant l'atelier à l'Esa de Cambrai

Comment détourner des jeux vidéo

Les machinimas sont des films conçus à partir de moteurs de jeu vidéo. Les jeux vidéo deviennent ainsi un médium pour la conception d'histoires ou d'œuvres artistiques. Apparus à la fin des années 90, les machinimas ont à présent leurs propres festivals et de nombreux festivals de court-métrage ou de films numériques leur consacrent une section. Les machinimas sont conçus pour plaire à la jeune génération, par leur contenu et leurs codes visuels, car les jeux vidéo sont un médium qu'ils connaissent et qu'ils maîtrisent. Il est donc intéressant de les amener à les utiliser pour écrire et réaliser des courts- métrages.

Un machinima est un film conçu à partir de l'enregistrement de séquences audiovisuelles, produites lors de parties de jeu vidéo. Ces séquences de jeu sont capturées en temps réel grâce à un logiciel de capture vidéo externe ou intégré au jeu vidéo. Les séquences audiovisuelles ainsi obtenues sont alors montées à l'aide d'un logiciel de montage vidéo. Les ateliers machinima visent à détourner un objet de consommation de masse et de divertissement en un outil de production de films et en un moyen d'expression. L'atelier machinima / game art vise à créer des œuvres hybrides (installations interactives, machinima interactifs, jeux dans la ville, jeux audio, etc...)



Atelier au Centre Pompidou

Déroulé

Chaque étape de l'atelier doit permettre à chacun de rentrer dans le processus créatif :

- Découverte de l'histoire des machinimas, projection d'extraits de films et présentation des techniques employées dans la réalisation de chaque film
- Découverte de la conception de niveaux de jeux
- Initiation à l'écriture de scénarii et de dialogues
- Conception des décors et des personnages
- Direction du jeu des "acteurs virtuels" : actions, déplacements, et enregistrement des dialogues
- Gestion des mouvements caméra
- Montage des séquences vidéo tournées, intégration des sons et de la musique
- Génération du film et mise en ligne sur une plateforme de vidéo en ligne.



Atelier Machinima à Beauvais

Objectifs

- Sensibiliser les publics aux usages pédagogiques des médias : jeu vidéo, image, vidéo, son
- Assimiler, intégrer un outil (jeu vidéo) au profit d'une production culturelle innovante
- Éduquer les jeunes aux techniques d'écriture, de lecture, de réalisation et de montage
- Travailler sur une réappropriation ludique du premier divertissement culturel : le jeu vidéo
- Fédérer les dynamiques et potentiels individuels autour d'un parcours commun
- Développer un regard critique sur les médias.



Atelier avec l'Épicerie Moderne à Lyon

Spécifications techniques

- Microsoft Windows XP/ Vista/ 7 (32 ou 64-bit)
- 1 PC avec un processeur de 2.4GHz
- 2GB de RAM
- 10GB d'espace disque disponible
- Un affichage couleur 32-bit, capable d'une résolution de 1280×960 pixels
- Une connexion Internet Broadband
- Une carte graphique dédiée 3D (Nvidia GeForce FX 5200 ou mieux / ATi Radeon 9600)



Installation réalisée durant l'atelier à l'Esa de Cambrai

Références

Atelier Machinima, Strasbourg

Avec Allutt du site The Movies
Atelier Ososphère - 28 septembre 2010
ososphere.org/2010/

Ateliers Machinima, Lyon

Avec Benjamin Nuel, PJ Vargas, David Vannier
En partenariat avec l'Épicerie moderne
De novembre 2010 à avril 2011 au Collège de Feyzin
epiceriemoderne.com/

Atelier Machinima, Strasbourg

Avec Allutt du site The Movies
Atelier Ososphère - du 8 au 10 décembre 2010
ososphere.org/2010/

Dans l'exposition «Play it yourself», Paris

Avec Emmanuel Mayoud
Studio 13/16 du Centre Pompidou
15 & 16 janvier 2011
centrepompidou.fr

Dans l'exposition Game Heroes, Marseille

Avec Emmanuel Mayoud
Bibliothèque Alcazar - 11 & 12 mars 2011
facebook.com/GameHeroes

