

ETERNAL
SEPTEMBER



RURART

ETERNAL SEPTEMBER

AURÉLIEN BAMBAGIONI / SEPTEMBRE 2016

Ce septembre sans fin, c'est celui de 1993 avec l'ouverture d'Internet sur le monde.

Plus jamais, après cette date qui correspond à la rentrée des universités américaines et à la déferlante des inscriptions sur les forums de Usenet, le nombre de personnes connectées entre elles via le *World Wide Web* et d'autres plateformes de communication ou d'interaction n'allait cesser de croître.

Ce septembre sans fin, c'est celui de 1996 et de l'opération *Desert Strike* menée par les forces armées des États-Unis d'Amérique contre l'armée irakienne de Saddam Hussein qui relança les craintes d'un conflit à grande échelle dans le golfe Persique, après la fin de la seconde guerre du Golfe en 1991.

Ce septembre sans fin, c'est celui du *September 11th* en 2001, à New-York et à Washington. Ce jour dont certains cherchent à nous faire croire qu'il est le point de départ d'une guerre nouvelle qui ne semble pas vouloir s'arrêter.

Ce septembre sans fin, c'est celui de 1914, en France, dans la Marne, avec la première bataille du même nom opposant le 319^e régiment d'infanterie de l'armée de terre française et le corps expéditionnaire britannique à l'armée allemande.

Ce septembre sans fin, c'est le début de la Seconde Guerre mondiale en date du premier jour du neuvième mois de l'année 1939, qui entraîna le redécoupage et le partage de nombreux territoires par les forces Alliées à la suite de leurs victoires sur le Troisième Reich et sur le Japon - ce dernier capitulant le 2 septembre 1945. Cette nouvelle géographie

fragilisera plus que toute autre chose le paysage contemporain dans lequel nous évoluons.

Ce septembre sans fin, c'est ce *Black September* de 1970 qui opposa les forces armées du Royaume de Jordanie aux combattants de l'Organisation de libération de la Palestine qui, vaincue, donnera ce nom de *Black September* à l'organisation terroriste qui organisera deux ans plus tard l'attentat aux Jeux Olympiques de Munich.

Ces villes détruites.

Ces paysages de chaos.

Ces dates qui résonnent.

Nos mémoires collectives - déconnectées.

Ces corps figés au milieu des champs de bataille.

Ces fusils d'assaut qui dansent et tirent à tout va.

Ces bruits assourdissants.

Ce nouveau réalisme.

Nos écrans de jeux vidéo - connectés.

Pourquoi vouloir jouer à tuer l'autre ?

Pourquoi reproduire la guerre dans nos salons ?

Ces guerres d'hier comme celles d'aujourd'hui.

La guerre que subissent en ce moment même des millions de gens de par le monde.

Comme ces habitants d'Alep en Syrie, durant ce mois de septembre 2016 qu'ils ont probablement trouvé sans fin.

Proposer aujourd'hui une exposition autour du jeu vidéo dans un centre d'art contemporain, sur un territoire régional, accolé à un lycée agricole, c'est recentrer le sujet sur le joueur puisqu'il est forcément présent, tout près, dans une salle de cours ou dans l'exposition. Le joueur aujourd'hui ne perçoit plus forcément

ni le contour ni la violence d'une catharsis générationnelle dans laquelle il semble enfermé. Un contour du monde actuel déformé par un réalisme et un rendu graphique sans cesse en progrès dans les jeux vidéo, qui immerge le joueur à la fois dans son propre monde mais aussi dans d'autres, passés, futurs ou imaginaires.

Depuis une dizaine d'années, l'espace de certains jeux n'appauvrit plus le réel. Il œuvre presque à sa dissolution dans une coexistence où la mise en abyme du joueur est de plus en plus poussée. Dans les jeux de guerre à la première personne (*First Person Shooter* ou *FPS*), il se retrouve mis en perspective dans une violence de situation.

Une violence aussi qui, vue de l'extérieur, pourrait laisser penser qu'elle est de plus en plus banalisée. Pour le joueur, il s'agit avant tout d'une violence ciblée, contextualisée et accrue par l'habitude du «jouer à».

Recentrer le sujet sur le joueur, c'est le pousser enfin à s'interroger une fois la console de jeu éteinte, sur une actualité dramatique amplifiée par un désordre mondial ultra-connecté où les jeux vidéo tiennent une place de choix comme chaînon sociologique, culturel et de divertissement.

