

## PLAYTIME

En utilisant et détournant des dispositifs empruntés aux nouveaux médias, les artistes Martin Le Chevallier, Kolkoz et Fur questionnent les comportements d'une société contemporaine où la frontière entre réalité, fiction et virtualité est rendue de plus en plus poreuse par la révolution numérique.

Devant la tentation de parcourir le monde par écran interposé, les artistes s'appuient sur les codes du jeu vidéo pour proposer une vision distancée des normes sociales et du rapport à l'image, questions au cœur de la construction sociale de l'individu en ce début de vingt-et-unième siècle. À l'heure de l'interactivité et du développement des univers immersifs, l'Image ne reste plus confinée au cadre circonscrit de l'écran mais déborde dans la "vraie vie", perturbant la perception de la réalité que peut en avoir l'utilisateur et influant sur son propre corps.

**FUR** exposera la *PainStation*, table de jeu de ping-pong numérique dont les joueurs gardent les stigmates des parties disputées. Partant du constat que le corps est le parent pauvre dans la pratique du jeu vidéo, l'œuvre place la douleur au centre de la relation que le joueur peut entretenir avec la console afin de rendre physiquement sensibles les décisions virtuelles prises par le joueur.

**KOLKOZ** développe depuis plusieurs années une œuvre basée sur la modélisation du réel et sa perception à travers les nouveaux médias. L'exposition *Playtime* est l'occasion pour les artistes d'envisager l'ordinateur non plus comme une simple interface vers le virtuel mais comme une fin en soi : ainsi l'œuvre est l'ordinateur, machine surprenante construite suivant les codes de l'overclocking, une pratique qui s'apparente au tuning pour PC.

**MARTIN LE CHEVALLIER** utilise la situation d'interactivité pour porter un discours critique et distancé sur notre époque et ses gimmicks : uniformisation du traitement de l'information, reproductibilité des codes de l'entreprise, hyperconsommation, vidéosurveillance. Ce sont les valeurs du monde contemporain, leur évolution en fonction des progrès technologiques qui sont ainsi pointées. Martin Le Chevallier réalise pour cette exposition un jeu vidéo, le *Chicken Bench*, qui a pour finalité de tester les limites physiques de l'œuvre informatique conçue par Kolkoz.

## PLAYTIME

### MARTIN LE CHEVALLIER

#### GAGEURE 1.0

1999, Cédérom interactif



**Gageure 1.0 est un simulateur d'existence sur CD-rom, qui confronte le visiteur aux valeurs du travail et du management d'entreprise.**

Tantôt acteur de jeux aussi aliénants que le travail et la consommation, tantôt ballotté par un employeur insondable, l'utilisateur de *Gageure 1.0* est pris à l'intérieur d'un parcours labyrinthique retraçant toutes les techniques déployées par les services des ressources humaines.

Le candidat devient un objet au service de la machine, qui détermine son parcours dans le jeu quels que soient les choix effectués. À la standardisation des compétences et des profils proposés, correspond une standardisation du salarié qui doit se conformer aux besoins de l'entreprise. L'employeur anonyme, à la fois imprévisible et inflexible, nie toute singularité et objectivise toute participation du salarié en le perdant dans les travers du langage hypertexte.

*Gageure 1.0* offre une lecture non linéaire et propose des entrées multiples ayant en commun une certaine conception du management d'entreprise. Le rythme de ce logiciel interdit toute passivité face à l'écran et endort la vigilance du candidat qui absorbe la promesse d'épanouissement au travail citée en début de jeu.

Les couleurs élémentaires de la vidéo, les quelques pixels en guise de typographie, renforcent la dimension hypnotique des propos laconiques qui prennent place au centre d'écrans uniformes. À travers ce discours managerial, propre à la logique capitaliste rationalisée, Martin Le Chevallier critique violemment la conformation aux standards de la réussite professionnelle.

#### Mots clés :

Simulation d'existence, épanouissement, travail, langage hypertexte, progrès.

## FOCUS

### Yann Toma

*Organigramme de Ouest-Lumière*

Yann Toma produit une oeuvre qui s'appuie sur les valeurs du monde du travail et sur l'histoire de la classe ouvrière. La création d'une entreprise fictionnelle intitulée Ouest-Lumière est significative de la dimension politique du travail de l'artiste.

