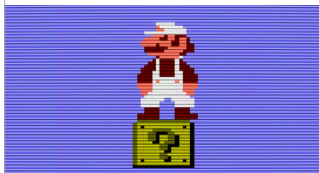




## Références Machinimas



**Cory Arcangel, *Totally Fucked*, 2003**, cartouche Super Mario Bros. faite main, piratée, système de jeu vidéo Nintendo NES, logiciel de l'artiste ; Super Mario Clouds

**Jon Rafman, *A Man Digging*, 2013**, Vidéo HD, 8mn20s. Courtesy de l'artiste.

**Jonathan Vinel, *Notre amour est assez puissant*, 2014**, 9mn ; **Martin pleure, 2017**, 16mn, Aka productions.

**Peggy Ahwesh, *She Puppet*, 2001**, Vidéo, couleur, sonore, 15'

En inscrivant sa démarche dans la pratique du machinima, Rafman s'approprie des images d'un jeu vidéo, Max Payne 3 (Rockstar Games, 2012), qu'il détourne. L'artiste mêle les images du jeu, qu'il sélectionne et cadre, avec des commentaires en voix off qui évoquent une réflexion sur l'histoire de la violence et du crime. En filmant des fragments de ces mondes virtuels comme il pourrait le faire dans le réel, il détourne la fonction première du jeu en nous montrant des paysages vidéoludiques après l'action. Il nous montre ainsi comment il est possible de construire une expérience personnelle au sein même d'un monde utilitaire conçu pour d'autres desseins. Il prolonge ainsi le travail avant-gardiste de **Chris Marker** qui mêlait des éléments de documentaire, de fiction et de réflexion personnelle à travers la forme de **film-essai**.

Entièrement réalisé à partir des images du jeu vidéo GTA 5 avec la fonction "réalisation", Martin Pleure nous raconte l'histoire de Martin, errant dans un Los Angeles, à la recherche de ses amis disparus. Au gré de ses rencontres, dont l'issue est souvent violente, une voix-off nous donne à entendre le monologue intérieur du personnage qui se souvient des moments passés avec ses amis.

Pionnière dans le cinéma et la vidéo expérimentale, Peggy Ahwesh travaille, depuis les années 1980, avec une variété *She Puppet*, elle s'est filmée jouant à Tomb Raider puis a monté les séquences pour que l'héroïne, Lara Croft, meure et renaisse à plusieurs reprises, en ajoutant à l'ensemble des voix de femmes lisant des citations du musicien Sun Ra, du poète Fernando Pessoa et de l'écrivaine Joanna Russ. En réécrivant ce récit préprogrammé, Peggy Ahwesh interroge la subjectivité féminine, la matérialité du corps et le potentiel politique du jeu.

- Mathieu Weschler, *The Trashmaster*, 2010, 90mn.
- Douglas Gayeton, *Molotov Alva à la recherche de son créateur : une Odyssée dans Second Life*, 2007, documentaire.



## L'interactivité et la réalité virtuelle



**Theo Triantafyllidis, *Pastoral*, 2019**, Installation de jeu vidéo, couleur, sonore

**Cao Fei, *i.mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei)*, 2007**, Vidéo, couleur, son, 28'

**Jakob Kudsk Steensen, *RE-ANIMATED*, 2018–2019**, Installation de réalité virtuelle, couleur, sonore • 18 min

L'installation de **Theo Triantafyllidis** nous place dans la peau d'un orque bodybuildé en bikini pour errer dans un champ de céréales ensoleillé en déjouant au passage les codes guerriers de la fantasy en dépassant les stéréotypes corporels. Seule rencontre possible : celle d'un joueur de mandoline à tête d'animal.

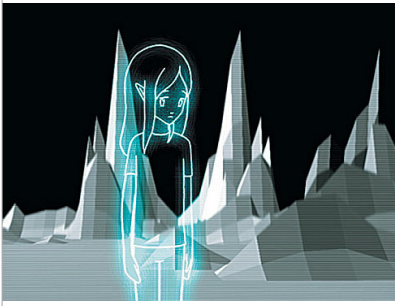
**Cao Fei** raconte, dans un « documentaire virtuel » développé dans « Second Life », la relation intime qui peut naître entre deux avatars dont les identités réelles semblent a priori incompatibles.

**Jakob Kudsk Steensen** qui nous plonge en VR dans une jungle envoûtante reconstituant l'environnement naturel d'une espèce d'oiseau éteinte dans les années 1980 : le Moho de Kauai. Aussi sublime que cauchemardesque, le paysage est intimement connecté au joueur ; il évolue en fonction de sa voix, mais aussi de la musique algorithmique composée par le Philip Glass Ensemble. L'Homme et la technologie déterminent ainsi les conditions d'existence de l'animal.

**LaTurbo Avedon, *Permanent Sunset*, 2020 - en cours**. Vidéo, couleur, sonore • 6 min 13 se Le « Métavers », c'est le terrain de jeu de l'artiste LaTurbo Avedon depuis plus de 10 ans. Métavers ? C'est un concept qui existe depuis la fin des années 1990 dans la science-fiction pour qualifier les mondes virtuels interactifs et accessibles 24/24. Sans aucune attache physique et constitué.e de pixels, LaTurbo est le tout premier artiste-avatar.



