



### ● 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,...)



### ■ Ateliers Machinimas

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.

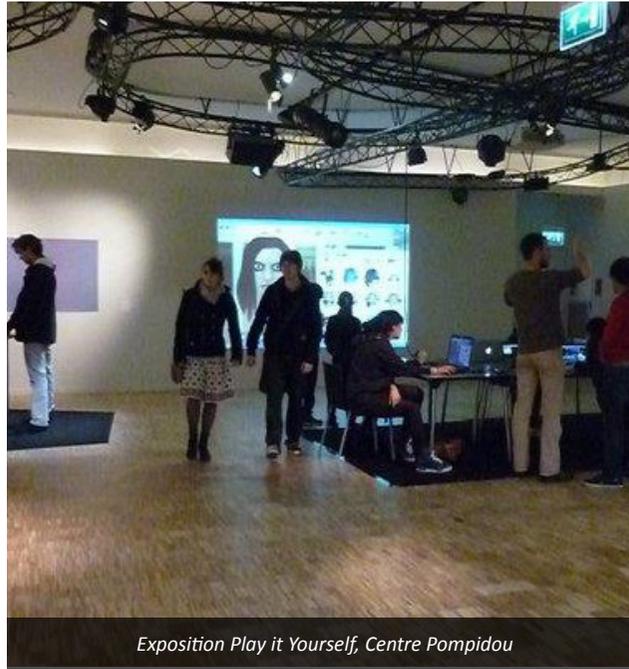
A la suite de cette présentation/projection, je montre les différentes techniques de production de machinimas, avec les logiciels dédiés Moviestorm ou Muvizu ou avec des jeux vidéo, comme GTA ou Fall OUT en utilisant FRAPS pour la capture vidéo en temps réel. Je propose aussi l'utilisation de jeux indépendants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

## ● Format et durée

Le format et la durée des ateliers sont adaptables en fonction du contexte et des rendus souhaités. Deux formats d'atelier sont possibles :

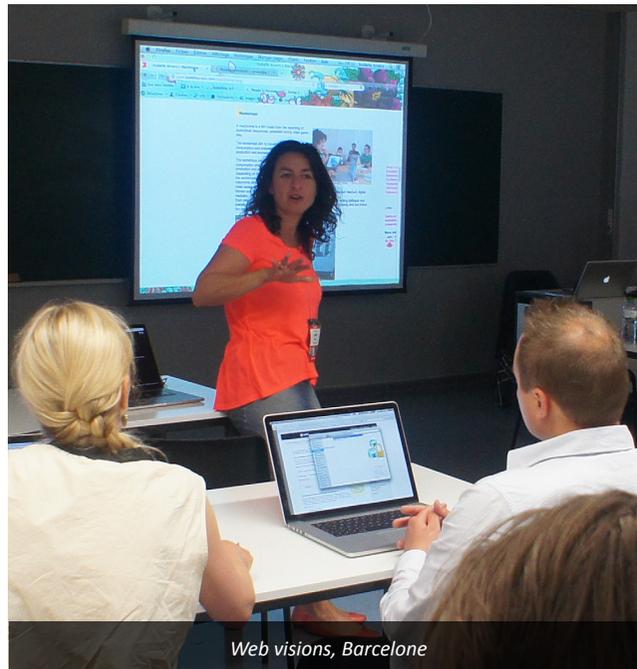
- ateliers de sensibilisation avec la découverte de films conçus à partir de jeux vidéo et des techniques utilisées pour y parvenir
- ateliers de création qui aboutissent à la conception de films courts ou d'oeuvres hybrides entre films et installations

La durée idéale pour la conception d'un ou plusieurs films est de 24 heures mais il est possible de réaliser des films très courts dans des ateliers de 8 à 16 heures (durée minimum d'un atelier : entre 2 et 3 heures)



## ● 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.



## ● 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 d'oeuvres d'artistes qui détournent des jeux vidéo
- Présentation de trois techniques pour la conception de films (logiciels dédiés, éditeurs vidéo dans les jeux, capture temps réel du gameplay)
- Initiation à l'écriture de scénarii et de dialogues
- Conception des décors et des personnages
- Direction du jeu des "acteurs virtuels" : actions, déplacements, dialogues
- Conception des plans et gestion des mouvements de 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.