Source : site [www.ludart.net](http://www.ludart.net)



### Wim Delvoye

*Louise, 2004*

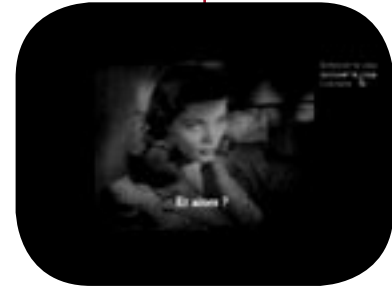
Wim Delvoye crée des objets détournés recourant le plus souvent à l'artisanat d'art. En mélangeant différents registres et techniques, il se joue des codes propres de chaque culture et du jugement de goût. Sur un mode humoristique, il dénonce les mécanismes de la société de consommation et les dessous du marché de l'art.

## PLAYTIME

### MARTIN LE CHEVALLIER

#### FLIRT 1.0

2000, vidéo interactive



**Jeu vidéo qui, au gré de la navigation hypertexte, propose différentes histoires de séduction.**

*Flirt 1.0* est une vidéo interactive construite sur des extraits de films noirs américains des années quarante et cinquante, qui retrace les stéréotypes de la rencontre amoureuse.

En choisissant parmi une liste de verbes qui le renvoient à des séquences de quelques secondes proposant une situation conventionnelle (claque, baiser, rupture, coup de foudre...), le joueur est invité à construire un récit amoureux.

Alors que l'utilisateur à l'impression de faire son cinéma et s'identifie aux héros successifs sans distinction aucune, les choix qui lui sont proposés le conduisent inmanquablement là où il devait aller, ne lui laissant aucune initiative personnelle.

Plus qu'un jeu de parcours multiples, cette œuvre propose une réflexion sur notre consommation abusive de l'image et le danger que constitue une identification trop importante à leur égard. *Martin Le Chevallier* met en évidence les paradigmes des comportements humains calqués sur les clichés hollywoodiens.

#### Mots clés :

Séduction, langage hypertexte, cinéma hollywoodien, scénarisation, stéréotype.

## FOCUS



#### Virgil Widrich

*Fast film*, 2003

«Widrich réalise un film entièrement constitué d'origamis où le héros est incarné par un acteur différent à chaque plan, pour ainsi démontrer et démonter les codes et normes d'un cinéma dominant et néanmoins attractif. Et pour cela, quoi de plus interchangeable que les plans constituant une course-poursuite hollywoodienne...» Tiré du dossier pédagogique de NEMO.

## PLAYTIME

### MARTIN LE CHEVALLIER

#### DORO BIBLOC

2003, Serveur vocal téléphonique



### Serveur vocal interactif dont le but est de vendre une œuvre d'art.

*Doro Bibloc* est un serveur téléphonique qui use de toutes les techniques du télémarketing pour inciter l'auditeur à acquérir une œuvre d'art.

À l'heure où le télémarketing a supplanté le porte à porte dans son entreprise d'irruption dans la vie privée, les serveurs vocaux interactifs font peu à peu disparaître le contact humain de nos propres démarches téléphoniques.

En conjuguant ces deux phénomènes, *Doro Bibloc* propose de se réconcilier avec la condition de consommateur. Ce téléphone, d'une voix à la fois suave et enjouée, aide le visiteur à assumer sa compulsion d'achat, à mieux vivre son surendettement et à participer au retour de la croissance.

Sur un mode ironique, Martin Le Chevallier fait subir au spectateur la tyrannie du serveur vocal *Doro Bibloc*, le renvoyant à sa position d'acheteur compulsif.

### Mots clés :

Télémarketing, consommation.

## FOCUS

### Matthieu Laurette

*Moneyback Life !*, 2001

Matthieu Laurette procède à une remise en question symbolique de la société de consommation en subsistant grâce à des produits exclusivement remboursés. Il parodie la logique générale de la valeur marchande vis-à-vis de produits de consommation en utilisant les mass media. Ses vidéos sont le compte rendu des passages de Matthieu Laurette à des émissions télévisées



## PLAYTIME

### MARTIN LE CHEVALLIER

#### VIGILANCE 1.0

2001, dispositif interactif



### Jeu de vidéo surveillance.

En réactualisant le thème de Big Brother, le jeu de vidéosurveillance *Vigilance 1.0* propose aux joueurs de dénoncer des délits dans le seul but de faire augmenter leur score.