Deviendra-t-on agriculteur comme on peut devenir soldat simplement en apprenant le maniement d'outils ou d'engins, assis derrière un PC ?

Le simple fait de jouer à des *FPS* ou à ces simulateurs de gestion d'exploitation qui vous transforme en agriculteur high-tech, permettrait de perdre la notion de réalité et laisserait à

penser qu'une fois sur le terrain, on est toujours sur un terrain de jeu.

Dans un pays rural comme l'était la France, les premiers appelés de 1914 étaient majoritairement paysans. Partis à la guerre avec pour seul repère une connaissance intime du terrain, leurs propres exploitations sont parfois devenues leurs champs de bataille. La violence des combats déformait les sols et modifiait pour longtemps la topographie des lieux autant que leurs points de repère.

Aujourd'hui encore, dans les zones touchées par ces combats, les munitions que retrouvent les paysans sur leurs terres en témoignent autant que les terres abandonnées de la « zone rouge », ces champs interdits à l'exploitation agricole pour cause de pollution aux métaux lourds. Peut-on parler d'une phénoménologie autour de la perception du territoire, de l'environnement et du paysage ?

Comment l'homme au combat ou au travail les aménage, les construit, les détruit ?

Comment dans l'exercice de la reconstitution et de la simulation pour créer des environnements de jeux, il les modélise, les restitue, les traite ?

Et enfin, comment il les appréhende, dans un ensemble historique ou mécanique, une fois la manette à la main, en étant acteur, joueur ou témoin ?

Une projection du champ agricole au champ de bataille est-elle alors possible, simplement en passant de *Farming simulator* à *Battlefield* ou *Medal of Honor* ?



PIÈCES DOCUMENTAIRES

**CARTE DE PLAN DE BATAILLE
VERDUN, 1916** (REPRODUCTION)
DEGRÉ D'ACTIVITÉ ET PRINCIPAUX
OBJECTIFS DES BATTERIES ENNEMIES
DU 1^{ER} AU 28 NOVEMBRE 1916.

Document introductif de l'exposition, la carte militaire de la Première Guerre mondiale fait écho à la *map** du jeu vidéo et du *FPS* en particulier dont elle est un élément central du gameplay. Cette carte renvoie également au travail d'Henning Rogge et à la cartographie du paysage, une problématique sous-jacente de l'exposition.

**Service historique de la Défense,
Vincennes, GR 6M LVI A**

**« HEADSHOTS » D'UN SNIPER DU
HEZBOLLAH : DANS LA LUTTE
CONTRE DAECH
OU DERRIÈRE UN JEU VIDÉO ?**

EXTRAIT, YOUTUBE

Vidéo diffusée à la télévision iranienne comme un document montrant un sniper du Hezbollah libanais qui abat un à un six combattants de l'EI. Il s'agit en réalité d'un extrait mal déguisé du jeu vidéo *Medal of Honor*.

FARMING SIMULATOR

SÉQUENCES YOUTUBE DE CASELH87

Farming simulator est un jeu de simulation agricole. Le joueur y incarne un agriculteur qui doit gérer son exploitation. Plusieurs *maps** et donc plusieurs types d'exploitations et de cultures sont disponibles (du kolkhoze de Sosnovka au nord-ouest des États-Unis) ainsi que de nombreux tracteurs que l'on peut customiser et faire évoluer au fil de sa progression *in game*. Il s'agit ici d'interroger la « déréalisation ».

L'apprentissage d'un métier ne passe plus par la pratique mais se fait au travers d'un simulateur. Cette vidéo renvoie à celle d'Harun Farocki où des militaires s'entraînent sur des simulateurs.

* **Carte ou aire de jeu**

WARGAMES

FILM DE SCIENCE-FICTION,
JOHN BADHAM, 1983 (YOUTUBE)

WarGames met en scène un adolescent, David Lightman, qui hacke des jeux vidéo afin d'y jouer dès leur sortie. Alors qu'il pense avoir trouvé un nouveau jeu, il accède involontairement à un simulateur de guerre thermo-nucléaire des forces armées américaines et manque de peu de déclencher une Troisième Guerre mondiale.