## 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 1280x960 pixels

Une connexion Internet Broadband

Une carte graphique dédiée 3D  
(Nvidia GeForce FX 5200 ou mieux / ATI Radeon 9600)



Installation réalisée à l'Esa Cambrai

## Références

### **Ososphère, Strasbourg**

Groupe de 4 - 4h : 28 sept. 2010

### **Collège de Feyzin, Lyon**

Avec l'artiste Benjamin Nuel  
En partenariat avec l'Épicerie moderne  
Classes de 6ème et 4ème  
12 x 1h30 : nov. 2010 à avril 2011

### **Ososphère, Strasbourg**

2 groupes de 6 - 3 x 6h  
Du 8 au 10 déc. 2010

### **Exposition «Play it yourself», Paris**

Studio 13/16 du Centre Pompidou  
Accueil du public en continu  
2 x 6h : 15,16 janv. 2011

### **Exposition Game Heroes, Marseille**

Bibliothèque Alcazar  
Accueil en continu du public  
2 x 4h : 11,12 mars 2011

### **MJC Caudebec en Caux, MJC Fécamps**

Avec Passeurs d'images - 2 groupes de  
8 2 x 8h : 20, 21 avril 2011

### **Festival "Grain à démodre", Le Havre**

Groupe de 12  
4 x 8h : 22, 23 av. et 7, 8 juil. 2011

### **Salon du jeu Go Play One, Hyères**

Accueil du public en continu de 11h à  
18h : 2, 3 juin 2011

### **Open Crea PRIMI, Marseille**

Atelier pour professionnels à la Boate  
Juin 2011

### **École Supérieure d'Art, Cambrai**

Atelier de création, 12 étudiants  
3 x 6h : 5, 6, 7 fév. 2012

### **Théâtre Toulon Liberté, Toulon**

Accueil du public en continu de 11h à  
19h : 31 mars, 1er avril 2012

### **Stereolux, Nantes**

Atelier de création, 10 adolescents  
5 x 8h : du 10 au 19 avril 2012

### **Salon du jeu Go Play One, Hyères**

Atelier machinima et atelier de  
création de niveau de jeu - Accueil du  
public en continu de 11 à 18h  
2, 3 juin 2012

### **MASH UP FILM FESTIVAL, Paris**

#### **Forum des Images**

Atelier de création et accueil du public  
en continu de 12h à 18h  
22, 23, 24 juin 2012

### **Cinema Méliès, ACRIRA, Grenoble**

Atelier pour professionnels, 8h - 2012

### **Centre for Digital Media, Vancouver**

Intégration des machinimas dans  
les cours de master (droit, rapid  
prototyping, gestion de projet) - 2012

### **Master Arts et Médias numériques, Sorbonne, Paris**

Cours de 4h sur les machinimas  
Déc. 2012 et 2013

### **Fritures numériques, La maison des Métallos, Paris**

Game camp et atelier machinima,  
accueil du public en continu  
8 au 11 janv. 2013

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

6 x 8h avec exposition des oeuvres  
réalisées les 7, 8, 9 fév. 2013

### **Labo Asca, Beauvais**

Atelier de création, 10 adolescents  
5 x 8h : 25 fev. au 1er mars 2013

### **Collège Iqbal Masih, Plaine St Denis**

Avec les artistes Clyde Chabot et  
Sébastien Rousset  
Réalisation de doubles virtuels à partir  
d'un texte de Médée  
4 x 1h30 : janv. à avril 2013

### **La raffinerie numérique, Martigues**

Atelier machinima et stop motion  
Groupe de seniors  
2 x 4h : 5, 6 avril 2013

### **Service Jeunesse de Genevilliers**

Accueil du public en continu  
13, 14 avril 2013

### **Press start BPI Centre Pompidou**

Atelier de sensibilisation, adultes et  
adolescents - 2 x 8h : 4, 5 mai 2013

### **Web Visions Barcelone**

Avec des professionnels du web design  
8h : 27 juin 2013

### **Ville et machinima**

Université Montpellier 3  
Master Fiction numérique  
20 étudiants - 17 sept. 2013

### **Art en jeux, Obsin, Arles**

Avec des étudiants de l'Esax et de  
l'IUT  
Arles - 4h : du 11 au 24 oct.