L'utilisateur est face à une série d'écrans qui lui permettent de surveiller simultanément de nombreux lieux : rues, supermarchés, parkings, boutiques, immeubles, écoles, etc. Son objectif est la délation. Il doit déceler un maximum d'infractions : cambriolages, vols d'autoradio, transgressions du code de la route, abandon de détritrus, deal de drogue, racolage, proxénétisme, alcoolisme sur la voie publique, attentats à la pudeur, détournement de mineur, harcèlement sexuel etc. À chaque flagrant délit, le score augmente, à chaque diffamation, il baisse. Le joueur, à qui une mission de contrôle est confiée, est garant de la bonne moralité de la ville .

Empêché d'exercer son esprit critique par l'appât du score, le joueur se trouve confronté à un paradoxe : il continue à se comporter en justicier implacable tout en comprenant peu à peu que jouer le jeu, c'est jouer contre le discours du jeu. Cette dénonciation généralisée, sous couvert d'une esthétique simpliste, aboutit à une critique de la société de contrôle et place finalement le joueur en position de se dénoncer lui-même.

Martin Le Chevallier exploite la banalisation de la surveillance développée dans les sociétés modernes.

### Mots clés :

Videosurveillance, délation, contrôle, simulation, Big Brother.

## FOCUS

### George Orwell

1984 (1948)



1984 décrit une Grande-Bretagne où s'est instauré un régime de type totalitaire fortement inspiré du stalinisme et du nazisme. Le pays est soumis à l'autorité du «Big Brother». Au domicile, sur les lieux de travail ainsi que dans les lieux publics, sont disposés des «télécrans», système de vidéo-surveillance et de télévision qui diffuse en permanence les messages du Parti. Les «télécrans» permettent à la police de la Pensée d'entendre et de voir ce qui se fait dans chaque pièce où s'en trouve un.

### Big Brother : concept de la télé réalité

La télé réalité est un genre télévisuel dont le principe est de suivre, le plus souvent sur le mode du feuilleton, la vie quotidienne d'anonymes ou de célébrités. C'est en 1999 que l'archétype du genre, l'émission Big Brother, bouleverse le paysage audiovisuel mondial. Se présentant sous la forme d'un jeu où les participants sont enfermés pendant plusieurs semaines sous surveillance continue d'un système vidéo. L'émission, très populaire, s'exporte dans le monde entier; elle apparaîtra en France sous le nom de Loft Story.



## PLAYTIME

MARTIN LE CHEVALLIER

CHICKEN BENCH

2007, jeu vidéo



### Jeu vidéo où des poulets doivent attaquer les ressources de l'ordinateur.

La déréalisation ironique de l'ordinateur conçue par Kolkoz trouve écho chez Martin Le Chevallier, qui réalise un jeu vidéo, le *Chicken Bench*, ayant pour finalité de tester les limites physiques du *Kolkoz Computer* : des poulets numériques attaqueront les ressources de la Machine. Le *Kolkoz Computer*, atteint en sa volonté de toute puissance, portera en son sein un seul logiciel, dont l'unique finalité consistera en la démonstration des limites de ses performances.

En préparant l'exposition *Playtime* et sa collaboration avec Kolkoz, Martin Le Chevallier leur a envoyé ce mail : «objet : nos armes ! Voici donc comment nous entendons ébranler votre moloch : les comportements erratiques, les tentatives d'évitement, les heurts et les petits affolements des gallinacés causeront de sérieux dommages à votre CPU. Leurs courbes subtiles, constituées d'innombrables polygones, submergeront le processeur central de votre carte graphique. Les matières procédurales garnissant leur épiderme paralyseront votre GPU... et pour finir une multitude de craquements, de gloussements et de picorements porteront l'estocade en terrassant votre carte son ! Votre créature ne s'en remettra pas !»

