

L'Institut français présente

INSTITUT
FRANÇAIS

S'il vous PLAY!

Le jeu vidéo indépendant s'expose

Depuis des années, le jeu vidéo traîne l'image d'un médium immature, consistant le plus souvent à abattre tout ce qui bouge. Pourtant, dans l'ombre des grosses productions les plus visibles se cache une multitude de jeux originaux, divers, dont la richesse n'a pas grand-chose à envier à celle du cinéma indépendant ou de la bande dessinée alternative.

Cette richesse, on la retrouve au sein des créations françaises qui font bien souvent figure de précurseurs dans l'exploration de ce médium encore jeune. À travers l'exposition S'il vous play, l'Institut Français propose de découvrir quelques-unes de ces créations, qu'elles soient des productions commerciales issues de studios indépendants déjà bien installés ou des jeux d'auteurs, expérimentaux, intimistes, engagés, développés parfois en quelques jours seulement - mais toujours innovants.

Le contenu du Kit Expo

- Les fiches oeuvres et guides d'installation, à destination des exposants, en français et en anglais.
- Les fiches oeuvres à destination du public, en français et en anglais.
- Les cartels pour chaque jeu, en français et en anglais.
- Les textes bruts et les versions modifiables si vous souhaitez les modifier et traduire les documents dans une autre langue.
- Un kit de communication personnalisable qui comprend :
 - ▣ *une affiche*
 - ▣ *une invitation*
 - ▣ *une signature de mail*

Choisir les contenus

Les jeux de la sélection sont répartis en six catégories. Afin de donner un aperçu représentatif de la diversité des créations vidéoludiques française, nous vous suggérons fortement de piocher équitablement dans chacune de ces catégories (deux jeux de chaque catégorie pour une exposition de douze jeux par exemple).

LES CATÉGORIES SONT :

Grand format : Des jeux longs qui nécessitent plus d'une dizaine de minutes de jeu afin d'être correctement appréciés.

Petit format : Des jeux très courts, dont la durée totale n'excède pas les 15 minutes, parfois réalisés en quelques jours seulement à l'occasion de *game jams* (compétitions de création de jeux dans un temps imparti)

Expérimental : Les jeux les plus innovants, insolites, engageant le médium jeu vidéo dans des directions nouvelles.



Certains des jeux sont disponibles gratuitement, d'autres sont payants. Référez-vous à la fiche de chaque jeu pour connaître la marche à suivre pour leurs installations respectives.

Certains jeux sont disponibles sur plusieurs plateformes, nous vous suggérons d'opter pour celle indiquée dans leur fiche pour une expérience optimale.

"Je" vidéo : Des jeux intimistes, basés sur des récits de vie, parfois autobiographiques et qui mettent l'accent sur les émotions et la narration.

Multijoueur : Des jeux conçus pour être joués à plusieurs, en ligne ou en partageant un canapé. L'accent est ici mis sur le *fun* et la convivialité.

Sélection Arte : La chaîne télé culturelle franco-allemande fait figure d'exemple quant à la production de jeux vidéo innovants. Il nous a semblé pertinent de mettre plusieurs de ses créations à l'honneur.

“Game art” et jeux vidéo en mutation

L'art est dans la manière de jouer, l'art est dans l'expérimentation. La triche et le hack (détournement) font partie intégrante de l'univers du jeu, il suffit de regarder des *speed-runs* (pratique qui consiste à finir un jeu le plus rapidement possible) pour comprendre que la seule manière de réussir, c'est de tricher et d'utiliser les contrôles d'une manière détournée. Les créations des laboratoires de recherches dédiés aux jeux vidéo au sein des écoles d'art s'inspirent de ces pratiques non conventionnelles du jeu. L'un des plus fameux est le Game Lab de l'UCLA en Californie. Cependant, la France possède aussi des lieux et espaces de création qui diffèrent des contextes de développement de jeux plus traditionnels comme par exemple le groupe de recherche GoD|Art (Game Oriented Art&Design) dont

les thématiques portent sur les potentialités créatives du jeu dans nos sociétés contemporaines. S'inspirant des interactions naissantes entre art, jeu et design, l'accent est mis sur la prise de risques conceptuels et le développement de nouveaux modes d'expression à travers le jeu.