### **Level Art Agora, Wroclaw**

Atelier de création, 8 adolescents  
3 x 6h : 13 au 15 nov. 2013

### **Centre for Digital Media, Vancouver**

Avec des étudiants en master  
Nov. 2013

### **Connexions en jeux, Evry**

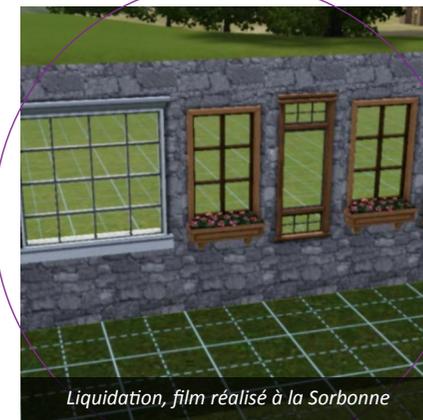
Accueil du public en continu  
7 déc. 2013

### **Ecole supérieure d'arts de Cergy**

Avec les étudiants de l'école  
2 x 8h : 13 et 14 février 2014

### **AntiAtlas des frontières, La compagnie Marseille**

Atelier de création avec l'artiste Ahmed  
El Shaer - 2 groupes de 8 adolescents  
16h : du 24 au 28 fév. 2014



Liquidation, film réalisé à la Sorbonne



Isabelle Arvers - Photo : Sonia 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.

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. Pionnière dans

le domaine du game art en France, elle a été Commissaire de l'exposition Playtime-la salle de jeux de Villette Numérique (2002), ainsi que de la galerie de net.art sur les « jeux sonores ».

Ses projets d'expositions et d'événements ont ensuite présenté 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 Mind Control, une 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 2009-2014, Salon Numérique à la Maison Populaire, Montreuil, et Game Heroes à l'Alcazar, Marseille, 2011.

A partir de 2005, elle s'intéresse aux machinimas (films conçus à l'intérieur de mondes virtuels à l'aide de moteurs 3D temps réel ou de jeux vidéo) et organise des projections au Centre Pompidou, dans des festivals en France et à l'étranger (Tchéquie, Brésil, Canada) et depuis 2009, elle organise des 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.

En partenariat avec le Festival Gamerz à Aix-en-Provence, elle conçoit les premières expositions de machinimas en galerie d'art et poursuit son travail de commissariat avec des expositions de jeux indépendants, game art et retrogaming en France avec Jeux rêve, Jeux Politiques et à l'étranger avec Evolution, à venir à Vancouver en août prochain.

Elle a écrit pour les revues Arcadi, Amusement, MCD, Digitalarti, Etapes Graphiques et publié des textes critiques sur le travail de game artistes comme Matteo Bittanti ou Axel Stockburger. Enfin, elle a publié un article sur les machinimas aux Presses du MIT en 2010 : « Cheats or glitch, voice as a game modification in Machinima », dans VOICE Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media, Edité by Norie Neumark, Ross Gibson and Theo Van Leeuwen et a été interviewée dans « Understanding Machinima, Essays on Filmmaking in Virtual World » publié par Jenna NG aux éditions Bloomsbury en 2013.

## KARERON

En 2014, Isabelle Arvers crée Kareron pour promouvoir, diffuser, produire et communiquer autour de projets artistiques et pédagogiques (cours, conférences, organisation et animation d'ateliers) dans les domaines de l'art, du numérique et des jeux vidéo, en France et à l'étranger. Ce programme d'éducation artistique et populaire entend proposer à tous une nouvelle proximité à l'art et construire avec les expressions actuelles un rapport chaleureux, ludique et instructif. Isabelle Arvers s'associe à Myriam Boyer, artiste et chargée de communication.

## Contacts

**Isabelle Arvers**  
[ia@isabellearvers.com](mailto:ia@isabellearvers.com)  
[www.isabellearvers.com](http://www.isabellearvers.com)  
+33 661 998 386

**Myriam Boyer**  
Chargée de communication Kareron  
[myriam@kareron.com](mailto:myriam@kareron.com)



«I is an other», réalisé par Isabelle Arvers