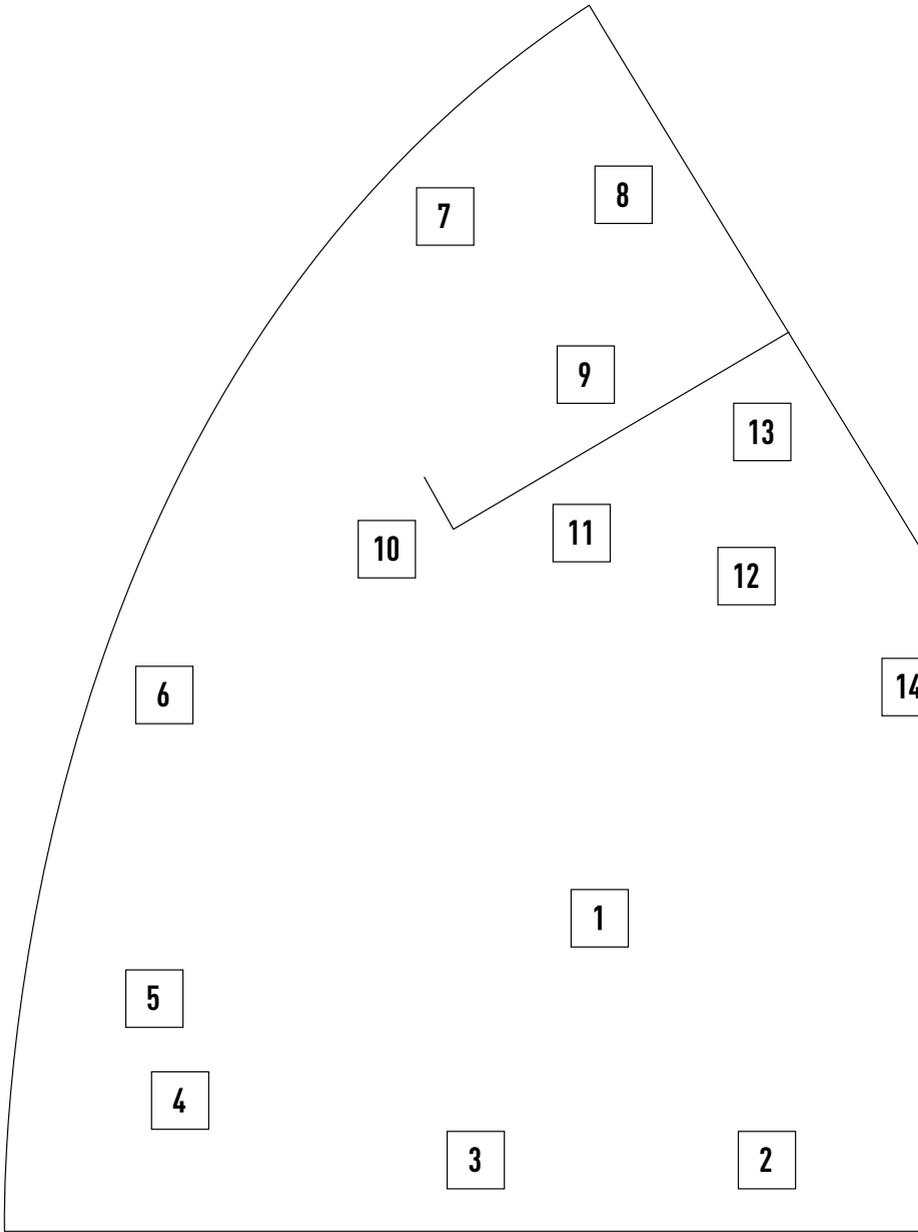
Immense succès au box-office, le film incarne les craintes d'une époque bouleversée par la guerre froide et l'apparition des nouvelles technologies.

BATTLEFIELD 1

JEU VIDÉO

Depuis 2002 la saga *Battlefield** passionne les amateurs du genre. Dans sa dernière version, *Battlefield 1*, l'action prend place pendant la Première Guerre mondiale ce qui est assez rare pour être relevé.

* **Champ de bataille**



PLAN DE SALLE

1 CARTE DE PLAN DE BATAILLE, 1916, VERDUN

2 WARGAMES

3 **HARUN FAROCKI**
SERIOUS GAME IV
A SUN WITH NO SHADOWS

4 FARMING SIMULATOR

5 « HEADSHOTS » D'UN SNIPER DU HEZBOLLAH : DANS LA LUTTE CONTRE DAECH OU DERRIÈRE UN JEU VIDÉO ?

