



REFLEXIONS
GAMES
REFLEXIONS
GAMES

Catalogue de l'exposition collective

Games reflexions
Le jeu vidéo comme reflet du réel

19 octobre > 30 novembre 2013



LE
CAR
REAU

RETRO NO FUTURE GAMES FESTIVAL

Visages du monde / Cergy

Du 5 au 20 octobre 2013

Equipement culturel de la ville de Cergy dédié aux danses actuelles et aux arts numériques, Visages du monde accueille sur 3 000 m² un festival dédié aux jeux vidéo indépendants.

En marge de l'industrie, développeurs, joueurs, artistes et intellectuels dessinent les contours d'une alternative dans le jeu vidéo. Le festival de Cergy réunit ceux qui partagent l'idée de mettre en œuvre des écritures plus personnelles, plus intimes autour du jeu vidéo. Les jeux indépendants d'aujourd'hui ont aussi beaucoup de points communs avec ceux des années 1980 : de l'esthétique 2D et du « pixel art », à l'invention permanente de nouvelles formes de jeu, en passant par des équipes de création resserrées.

Le festival se tourne aussi bien vers le grand public à travers la culture « rétrogaming » que vers les expérimentations issues de la scène indépendante du jeu vidéo d'aujourd'hui.

GAMES REFLEXIONS

Le jeu vidéo comme reflet du réel

Le Carreau / Cergy

Du 19 octobre au 30 novembre 2013

Une exposition conçue par Isabelle Arvers, aidée de Pierre Corbinais pour la partie jeux indépendants, et de Benjamin Fouquoire pour le rétrogaming

Le Carreau, espace dédié aux arts visuels, complète la proposition du festival, en inaugurant une grande exposition.

Games reflexions propose un parcours tout en nuances à travers les différentes formes d'expression graphique issues du jeu vidéo. De l'« ASCII art » (graphisme à base de lettres et signes) à la 3D, en passant par le « pixel art », c'est l'impact des jeux sur les modes de représentation du réel et leur capacité à s'inscrire dans « l'histoire de l'art » qui intéresse Isabelle Arvers. La réappropriation par des artistes du genre vidéo-ludique en général ou de jeux produits par l'industrie en particulier en témoigne. En s'éloignant de la course à l'hyper-réalisme, certains jeux indépendants contemporains et leurs auteurs marquent aussi les esprits et leur époque, au point d'être cités, repris et parodiés par d'autres auteurs.

GAMES REFLEXIONS

Le jeu vidéo comme reflet du réel

Les jeux vidéo construisent-ils notre perception du réel ou est-ce notre perception du réel qui construit l'imaginaire des jeux vidéo ? Jusqu'à quel point les jeux vidéo influencent-ils notre imaginaire ? Quelle construction du réel est induite par les jeux vidéo ?

Games reflexions est une exposition de jeux, de vidéos et de photos, qui tente d'apporter une réponse à ces questions. Le jeu vidéo comme reflet du réel, le jeu comme objet de réflexion, ou encore les effets de miroir d'un jeu à l'autre ou dans les jeux sont ici explorés. À la manière d'Oscar Wilde dans *Le Déclin du mensonge*, Games reflexions est un essai sur le jeu comme imitation de la vie ou sur la vie comme influencée par notre pratique du jeu.

ÉVOLUTION

Le jeu est un mode de représentation du réel, mais de quel ordre ?

L'histoire du regard et des modes de représentation semble se répéter de siècle en siècle. Le monde fait d'aplats au Moyen âge, s'est transformé en un monde de perspectives à la Renaissance, puis les artistes ont cherché à reproduire le réel jusqu'à aboutir au 19^{ème} siècle au réalisme. Quand la photo est venue rendre obsolète cette poursuite du vrai et de la ressemblance, sont alors apparus l'abstraction, le constructivisme, le cubisme ou le minimalisme. Le passage de l'image 2D à l'image 3D dans les jeux vidéo semble suivre la même évolution. Un monde sans perspective laisse progressivement place à un monde en plusieurs dimensions.

Pourtant, dans cette poursuite du réalisme, il semble que l'image 3D se perde à vouloir ressembler au réel, à vouloir le singer, dans son aspect, mais aussi dans ses mouvements. L'image devient alors hyper réaliste, elle est magnifiée, lissée, propre, si propre qu'elle devient presque irréaliste. Le jeu reflète la vie, mais en propose un reflet construit. Et ce reflet influence notre manière de voir et d'imaginer ce qui nous entoure.