Nous proposons ici une liste d'artistes dont les oeuvres et animations allient le jeu vidéo à d'autres formes artistiques. Il est important de noter que ces projets nécessitent généralement la présence de l'artiste pour le montage comme pour l'animation.

Nous vous laissons le soin de les contacter si vous souhaitez les exposer.

Eniarof

L'artiste Antonin Fourneau, alors étudiant aux Beaux-Arts d'Aix-en-Provence, imagine en guise de projet de fin d'études un événement qu'il appelle Eniarof (soit "fête foraine", mais à l'envers). La première édition est un happening freak et bricolo, qui mêle rétrogaming, matériaux de bric-à-brac et circuits électroniques. Très vite, le concept se développe. Antonin Fourneau pose un cadre, « le dogme Eniarof » (en référence au dogme de Lars Von Trier), pour ancrer les principes de cette fête du détournement : on « fait » tout de zéro, en amont de l'événement.



SITES

Antonin Fourneau : antoninfourneau.com
Douglas Edric Stanley : abstractmachine.net
Eniarof : eniarof.com/maintenance

CONTACTS

Antonin Fourneau : atocorp@mac.com

Concept : Antonin Fourneau et Douglas Edric Stanley

MechBird

MechBird est le projet d'art numérique de Tatiana Vilela dos Santos. Elle conçoit des expériences ludiques à Paris, en France. Profondément influencées par son travail en tant que game designer, ses œuvres peuvent prendre différentes formes, allant des installations de jeu tangibles aux performances interactives.

