
GAMERZ JOUE DOUBLE JEU

Par [Frédérique Roussel](http://www.liberation.fr/auteur/1917-frederique-rousseau) (<http://www.liberation.fr/auteur/1917-frederique-rousseau>)

— 16 novembre 2015 à 13:11

Le festival des arts multimédia d'Aix-en-Provence a donné à voir des détournements ludiques et réflexifs de notre univers saturé de nouvelles technologies, et même des œuvres qui leur tournent le dos.

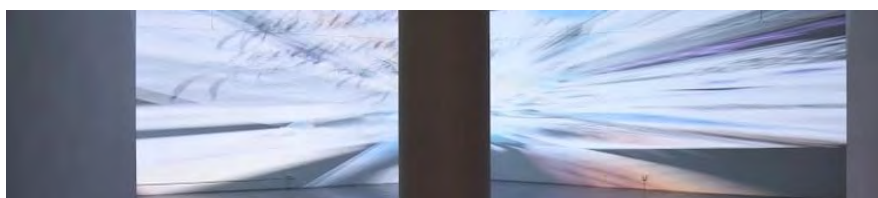


Une installation qui invite à faire la course avec un hamster via une console de Wii (*Quand les hamsters régnaient sur la terre*, de Florent Deloison(<http://www.florentdeloison.fr/>)), une perceuse qui se met à vriller le mur quand on visite un site (*Alerting Infrastructure*, de John Brucker-Cohen(<http://www.coin-operated.com/>)), un visage d'homme qui se rase grâce à ton aide tout en bombardant mollement des pays étrangers (*Unmanned*, de Molleindustria & Jim Munroe(<http://www.molleindustria.org/>)), un cœur qui tourne sur un écran dans une œuvre interactive (le bouton se trouve sur l'amas de pain brillant)... C'est un échantillon de ce qu'a exposé Gamerz(<http://www.festival-gamerz.com/>), festival des arts multimédia d'Aix-en-Provence, qui continue d'explorer la notion de jeu. Pas seulement le plaisir du jeu, mais aussi celui du détournement, de la réappropriation des technologies et du regard critique sur celles-ci. «*Nous sommes partis du livre de l'historien néerlandais Johan Huizinga, Homo ludens, explique Quentin Destieu co-organisateur. Il dit notamment que «Toute société ne peut exister que par le jeu».* Outre la

accueillir des artistes en résidence, organiser des ateliers pédagogiques et des workshops avec des étudiants.

Une quarantaine d'œuvres étaient présentées à Gamerz, à la fois de jeunes artistes locaux et d'autres déjà plus reconnus. Une grande partie entre les hauts murs de la Fondation Vasarely(<http://www.fondationvasarely.fr/>), musée d'architectonique à l'atmosphère magique qui résonne idéalement avec le projet de Gamerz. *«Dans les statuts de la Fondation, Victor Vasarely parlait d'art populaire et social, rappelle Sylvain Huguet. Le festival affirme cette volonté-là de permettre au public de se poser des questions sur ce qui l'entoure, de voir des pièces qui détournent ou réutilisent des technologies à des fins artistiques avec sa participation.»* Petit échantillon de détournements.

«Shape_of_Memory» ou que resterait-il sur l'Internet sans l'humanité ?



Dans le cadre de leur résidence au Lab-Gamerz(<http://www.lab-gamerz.com/>) cette année, Philippe Boisnard et Arnaud Courcelle(<http://www.x-tr-m-art.com>) ont réalisé une pièce en 3D intitulée *Shape_of_Memory*. Il s'agit d'une cartographie «poétique» d'Internet et du réseau. Que se passerait-il si l'humanité disparaissait ? Si c'était le cas, étant donné les systèmes d'alimentation électrique et de programmation des ordinateurs mis en place, les machines continueraient à faire ce qu'elles font d'habitude. Quel mémoire des réseaux pourrait-on alors avoir ?

lunettes 3D est happé par les mots, les images et les sons. Dans cette sorte de bouillie numérique en perpétuelle fusion, il tente de comprendre ce qui émerge. La leçon ne surprend pas : ce sont les vidéos les plus vues sur Youtube, chatons et autres licornes, le dernier tube à la mode, qui représentent l'écume visible. Les artistes montrent avec cette installation que ce qui resterait de cette culture après l'humanité ne serait sans doute pas la crème. Next ? Faut-il songer dès aujourd'hui à ce que nous laissons à demain ?