Ce sont ces modes de représentation, qui évoluent de concert avec les technologies,

qui nous intéresse. En quoi nous renseignent-ils sur ce que nous voyons, en quoi influencent-ils notre regard ?

Cette exposition souhaite présenter l'évolution graphique dans les jeux vidéo, tout en donnant accès à des jeux qui sortent de cette quête effrénée de réalisme, de mimétisme de la réalité. Car l'image de synthèse permet de s'abstraire de la réalité et de proposer des formes ou des mondes impossibles comme dans les architectures d'Escher. Quelques jeux vidéo s'y aventurent et un des buts de cette exposition est de les faire découvrir au public.

Les technologies sont en effet aujourd'hui plus accessibles, les moteurs de jeu qui servent à concevoir les jeux vidéo sont moins onéreux et laissent la possibilité à un plus grand nombre de proposer des projets, en-dehors du circuit commercial, avec une plus grande liberté liée aux modes de représentation.

Cela laisse la place à la renaissance des jeux pixellisés, en ASCII⁽¹⁾ ou même cubistes ou tout simplement géométriques. Cela donne une plus grande place à l'imagination et à la réflexion : comme si l'esprit pouvait combler les espaces entre les pixels, entre les vides, entre les formes géométriques.

⁽¹⁾ ASCII : graphisme fait de signes et de lettres

LE JEU COMME RÉFLEXION DU RÉEL

Parallel, le dyptique vidéo d'Harun Farocki, retrace 40 ans d'évolution graphique dans les domaines de l'animation et du jeu vidéo. *Parallel* montre comment la représentation du réel a évolué en parallèle avec l'évolution des technologies : processeurs, capacité de rendu graphique, gestion des couleurs. D'une représentation basée sur des points, des tirets et des suites de caractères dans les années 60 et 70, on est passé en moins de dix ans à une représentation faite de pixels, petits carrés qui, accolés les uns aux autres, finissent par former des images. Il faudra attendre les années 90 et les consoles 32 bits, pour voir apparaître des polygones, et passer d'une représentation en deux dimensions à une représentation en 3 dimensions.

Le jeu *Gone Home* est une fiction interactive hyperréaliste, dans laquelle nous partons à la recherche d'une famille disparue, à la suite d'une jeune fille de retour chez elle après une année d'absence. *Gone Home* nous plonge dans une simulation du réel en 3D et nous pousse pourtant à aller chercher ce qui est caché derrière cette image aseptisée.

Les pixels, dont l'esthétique est liée aux jeux des années 80, font aujourd'hui l'objet d'un renouveau nostalgique qui s'explique par un regain d'intérêt pour une esthétique « low tech^[2] » en réaction à la 3D.

Pour illustrer ce retour à des esthétiques moins lissées, *Games reflexions* présente des jeux en ASCII comme *Candy Box* d'Aniway ou *YYYYYY*, un jeu conçu par Robson comme une réponse en ASCII au jeu *WWWW* de Terry Cavanagh.

Evoland de Nicolas Cannasse est une bonne manière d'appréhender l'évolution graphique au travers du jeu *Zelda* : plus on avance dans le jeu, plus on progresse dans ses différentes versions et évolutions graphiques ! Débloquer des niveaux d'*Evoland* permet en effet de passer (visuellement) d'une époque à une autre du jeu.

Les différents jeux présentés dans la section retrogaming^[3] nous renvoient eux aussi aux premiers modes de représentation : comment signifier des personnages, des décors, une histoire à partir de carrés de 8 sur 8 ? *Microsurgeon* en est un parfait exemple puisqu'il s'agit de faire de la microchirurgie à l'intérieur du corps humain, mais dans *Microsurgeon*, les vaisseaux et les cellules pixellisés touchent à l'abstraction. Dans *Breakout* et dans *Adventure*, les pixels ne permettent qu'un degré minimal de représentation et nous invitent à nous focaliser sur le gameplay^[4].