INSTALLATION DISPONIBLES

Contre-ciel : mechbird.fr/contre-ciel

寝ゲーム : mechbird.fr/negêmu

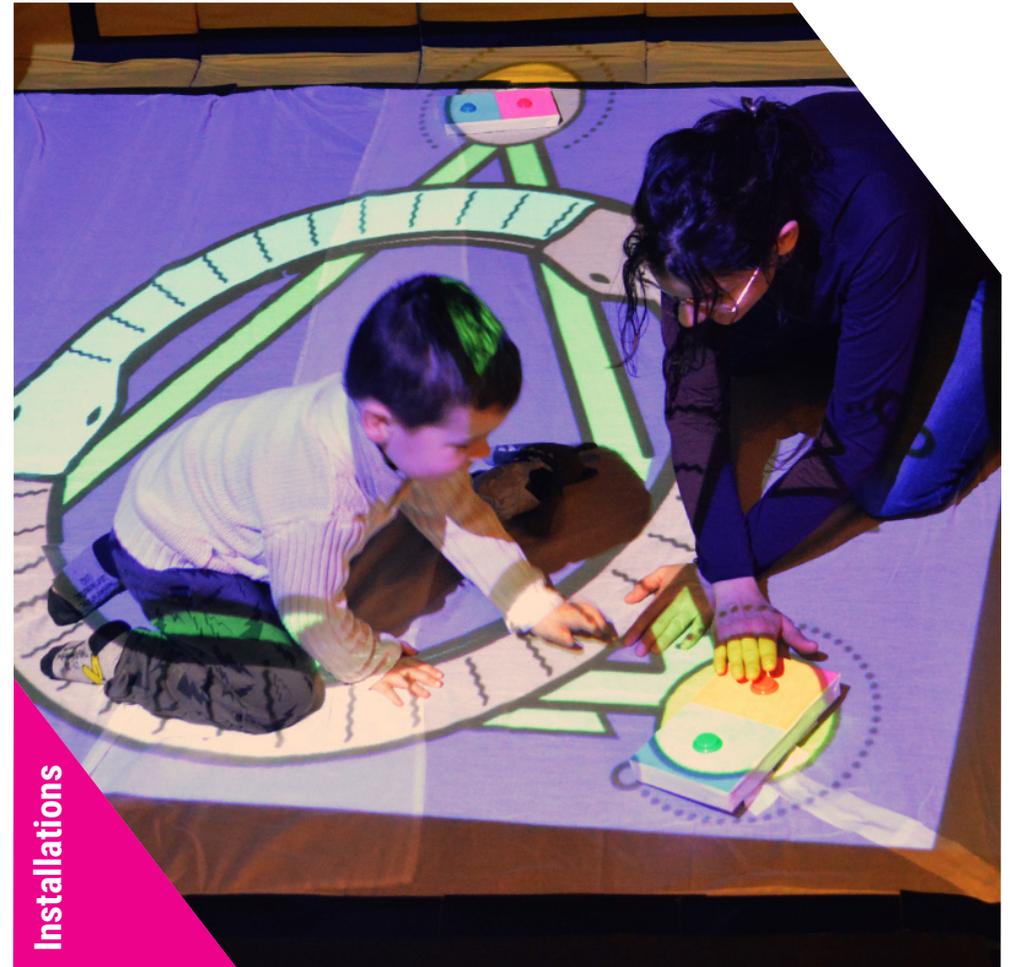
BLACKBOX : mechbird.fr/blackbox

Isochrone : mechbird.fr/isochrone

Dead Pixels : mechbird.fr/deadpixels

Dead Pixels² : mechbird.fr/deadpixels²

L'Atlas des matrices : mechbird.fr/atlasdesmatrices



SITES

Tatiana Vilela : tatianavileladossantos.com

Mechbird : mechbird.fr

CONTACTS

Tatiana Vilela : tat.vilela@gmail.com

Concept : **Tatiana Vilela**

One Life Remains

Considérant le jeu vidéo comme un médium majeur, le collectif parisien One Life Remains travaille à explorer ses propriétés depuis 2010. Cette approche influencée par un design radical aussi bien que par la philosophie et une pratique hardcore du gaming aboutit à une série d'objets qui repoussent les limites du médium. Ces créations peuvent prendre plusieurs formes (art éphémère, installation monumentale, jeux conceptuels) et offrir différents types d'expériences de jeu (jeux de société, jeux intellectuels, jeux sensoriels).



SITES

One Life Remains : oneliferemains.com

CONTACTS

Bryce Roy : broy@myges.fr

LIENS

Vidéo : <https://youtu.be/0MocUzeT8Lw>

Flipapper

Inventez le flipper du futur avec des feutres et une simple feuille de papier, et jouez-y sur une borne de jeu tout droit sortie d'une autre galaxie !

Pas besoin d'être un spécialiste, à l'aide de gros feutres de couleurs correspondants chacun à une fonction (*bumper*, mur, *speed up*...), gribouillez ce qui vous passe par la tête ou concevez un véritable gameplay dégoulinant à souhait. Pressez SCAN et entamez une partie de flipper déchaînée ! En pleine partie, faites évoluer votre dessin, rescanez, renvoyez une balle, et faites exploser le *high score* !

Flippaper réconcilie virtuel et matériel grâce à un langage de dessin basé sur des outils purement analogiques. Explorez un nouvel équilibre entre esthétique et logique, entre contrôle et accident, entre action et méditation. Synchronisez votre expérience intérieure avec cet incroyable monde physique !

Concept : **Jérémie Cortial & Roman Miletitch**



SITES

Jérémie Cortial : jercortial.com
Flippaper : flippaper.org

CONTACTS

Jérémie Cortial : jemie.cortial@gmail.com

LIENS

Vidéo : <https://youtu.be/0MocUzeT8Lw>

Game Oriented Art & Design

Game oriented Design | Art (GoD|Art) est un groupe de recherche EnsADLab à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris (EnsAD) créé par Antonin Fourneau.