Avec cette œuvre ironique, Martin Le Chevallier pointe un des travers du jeu vidéo -et de son industrie- dont le système d'exploitation demande toujours plus de puissance à la machine qui le supporte. En s'attaquant à une machine dont la puissance est la raison d'être, il s'amuse à décliner l'absurdité de la proposition artistique que Kolkoz met en évidence pour un ordinateur : la machine est une fin en soi, en toute abstraction de son utilisation.

### Mots clés :

Jeu vidéo, performance, puissance, consommation, bug.

## FOCUS

### L'art numérique

Apparu dans les années quatre-vingt-dix, l'art numérique est une forme artistique fondée sur l'usage des technologies numériques : images de synthèse, dispositifs interactifs, langage hypermédia et hypertexte, réseaux de communication.

La consultation d'une œuvre hypertextuelle sollicite l'internaute : l'œuvre est activée par le visiteur et met en jeu les spécificités de communication interactive en temps réel d'internet. On parle d'interactivité directe (il en sera question dans les œuvres à caractères participatif) ou d'interactivité indirecte : «le participant travaille à partir d'éléments présentés dans l'œuvre sous forme d'une banque de données» [...] il exécute, par exemple, des tâches programmées par l'œuvre : naviguer dans l'œuvre, activer des éléments, etc., dans un ordre précis ou aléatoire». [http://www.rurart.org/ressources/comprendre/art\\_num/typologie\\_hypertexte\\_interactivite.html](http://www.rurart.org/ressources/comprendre/art_num/typologie_hypertexte_interactivite.html)

## PLAYTIME

KOLKOZ

KOLKOZ COMPUTER

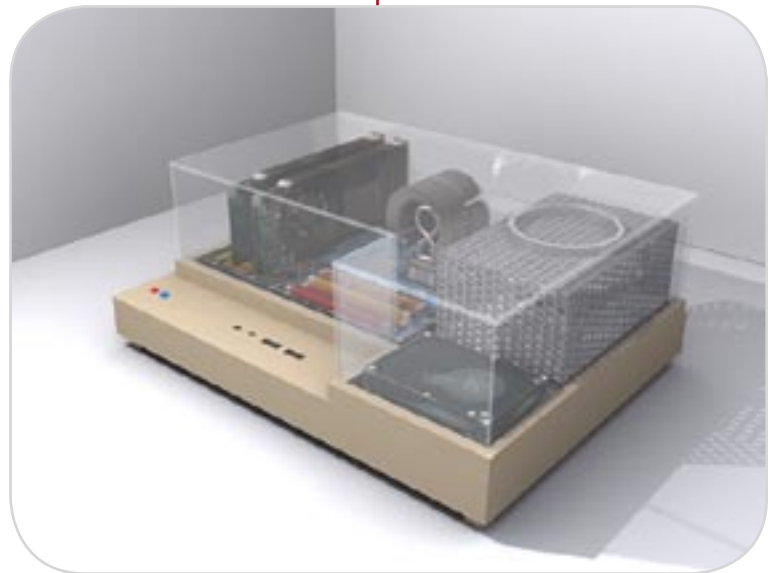
2007, sculpture

### Ordinateur personnalisé.

Le collectif Kolkoz, composé de Samuel Boutruche et de Benjamin Moreau, propose une réflexion sur la virtuosité des machines en créant un PC surpuissant, le *Kolkoz computer*.

L'exposition *Playtime* est l'occasion pour Kolkoz d'envisager l'ordinateur non plus comme une simple interface vers le virtuel mais comme une fin en soi : ainsi l'œuvre est l'ordinateur. Machine surpuissante, construite suivant les codes de l'overclocking, une pratique qui s'apparente au tuning automobile pour PC, elle se suffit à elle-même.

Pour Samuel Boutruche et Benjamin Moreau, «le tuning quel qu'il soit confère à l'objet une nouvelle nature.» L'ordinateur est promu au rang d'objet esthétique dont la forme et les performances se suffisent à elles-mêmes, sans nécessité fonctionnelle. L'ordinateur n'est ni le sujet de l'œuvre, ni son médium, ni son canal de diffusion, il est l'Œuvre en soi, sculpture technologique lointaine héritière de Marcel Duchamp.