6 **THIBAUT BRUNET**
FIRST PERSON SHOOTER

7 AB PANTONE 361,
AM PANTONE 371

8 **HENNING ROGGE**
BOMBENKRATER SERIES

9 **CHRISTELLE DEBONO**
LA PART DU JEU

10 **JULIEN PRÉVIEUX**
CRASH TEST - MODE D'EMPLOI

11 **GUILLAUME GREFF**
DEAD CITIES
HYSSOP

12 **GUILLAUME GREFF**
DEAD CITIES
LES RÉFORMÉS

13 **GUILLAUME GREFF**
DEAD CITIES
JÉOFFRÉCOURT

14 **HENNING ROGGE**
VERDUN

15 BATTLEFIELD 1

15



THIBAUT BRUNET
FIRST PERSON SHOOTER
2008-2013

Le travail de Thibault Brunet porte sur l'ambiguïté des images et sur la dilution du réel dans le virtuel. C'est dans *Grand Theft Auto: Vice city* qu'il commence à arpenter les univers virtuels pour les photographier. Il ne capture pas l'action mais l'environnement dans lequel le joueur évolue et en particulier les espaces à la marge. *First Person Shooter* prend place dans le monde dématérialisé de *Call of Duty: Modern warfare*, un célèbre FPS. Il y réalise des portraits de soldats au repos qu'il retravaille en noir et blanc. La série *Landscape* s'intéresse au contraire aux paysages, en particulier ceux dévastés suite aux actions des joueurs. Des images sans présence « humaine » et dont le traitement des ombres, très saturées, accentue le caractère dramatique.

thibaultbrunet.fr



CHRISTELLE DEBONO
LA PART DU JEU
2015

D'un côté un face-à-face statique avec des joueurs de FPS. De l'autre la dynamique des jeux et progressivement un effet de dévoilement du hors-champ du jeu, c'est-à-dire les joueurs, qui apparaissent petit à petit par amorces. Les deux images en vis-à-vis nous immergent dans une confrontation des joueurs avec leur propre *gameplay*.

christelledebono.com



HARUN FAROCKI
SERIOUS GAMES IV
A SUN WITH NO SHADOWS
2010

Harun Farocki est un cinéaste berlinois. Entre 2009 et 2010 il réalise une série de quatre courts-métrages : *Serious games* - où se mêlent images réelles et virtuelles - qui traitent de la banalisation des images de guerre.

« *Il faut être aussi méfiant envers les images qu'envers les mots. Images et mots sont tissés dans des discours, des réseaux de significations. Ma voie, c'est d'aller à la recherche d'un sens enseveli, de déblayer les décombres qui obstruent les images.* »

harunfarocki.de *



TRADUCTION

SERIOUS GAMES IV

A SUN WITH NO SHADOW (UN SOLEIL SANS OMBRE)

L'ombre du véhicule blindé est déterminée par la position du soleil imaginaire. Le soleil du paysage virtuel se déplace comme le vrai soleil au-dessus de l'Afghanistan. Ces images sont destinées à préparer pour la guerre.

— Hé, j'ai un visuel sur le second.

— Je n'ai pas de visuel, hé, il y a un tank en face de nous, à 12 heures.

— Tu le vois 'marquée' ?

— À 12 heure du véhicule, genre du véhicule, du véhicule.

— Hé Charlie balaie autour de ma gauche.

Le paysage virtuel dépeint de vrais détails : les collines et vallées, routes et végétation proviennent des données cartographiques. Un instructeur place des dispositifs explosifs (IED = dispositif explosif de circonstance). Un instructeur place des ennemis. Des ennemis mal armés dans des guerres asymétriques. Ces images sont destinées à un

suiti après la guerre, elles sont utilisées à usage thérapeutique. L'ambiance de la lumière peut être sélectionnée librement.

— *Hum, ajuster l'heure du jour, le niveau de la lumière c'est plutôt facile, nuageux avec éclaircies, crépuscule, nuit, maintenant avec la nuit c'est beaucoup trop sombre mais vous pouvez l'éclairer en fonction de ce qui est pertinent pour le patient ou l'assombrir. Aussi la lumière du matin, la vision nocturne a le meilleur effet durant un temps nuageux.*

La lumière de l'expérience traumatique.

— *Donc on est dirigés hors de Bagdad, fin de journée, poussiéreux, juste comme cela, très calme, très paisible, on progressait à travers le désert, ce fut une longue journée et on n'a eu aucun problème, ce qui m'a inquiété, je me rappelle présenter que quelque chose de mauvais pouvait arriver. Et la première chose qui m'a fait réagir ce*

furent les tirs d'armes à feu au loin. On a commencé à accélérer, on essayait d'arriver à la même vitesse.