Thomas Molles et Felix Pankra, Hiballah Chemakh
godart.ensadlab.fr/find-me-im-famous



Nathalie Guimbretiere

nathalieguimbretiere.com/Artist-researcher



SITES

EnsadLab : ensadlab.fr

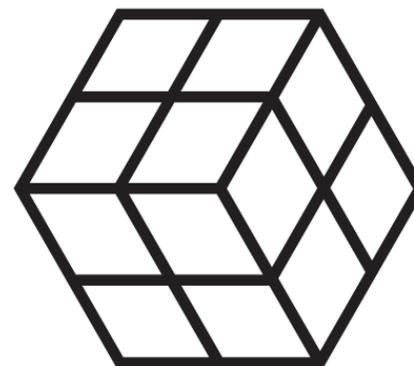
Endad : ensad.fr

GoDArt : ensad.fr

Random Bazar

Random Bazar diffuse des jeux originaux, accessibles et singuliers. Ce label diffuse et accompagne des œuvres interactives audacieuses. Avec leurs villages, ils proposent à des professionnels (salles d'expositions, festivals, médiathèques...) leurs services en matière de curation et d'animation.

R A N D O M



B A Z A R

Installations

SITES

Random Bazar : random-bazar.fr

CONTACTS

Random Bazar : hello@random-bazar.fr

Jankenpopp

Live dada electro chiptune

Artiste musicien, plasticien, show man, luthier et programmeur : Jankenpopp est tout ça à la fois, et même simultanément lorsqu'il mêle sensualité électro, rythmes tropicaux et humour ravageur dans d'inclassables performances. À l'aide d'un micro bardé d'effets, de Game Boy, de contrôleurs de jeux vidéo détournés et d'instruments électroniques customisés, il développe une démarche singulière qui laisse place à l'improvisation et aux interactions avec le public. Avec plus de 400 concerts à son actif à travers le monde, Jankenpopp a su affûter son propre style (dada-pop-rock-chiptune-techno-break) pour proposer un spectacle jouissif associant énergie ultra-communicative et technicité de haute voltige !

CLIPS

SUPER PLAYER :

youtube.com/watch?v=INEXAwwnSVs

MASHED POTATOES (Gameboy) :

youtube.com/watch?v=C7fKoamz0nY

DÉMONSTRATION AVEC CONTRÔLEURS DE JEU ET GAME BOY :

youtube.com/watch?v=OuWNAH3_qbM

Spectacles



SITES

Janken Popp : jankenpopp.com

Musique : jankenpopp.bandcamp.com

CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

Confipop

Live Micromusic

Confipop est un projet musical développé à partir d'une Game Boy détournée et de jouets électroniques modifiés (circuit bending).

L'artiste, fondateur du "MicroHP Marseille", est l'un des fers de lance de la scène *micromusic* qui désigne un ensemble de pratiques et de productions musicales qui partagent leur histoire avec celle des bandes-sons de jeux vidéo des années 80 et 90.

Au programme : une musique électronique radieuse et sautillante !