## FOCUS SUR *No Ghost Just a Shell* de Pierre Huygue et Philippe Parreno



**Pierre Huygue, *One Million Kingdoms*, 2001**



**François Curlet, *Anne Lee, Écran témoin*, 2000.** Beta digital, 5'26", 8 exemplaires.



**Dominique Gonzalez-Foerster, *Ann Lee in Anzen Zone*, 2000**



**Tino Sehgal, *Ann Lee*, 2013.** Performance, Courtesy Marian Goodman Gallery, New York.

Ann Lee est un personnage de Manga créé par l'agence graphique japonaise Kworks et destiné à n'être que secondaire. Une jeune fille aux cheveux violets et aux yeux vides qui prend vie en 1999, lorsqu'elle est achetée 46000 yen par deux artistes français : Pierre Huygue et Philippe Parreno. Leur projet, *No Ghost Just a Shell*, consiste à proposer à des artistes de s'emparer du personnage afin d'explorer des existences possibles en passant de la 2D à la 3D jusqu'à la 4D. Forme vide, Ann Lee attend d'être animée par des artistes qui interrogent à travers elle la marchandisation de l'art contemporain par l'industrie culturelle, le vide provoquée par une consommation et l'artificialité d'une figuration standardisée et automatisée ; conséquence de la soumission à la logique de la fonctionnalité. En faisant référence à *Ghost in the Shell* de Oshii, Parreno et Huygue questionne la consommation de l'image. Ann Lee illustre peut-être aussi le fait qu'une image est vide tant qu'un regard ne l'embrasse pas pour l'animer et la penser. En 2002, Parent et Huygue libèrent Ann Lee en lui cédant les droits.

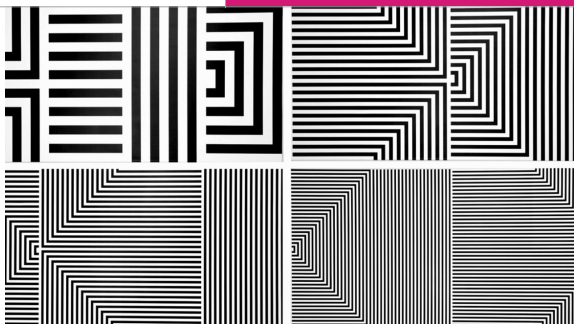
S'inscrivant dans le cadre du projet *No Ghost Just a Shell*, la vidéo de Pierre Huygue commence par une déclaration d'Ann Lee affirmant : « C'est un mensonge » puis montre celle-ci traversant un paysage virtuel qui se transforme au rythme de sa voix. A travers un monologue existentiel, Ann Lee évoque des histoires d'exploration, comme *Voyage au centre de la Terre* (1864) de Jules Verne, en imitant la voix de Neil Armstrong. Elle figure ainsi la perméabilité des représentations, des histoires et des images qui composent le tissu de notre rapport au monde, entre réalité et fiction.

Tino Sehgal réanime Ann Lee en proposant une « situation construite » qui amplifie le brouillage entre réalité et fiction en faisant s'incarner Ann Lee par de jeunes interprètes, réfléchissant sur sa situation à travers des monologues et des dialogues avec les visiteurs.

**Liam GILLICK, *Ann Lee you proposes*, 2001.**



## L'art génératif

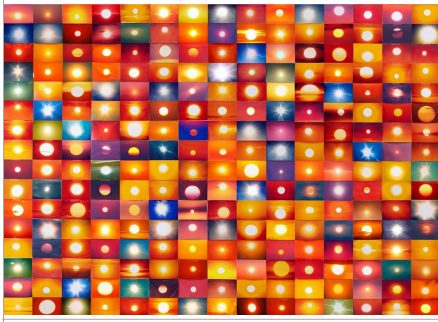


**Vera Molnar, *Horizontales, verticales, angles droits*, 1957-2010,** peinture, ensemble composé de 4 toiles 50 x 100 cm, acrylique sur toile, Galerie Oniris, Rennes



**Miguel Chevalier, *Sur-Nature*, 1989-2014.**

L'art génératif désigne des créations artistiques engendrées automatiquement par un algorithme, c'est-à-dire un programme informatique, créé par l'artiste. Toutes les disciplines sont concernées : les arts visuels, la musique, la littérature mais aussi le design et l'architecture. Le processus de création d'art génératif implique de définir un ensemble de règles ou d'instructions qui définissent la manière dont l'œuvre d'art sera générée d'où le rôle déterminant de l'aléatoire, des boucles de rétroaction. Vera Molnár devient ainsi l'une des premières femmes à détourner l'informatique dans une optique artistique.



**Penelope Umbrico, 541,795  
Suns from Sunsets from Flickr  
(Partial) 01/23/06, 2006.** Tirages  
numériques chromogènes de  
10x15cm. Courtesy de l'artiste.