— *Je voulais riposter mais je ne voyais rien sur quoi je puisse tirer, un sentiment d'impuissance de ne pas savoir quoi faire. C'est à ce moment précis que nous nous sommes fait toucher par un IED sur la droite.*

Des images destinées à réveiller des souvenirs. Souvenirs des horreurs de la guerre, d'embuscades et de snipers.

— *Et qu'est-ce que tu vois ?*

Les images suivantes ressemblent à celles qui préparent pour la guerre, mais les images suivantes n'ont pas d'ombre. Il faut se rappeler que ce système à usage thérapeutique est un peu moins cher que celui destiné à l'entraînement. Mais les deux utilisent des images asymétriques.



GUILLAUME GREFF

DEAD CITIES

2011-2013

JÉOFFRÉCOURT

HYSSOP

LES RÉFORMÉS

En juxtaposant des images d'archives et des volumes, Guillaume Greff réinterprète le décor de vrais théâtres d'opérations militaires. Les obstacles visant à défendre un territoire et neutraliser l'ennemi deviennent des motifs géométriques.

Au camp militaire de Sissonne, l'artiste photographie les bâtiments et les espaces d'une ville artificielle de 5000 habitants, Jéoffrécourt, conçue pour l'entraînement des soldats au combat en zone urbaine.

guillamegreff.com



JULIEN PRÉVIEUX

CRASH TEST - MODE D'EMPLOI

1998

Sans cesse, un jeune-homme se jette sur tout ce qui l'entoure : automobiles, passants, arbres, mobilier, architecture... comme pour mieux « ébranler les limites et la stabilité du monde qui nous entoure ».*

À la manière d'un joueur et de son avatar, il est confronté à un espace inconnu qu'il doit appréhender pour y évoluer.

previeux.net *



HENNING ROGGE

VERDUN, BOMBENKRATER SERIES

2013

Les paysages photographiés par Henning Rogge pourraient être le symbole d'une utopie moderne : des espaces oubliés, des biotopes formés autour de trous remplis d'eau, des espaces vallonnés, le silence et l'impression que le temps est suspendu.

Ces paysages racontent pourtant tout le contraire. L'artiste sillonne les forêts et les prairies d'Allemagne, à l'aide d'un GPS, accompagné d'un guide. Il recherche les cratères creusés par les bombardements de la Seconde Guerre mondiale et qui deviennent les éléments centraux de ses compositions.

henningrogge.de

CURATION

AURÉLIE BAMBAGIONI

abcreation.net

@abf1

Assistante d'exposition

Anaïs Marion

Aurélien Bambagioni

est artiste.

Il vit et travaille à Paris et enseigne à l'École européenne supérieure de l'image d'Angoulême et Poitiers.

Dans son travail, il développe une recherche organisée en systèmes cartographiques et une production visuelle en série axée principalement autour des questions liées à la diffusion des œuvres.

Ses derniers projets interrogent la notion de territoire, de positionnement et de déplacement, à la fois à partir d'une pensée héritière du *Grand Tour* mais également en rapprochant sa pratique artistique de ses pratiques sportives ou touristiques.

Il développe ainsi des projets photos et vidéos directement captés sur des circuits de courses automobiles ou en rapport avec un imaginaire croisant les sports mécaniques, les pérégrinations et l'architecture.

Il est régulièrement invité à écrire ou à assurer des commissariats d'expositions en mettant notamment en parallèle les jeux vidéo et l'art contemporain.

Son blog lui sert d'atelier en ligne.

Remerciements

James Chaigneaud
Vincent Delavault
Hélène Grisoni-Weibel
Nicolas Parrod
Anne-Marie Prenant

Catherine Beauveau
Christophe Bertrand
Antje Ehmann
François George
Jérôme Grellier
Emmanuel Ranvoisy
Véronique Touchet

#ETERNALSEPTEMBER

25.11.16 - 17.02.17

Du lundi au vendredi

de 10h à 12h

et de 14h à 18h

Dimanche 15h - 18h

Fermé

du 16.12.16 au 05.01.17

Entrée libre

RURART

Centre
de culture contemporaine
Lycée agricole
lieu-dit Venours
86480 Rouillé
05 49 43 62 59
www.rurart.org