SITES

Confipop : confipop.fr

Musique : confipop.bandcamp.com

CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

WINDOWS 93

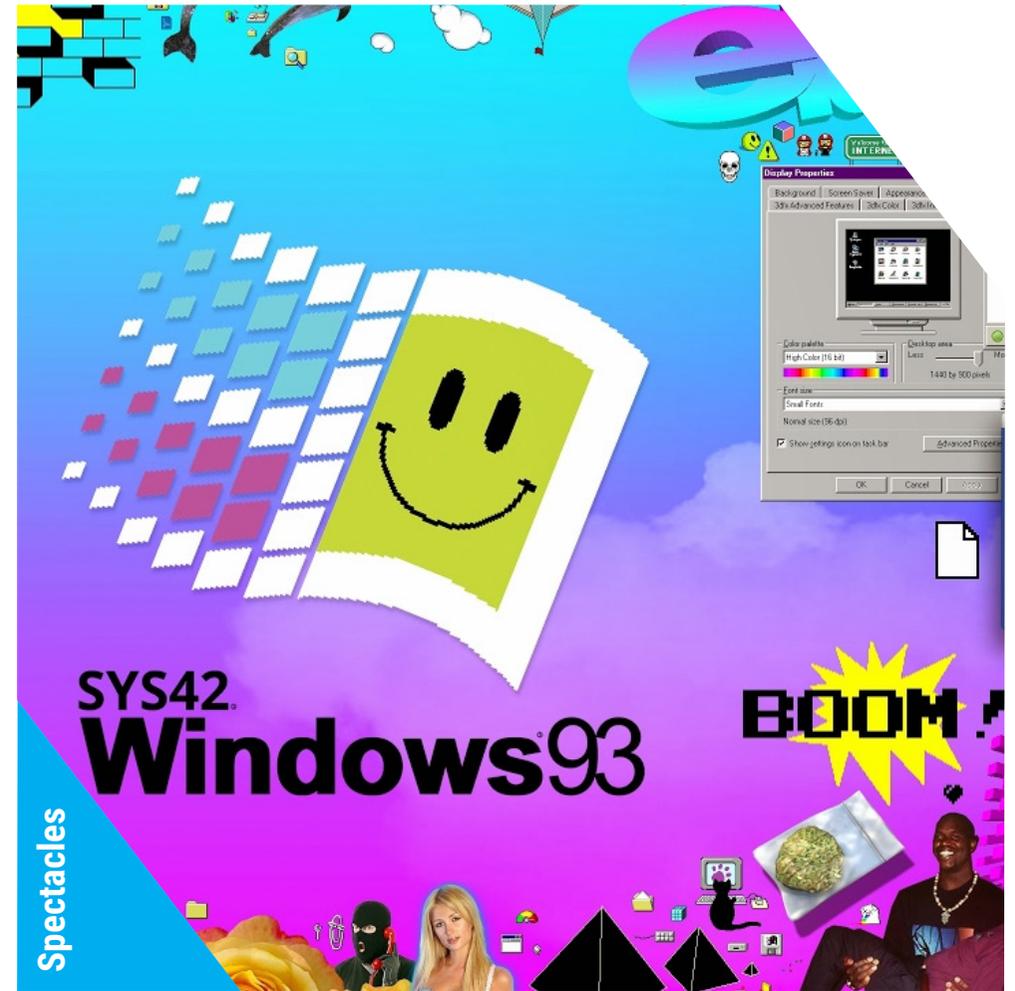
Live audiovisuel electro | pop | 8bit

Au début des années 90, Microsoft annonce la sortie de Windows93, un système d'exploitation révolutionnaire qui ne verra finalement jamais le jour, abandonné au profit de Windows95.

Vingt ans plus tard, les artistes Pierre-Erick Lefebvre et Noé Orégia décident de rétro-ingénier le système avorté sous la forme d'une page web www.windows93.net qui parodie les 1ères versions de Windows en y ajoutant une pléiade de fonctionnalités psychédéliques et de programmes renversants, attirant plus de 7 millions de visiteurs uniques en moins de 3 mois.

Les références à la culture vidéoludique sont nombreuses sur Windows93 à travers l'utilisation massive de mèmes et de clins d'oeil à l'univers du gaming. Le système intègre également une collection de jeux vidéo réalisés ou détournés par les artistes qui fait la part belle au glitch et au surréalisme. On peut ainsi s'y défragmenter le disque dur en jouant à Snake, tenter une partie de Pokémon Glitch dans un émulateur, installer Half Life 3, s'adonner à une version de Solitaire dans laquelle il manque des cartes, conquérir la forteresse GAFa dans un remix de Wolfenstein 3D, etc.