MJC Caudebec ou Caux et MJC, Fécamps

Avec Passeurs d'images - 20-21 avril 2011

Festival "Grain à démodre", Le Havre

22-23 avril 2011
dugrainademoudre.net/

Games Show Go Play One, Hyères

2 & 3 juin 2011

Open Crea PRIMI, Marseille

Atelier pour professionnels à la Boate - juin 2011

Atelier Machinima, Cambrai

École Supérieure d'Art - 5, 6, 7 février 2012

Atelier Machinima, Toulon

Théâtre Toulon Liberté
31 mars & 1er avril 2012

Atelier Machinima, Nantes

A Stereolux, du 10 au 19 avril 2012
www.stereolux.org/

Atelier Do it your games, Go Play One et atelier Machinima, Hyères

Avec Emmanuel Mayoud
2 & 3 juin 2012

Atelier Machinima, MASH UP FILM FESTIVAL, Paris

Forum des Images
Avec Emmanuel Mayoud
22, 23 & 24 Juin 2012

Méliés Cinema, ACRIRA, Grenoble

Atelier pour professionnels, 2012

Center for Digital Media, Vancouver,

Atelier avec le Master Digital Media, 2012

Game camp et Atelier Machinima, Paris

Avec Emmanuel Mayoud
La maison des Métallos
8 janvier 2013

«Déjoue le jeu», Fabrique numérique Digital Art Festival à Bron

7, 8, 9 Février 2013
<http://dejouelejeu.mjcb Bron.fr/>

Atelier Machinima, Labo Asca, Beauvais

25 fev. au 1er mars 2013

Atelier au Collège Iqbal Masih, Plaine St Denis

Avec Clyde Chabot et Sébastien Rousset
De janvier à avril 2013
www.inavouable.net/

Vidéo réalisée durant l'atelier Stereolux à Nantes





Isabelle Arvers - Photo : Sophia Chanel

Biographie

Isabelle Arvers est auteur, critique et commissaire d'exposition indépendante. Son champ d'investigation est l'immatériel, au travers de la relation entre l'Art, les Jeux Vidéo, Internet et les nouvelles formes d'images liées au réseau et à l'imagerie numérique. Après avoir organisé de nombreuses expositions en France et à l'étranger (Australie, Norvège, Italie...) elle collabore régulièrement avec le Centre Pompidou et des festivals français et internationaux.

Diplômée de l'Institut d'Etudes Politiques et d'un DESS en Gestion de projets culturels, Isabelle Arvers s'est spécialisée dans les nouveaux médias dès 1993. Pour mieux appréhender les nouvelles technologies et les contenus de demain, elle a d'abord travaillé dans le domaine de la production d'effets spéciaux et de DVD à EX MACHINA puis chez DUBOI. Sa collaboration avec ART3000 lui a ensuite permis d'approfondir ses connaissances dans les domaines de la Réalité Virtuelle, des installations interactives et des techniques génératives.

Mais c'est en tant que responsable du Contenu Image du site Gizmoland – site spécialisé dans les jeux vidéo, l'art numérique, les films courts et la musique électronique – qu'Isabelle Arvers a commencé à s'intéresser de manière critique aux nouvelles formes de création liées au numérique. Elle est depuis membre du jury de plusieurs festivals et commissions liés aux nouvelles formes d'images et de cinéma (Les E-Magiciens 2000 & 2004, Flash Festival 2003-2005, Commission ACME d'ARCADI 2003/2005)

Lors de la première édition de Villette Numérique (2002), Isabelle Arvers a été Commissaire de l'exposition Playtime-la salle de jeux ainsi que de la galerie de net.art sur les « jeux sonores ». Ses derniers projets d'expositions et d'événements présentent le jeu vidéo comme un nouveau langage et comme un moyen d'expression pour les artistes : Organisation d'un concert de gameboy music au Project 101, Paris, 2004. Commissaire de l'exposition de net.art du festival Banana RAM, Ancona, Italie 2004. Coordinatrice du jeu Node Runners à Paris pour la Région Ile de France, 2004. Commissaire de l'exposition Reactivate dans le cadre du festival Gametime, Melbourne, Australie 2004/2005. Commissaire de l'exposition No Fun ! Games and the gaming experience pour le festival Pikel à Bergen en Norvège, 2005. Jouer au Réel, 2007, Gamerz 2009, Salon Numérique à la Maison Populaire, Montreuil, et Game Heroes à l'Alcazar, Marseille, 2011. Projections de machinimas (films conçus à l'intérieur de mondes virtuels à l'aide de moteurs 3D temps réel ou de jeux vidéo) et organisation depuis 2010 d'ateliers d'initiation ou de réalisation de machinimas, visant à démocratiser une pratique qui transforme un objet de consommation de masse en outil de production de sens.

Elle est aussi formatrice sur l'application de publication d'archives en ligne et open source développée par la société AJLSM : Pleade.

Contact

Isabelle Arvers
Critique d'art et commissaire d'exposition
ia@isabellearvers.com
<http://www.isabellearvers.com>
+33 661 998 386

«I is an other», machinima réalisé par Isabelle Arvers