**Joan Fontcuberta, Orogenesis  
Derain, 2004.** Tirage à développement  
chromogène (à partir de André Derain, The  
Grove, 1912, huile sur toile, 117 x 81 cm).

**Corinne Vionnet, Athina, 2006,** série Photo  
Opportunities (2005-17). **Série Photo  
Opportunities (depuis 2005).** Impression jet  
d'encre archive sur papier, 37,5 x 50 cm / 90 x  
120 cm. Courtesy de l'artiste

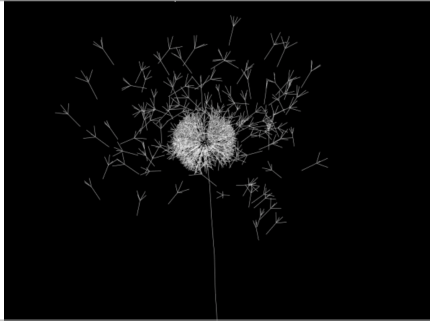
Le travail de **Penelope Umbrico** s'inscrit dans l'évolution des pratiques photographiques bouleversées par internet et l'accroissement exponentiel des images diffusées à travers les plateformes de partage d'images. Devant cette multiplication de photographies, elle débute une série, en 2006, basée sur l'appropriation et la collecte d'images de coucher de soleil sur Flickr. Elle utilise la recherche par mot-clé pour récupérer les photos comportant le mot «soleil» dans leur description ; elle en obtient 541 795 la première fois. Elle précise que sa série est « partial » car dans un mouvement infini d'actualisation. A travers cette accumulation mécanique des images, elle interroge notre pratique et notre consommation d'images à l'ère du numérique tout en mettant en évidence l'aspect similaire de ces milliers de photos que nous prenons tous de la même manière et qui présentent le même point de vue.

**Vionnet** commence son travail par la recherche de clichés de lieux touristiques très fréquentés comme Le Parthénon qu'elle assemble par centaines en les superposant. Elle met en avant notre désir d'appropriation du réel par l'image et son partage tout comme la conformité de nos pratiques et de nos comportements. Cette série matérialise l'ambivalence de la prise d'images qui permet à un individu de distinguer son expérience personnelle tout en s'effaçant dans la mémoire collective. Les photographies nous montrent en effet que ce qui s'efface, ce sont les silhouettes humaines autour des monuments mais que ces derniers demeurent malgré leur aspect fantomatique.

**Joan Fontcuberta** utilise un logiciel, Terragen, développé par l'US Air Force qui permet de convertir des données cartographiques bidimensionnelles en une image simulée en trois dimensions. Pour le projet **Paysages sans mémoire** et notamment avec **Orogenesis**, en 2003, il insère des peintures de paysage de Van Gogh, Cézanne ou encore Turner et non des cartes dans le logiciel qui les traduit en nouveaux paysages virtuels que Fontcuberta désigne sous le nom de « post-paysages », entre vérité et illusion, qui se situe dans une zone trouble entre le monde réel et le monde virtuel.



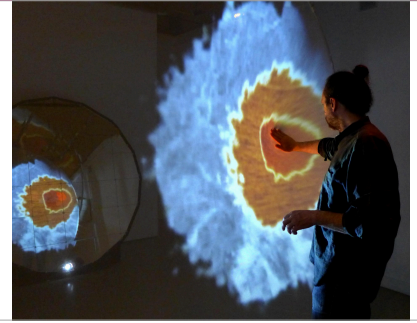
## Les installations interactives



**Edmond Couchot et Michel Bret, *La plume*, 1988.**



**Jeffrey Shaw, *Legible City*, 1989**



**Grégory Lasserre & Anaïs, *Métamorphie*, 2013**

L'art interactif est une forme d'art dynamique qui réagit à son public et/ou à son environnement. Les installations artistiques interactives sont généralement informatiques et utilisent des capteurs, qui mesurent des événements tels que la température, le mouvement, la proximité, les phénomènes météorologiques que l'auteur a programmés de manière à obtenir des réponses ou réactions particulières. Dans les œuvres d'art interactives, le public et la machine travaillent ou jouent ensemble dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.

L'œuvre de **Jeffrey Shaw** place le spectateur en tant qu'acteur de l'œuvre. Il entre dans l'image numérique pour traverser et déambuler dans un labyrinthe informatique. Le corps est rendu mobile et actif par le vélo qui donne l'impression au spectateur de déterminer les choix de trajets.

***Métamorphie*** est une œuvre interactive, visuelle et sonore. Les spectateurs sont invités à toucher et explorer la profondeur du voile semi-transparent de l'installation. Cette peau symbolique possède une élasticité qui s'inscrit dans le processus de la métamorphose : elle se déforme lorsque le spectateur la touche, et reprend sa rigidité lorsqu'il la relâche. Ambiguïté entre un espace physique réel, un espace virtuel matérialisé par le reflet d'un vrai miroir, et un espace virtuel généré par les vidéoprojections d'un dispositif numérique. Dans cette création sensorielle, les reflets réels se confondent avec les images virtuelles, donnent l'illusion d'une réalité déformée.