Originellement conçu comme une plateforme d'art en ligne, Windows93 prend également la forme d'un live audiovisuel electro / pop / 8bit porté par ses deux créateurs, les inénarrables Jankenpopp (musique sur game boy, wii détournée, voix augmentée) et Zombectro (VJing aux allures de musée définitif de l'internet). Une retranscription effrénée et IRL des Easter eggs hilarants et du psychédélisme dévorant de l'OS.



SITES

Windows93 : windows93.net

CLIP

Vidéo : youtube.com/watch?v=x9xDXU2WJeY

CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

Octopop

Concert participatif et interactif

Octopop est une expérience ludique, un concert innovant et participatif mêlant musique électronique et jeux vidéo multi-joueurs. Chaque morceau est illustré par un mini-jeu vidéo contrôlable avec un tapis interactif géant.

Grâce à ce tapis, le public peut jouer en musique avec de drôles de bestioles aquatiques, relier des étoiles comme un jeu de points ou dégommer des palmiers dansants... L'on peut regarder, danser ou jouer à la poursuite de Chouettax, étrange animal mutant.



Spectacles

SITES

Octopop : studiobruyant.com/fr/portfolio/octopop

CLIP

Vidéo : vimeo.com/104322141

Bal Poptronic

Balèti électronique rétro-futuriste

A la croisée des musiques traditionnelles et de l'électro rétro-futuriste, Bal Pop Tronic est la rencontre de trois musiciens partageant un intérêt pour la lutherie sauvage et avant-gardiste : Game Boy détournée, magnétophones modifiés et pipeaux de Camargue, etc.

Ils vous entraînent dans un bal inattendu de bourrée scratchée en farandole 8bit, pour le plus grand plaisir des fans de musique traditionnelle et de *dancefloor* !



SITES

Bal Poptronic : balpoptronic.tumblr.com

CLIP

Vidéo : vimeo.com/171054668

CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

Tapetronic

Performance sonore "Scratch K7 Jeux Vidéo"

Tapetronic propose une performance sonore à partir du détournement de cassettes de musiques de jeux vidéo dont il a toute une collection, et de cassettes data qui produisent du son. Il utilise également des instruments insolites qu'il fabrique lui-même à partir de magnétophones, de joysticks et de boutons d'arcade !



SITES

Tapetronic : alexismalbert.com

CLIP

Vidéo : youtube.com/watch?v=UZa-xvBp6Xc

CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

COMPOSITION MUSICALE SUR GAME BOY

Collectif Freesson

A travers cet atelier les artistes Freesson proposent d'initier les participants à la création de musique *Chiptune*, aussi connue sous le nom de *Chip music* ou musique 8bit, une musique électronique évoquant les sonorités des premiers jeux vidéo, dont les instruments rois sont notamment la Game Boy et les premiers ordinateurs (Atari, Amiga, Comodore 64).

Les participants apprendront à créer de la musique sur une console Game Boy en utilisant une cartouche de jeu sur laquelle est installé le *tracker* LSDJ (Little sound DJ) ou Nanoloop.

Les sont des logiciels de musique électronique à l'interface rudimentaire. Ils permettent de commander la puce sonore de leur machine hôte. Les musiques des premiers jeux vidéo ont été composés avec un tracker et de nos jours, des musiciens l'utilisent pour composer de la chiptune.



CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des
Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

CIRCUIT BENDING & CONCERT PARTICIPATIF MICROMUSIC

Collectif Freesson

Dans le cadre cet atelier les artistes Confipop et Jankenpopp proposent aux petits et grands de s'initier au *circuit bending* : une pratique artistique qui consiste à modifier de vieux jouets sonores pour enfants pour les transformer en instruments de musique électronique avec lesquels ils pourront repartir à la fin de l'atelier.

Dans le prolongement de l'atelier, un concert participatif de chipmusic* sera organisé : les participants sont alors invités à jouer au côté des artistes et devenir ainsi la star du moment !