«Archives d'une frappe» ou comment passer du virtuel au matériel ?



Le modèle #1 d'*Archives d'une frappe* restitue le travail de Paul Destieu(<http://www.pauldestieu.com/main/>) sur une année et demie de résidence au Lab-Gamerz. L'association l'a aidé à construire un dispositif pour lui permettre de capter et d'analyser les mouvements des baguettes d'un percussionniste et de le reproduire en 3D. Un système de *motion capture*, semblable au dispositif utilisé dans le cinéma d'animation pour la 3D, a été développé. Il a été fixé sur les baguettes du batteur pour capter les mouvements, de manière à récupérer environ trente données spatiales par seconde par baguette. L'œuvre se présente comme pluriforme : une vidéo sonore des baguettes en mouvement, des photos de modélisation 3D de la reconstitution d'un morceau, des partitions gaufrées du code numérique qui a servi à faire la capture, et enfin la sculpture en 3D (photo) qui a demandé 1 000 heures d'impression... La sculpture, esthétiquement belle et «mouvementée», restitue le jeu de baguettes sur un morceau. L'ensemble montre comment passer d'un flux à des formes physiques.

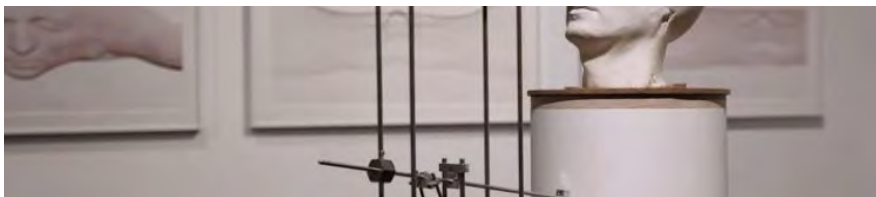
«Mouth factory» ou comment faire travailler sa bouche ?

L'artiste taiwanais Cheng Guo(<http://www.chengguo.co.uk/>), installé à Shanghai, a créé une série de machines conçues spécialement pour être activées avec la bouche. Il a créé cinq pièces, étayées par des vidéos qui retracent ses expérimentations. Gamerz exposaient deux pièces : l'une qui sert à percer des trous, l'autre à creuser, avec la bouche donc. Ces prothèses font penser à des instruments d'un autre âge, qui ressemblent à des appareils dentaires avec une

esthétique à la Cronenberg. Elles disent l'absurdité de leur fonction : personne n'ira se mettre un tel

toujours imaginer des conceptions mécaniques. Avec elles aussi, on crée un cyborg qui combine le producteur et l'outil de production. Un détournement qui se détourne du numérique.

«Trace II» ou comment scanner sans numérique aujourd'hui ?



Dans la même veine que Cheng Guo, l'artiste hongrois [Balint Bolygo](http://www.balintbolygo.com/) (<http://www.balintbolygo.com/>) a conçu une œuvre analogique, qu'on pressent intemporelle. Au centre, un dispositif avec une tête et une mécanique qui semble la capter ligne à ligne. Il n'y a pas d'ordinateur non plus, seulement un moteur qui actionne la rotation de la tête. Cette machine se comporte comme une espèce de scanner en reconstruisant en temps réel les lignes issues du visage. Ce scanner analogique 3D pourrait dater de la Renaissance, il aurait pu être inventé par Léonard de Vinci. C'est une réflexion sur le sens de l'innovation : ce n'est pas parce qu'on ne dispose pas d'écran ni d'ordinateur, qu'on ne peut pas générer la même chose, voire mieux.

Frédérique Roussel (<http://www.liberation.fr/auteur/1917-frederique-roussel>)