## FOCUS

### Stanley Kubrick

*2001 : l'odyssée de l'espace*, 1968

À l'opposé des films de science-fiction, *2001* conteste la supériorité de l'homme dans l'univers. En conférant à HAL 9000, l'ordinateur de bord doué d'intelligence et de parole, le contrôle du vaisseau spatial, Stanley Kubrick met en évidence une nouvelle catégorie d'ennemis : la machine. HAL, représente la quintessence de l'évolution informatique -comme on l'imaginait en 1968- calquée sur l'humain : capable de sentiment, de conscience, d'erreur et d'angoisse de la mort.



### Le Tuning

Le terme tuning se rapporte à la personnalisation d'un véhicule afin de le différencier des véhicules de série. Il se caractérise en général, par l'installation d'accessoires intérieurs et extérieurs, de pièces mécaniques ou électroniques, dans un but esthétique et/ou de performance.

### Mots clés :

Détournement, tuning, customisation, réappropriation, surrégime, overclocking.

# PLAYTIME

## Table de jeu de ping-pong numérique qui inflige aux deux joueurs des châtiments physiques.

Ce dispositif interactif réactualise le célèbre jeu de console Pong développé dans les années soixante-dix : une simple balle que les joueurs se renvoient à l'aide d'une raquette mue par un «pod». Seule différence avec ce jeu vidéo : une décharge électrique, un coup de fouet ou une brûlure sont infligés à la main gauche des deux joueurs à chaque balle perdue. Si l'un des joueurs enlève sa main, il perd.

Le titre de cette œuvre (littéralement console de la douleur) ainsi que son slogan «no pain no game» mettent en garde le visiteur de son utilisation. La *PainStation* interroge le degré d'implication du joueur dans le jeu en testant autant sa résistance physique que mentale. Plus encore que le rôle du spectateur dans le dispositif, c'est le rapport du corps à la machine que les allemands du collectif Fur livrent à travers ce jeu sadomasochiste. La perversité de la *PainStation* réside dans la remise en question de la position de l'adversaire qui ne devient qu'un prolongement du jeu. Au-delà de la désresponsabilisation du joueur dont le corps est absent du processus du jeu vidéo, c'est la communication homme-machine que les artistes expérimentent.

Le caractère transgressif propre aux jeux vidéo est ici matérialisé par la douleur reçue et/ou infligée à l'adversaire. La douleur physique ressentie fait sortir le joueur de la virtualité du jeu puisque cette installation mobilise le corps, nous rappelant au réel. Ce jeu vidéo ne se limite plus au cadre circonscrit de l'écran, il déborde dans la «vraie vie», prolongeant dans la réalité des décisions liées à la pratique du jeu.

### Mots clés :

Réel / virtuel, douleur, dépendance, corps.

///////FUR////

PAINSTATION

2004, dispositif interactif

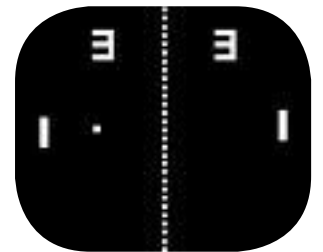


## FOCUS

### Atari

#### Pong, 1972

Pong est une adaptation de tennis de table sur écran vidéo. Une petite «boule», se déplace à travers l'écran, rebondissant sur les rebords du haut et du bas. Les deux joueurs commandent chacun un «paddle», qui glisse de haut en bas à travers les extrémités de l'écran. Si la boule frappe la palette, elle rebondit vers l'autre joueur. Si elle manque la palette, l'autre joueur marque un point. La «boule» rebondit de différentes manières selon la façon dont elle touche la palette. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pong>



Interview tirée du site [www.ecrans.fr](http://www.ecrans.fr)

### Fur

#### Mr. Punch, 2005

«Mr. Punch est un mix entre le théâtre de marionnette pour enfants et le jeu vidéo de combat [...]. Nous voulions montrer que la violence a toujours existé quel que soit le médium et qu'elle n'est pas propre au jeu vidéo. Elle est déjà présente dans le théâtre, quand Guignol rose à mort le gendarme.»