* La chipmusic (musique de puces électroniques), aussi appelée micromusic, est un courant musical dont les instruments rois sont de vieilles consoles de jeux vidéo modifiées et des jouets sonores transformés en instruments de musique électronique.



Ateliers

CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

LIENS

Vidéo : youtube.com/watch?v=mSMtQkW3tvs

ATELIER SCRATCH TA K7 JEUX VIDÉO

Collectif Freesson

L'artiste musicien TAPETRONIC vous invite à manipuler des cassettes audio recyclées et transformées en instruments de musique rétrofuturistes.

Il propose ici un atelier « Scratch ta K7 » spécialement dédié au Jeux Vidéo où l'on détourne des sons électroniques et explore de nouveaux univers sonores.

Ambiance ludique et magnétique assurée, les possibilités offertes sont infinies : *on scratche* du Pac-Man, on retourne les musiques de Super Mario, on fait des bruitages avec des bandes Data... et bien plus encore !



CONTACTS

Association Freesson - 500 chemin des Matouses, 84470 Châteauneuf-de-Gadagne
contact@freesson.com | + 33 (0)4 90 02 69 81
freesson.com/concerts-et-performances

MACHINIMA

Association Kareron -

Isabelle Arvers

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.

Kareron propose plusieurs activités autour de cette forme de création – toutes les informations sont disponibles à cette adresse :

<http://www.kareron.com/machinima>



Ateliers

SITES

Isabelle Arvers : isabellearvers.com

Kareron : kareron.com

CONTACTS

Isabelle Arvers - Directrice de Kareron
isabelle@kareron.com

Bibliographie

THÉORIES

Sous la direction de : Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux, 2012.

Espaces et temps des jeux vidéo

éditeur : L>P

TRICLOT Mathieu, 2017.

Philosophie des jeux vidéo

éditeur : La Découverte

LIGNON Fanny 2015.

Genre et jeux vidéo

éditeur : Presses Universitaires Mirail

Sous la direction de : Elsa Boyer, Elie During, Emmanuel Siety, Paul Sztulman, 2012.

Voir les jeux vidéo - Perception, construction, fiction

éditeur : Bayard

GRAND PUBLIC

SUVILAY Bounthavy, 2018.

INDIEGAMES

éditeur : Bragelonne

ZEID Jean, 2018.

Art et jeux vidéo

éditeur : Palette

LIVRE D'ART

FOURNEAU Antonin- STANLEY Douglas Edric, 2017.

bookNIAROF

éditeur : 19 / 80 Éditions

REVUES

Pix'n love

Février 2013

Jeux vidéo : surfaces et profondeurs

ARTPRESS N°28

Avril 2016

Jeux vidéo

étapes N°231

Septembre 2011

GAME OVER CULTURE

MCD N°64

Sélection de jeux et exposition proposée par :

CHLOÉ DESMOINEAUX

Inspirée par la fiction spéculative, les tacticals média et le cyber-féminisme, elle aborde à travers le code, le jeu vidéo et les installations interactives des questions liées au genre, à l'identité et aux relations inter-espèce. Elle co-organise avec Isabelle Arvers les soirées Art Games Demos qui consistent en l'exposition/présentation d'œuvres à la croisée du jeu vidéo et de l'art.

Site : chloedesmoineaux.com

Mail : chloe.desmoineaux@gmail.fr

PIERRE CORBINAIS

Depuis plus de huit ans Pierre Corbinais s'intéresse aux jeux vidéo expérimentaux, innovants, alternatifs, bizarres sur son blog oujevipo.fr et documente contrôleurs alternatifs, installations et performances ludiques sur ShakeThatButton.com. Il est également l'auteur de nombreux jeux vidéo, tels que 'Til Cows Tear us Apart et Enterre-moi mon amour.

Site : pierre.corbinais.com

CREDITS

Graphisme et mise en page

Théo G. : theoqedert.com

Traduction anglaise

Emese Pap: emesepap.xyz