Les nuances de couleurs encore réduites donnent un aspect cru, criard à l'image qui vibre, mais qui s'abstrait d'une chasse à la simulation parfaite et permet à l'imaginaire de combler les espaces entre ce que nous voyons et ce que nous devons percevoir. C'est à l'œil de faire le lien entre chaque carré, entre chaque pixel, c'est à l'œil d'affiner et à l'esprit d'imaginer. Tout n'est pas pré-rendu.

^[2] Low tech : qui utilise des techniques simples, économiques et populaires.

^[3] Retrogaming : ensemble des jeux des années 80 et 90.

^[4] Gameplay : ensemble des éléments pouvant caractériser l'expérience vécue par le joueur pour un jeu donné ; le « gameplay » peut concerner les règles du jeu, la manière de jouer, la facilité à jouer, l'intérêt suscité...

MODIFICATION DE NOTRE PERCEPTION PAR LE JEU

Pour renforcer cette idée que la représentation dans les jeux vidéo n'est pas seulement faite pour simuler la réalité, *Weird Dreams* et *LSD : Dream Emulator* nous transposent dans des mondes imaginaires et perturbent notre conscience. Nous passons de l'autre côté du miroir et les règles de véracité et de vraisemblance allant de pair avec la simulation du réel disparaissent.

Flying and Floating, les photographies prises par Robert Overweg à l'intérieur des univers virtuels des jeux vidéo, nous renvoient aux limites de ces représentations. Les maisons semblent flotter, comme inaccessibles, impossibles, et c'est pourtant dans cette impossibilité que l'esprit peut se remettre à rêver.

Zineth conçu par le collectif d'étudiants Arcane Kids, nous plonge dans un univers fascinant de couleurs, de formes géométriques et d'aplats dans lequel le joueur a une totale liberté de mouvement. *Shelter*, quant à lui, nous invite à survivre à l'intérieur d'une forêt représentée par des formes cubiques et géométriques. L'image de synthèse ou conçue à l'aide d'un ordinateur redevient un outil pour rêver, s'abstraire du réel et inventer. Et surtout revenir au gameplay comme nous le propose *Superhexagon* de Terry Cavanagh, un jeu basé sur des formes hexagonales où la vitesse d'action prime et nous envoute.

C'est aussi pour cette raison que des jeux comme *Starlay* de David Calvo ou *Year Walk* des Suédois Simogo sont présents dans *Games reflexions*. *Starlay* est une œuvre poétique : *Starlay* cherche sa Starlaite dans un dédale d'aquarelles réalisées par l'artiste et l'univers sonore finit de nous

plonger dans un univers parallèle. Et pour rester dans cet entre-deux, *Year Walk* nous immerge dans une forêt issue des légendes suédoises : une longue marche pour aller à la rencontre des esprits, dans un parcours semé de signes étranges.

LES JEUX MIROIRS

Pour revenir de l'autre côté du miroir tout en jouant de ses effets, *Games reflexions* présente aussi des jeux qui se répondent ou qui se parodient les uns les autres. Le jeu vidéo se transforme en un outil de réflexion sur ce que le jeu représente. *Carjacked*, du collectif Coll.eo composé des artistes Matteo Bittanti et de Colleen Flaherty, est une série de vidéos représentant des voitures BMW, customisées par des artistes reconnus du monde de l'art contemporain, à l'intérieur du jeu de course *Forza Motorsport 4*. Il s'agit ici de parodier le monde de l'art contemporain devenu un monde de commodité et d'apparence.

Parodie de jeux « mainstream^[5] », réponses humoristiques de développeurs à développeurs, le jeu se pense aujourd'hui comme un moyen de dialogue et de construction d'un langage vidéo ludique en devenir. C'est ainsi que *Side Quest* parodie la notion de quête très répandue dans les jeux vidéo. Aller ramasser des champignons, des fleurs, des objets... pendant que le dragon mange la princesse ou que le château brûle ! Il peut aussi s'agir de parodies de jeu comme c'est le cas dans *Furiosity* de Bart Bonte, une parodie critique du jeu *Curiosity*, conçu par Peter Molyneux. Mais comme le démontre Pierre Corbinais, au-delà de

^[5] *Mainstream* : courant de pensée d'une majorité

la parodie, *Furiosity* est un jeu très réussi tant au niveau du gameplay que de son esthétique.

Mais les jeux miroirs ne sont pas seulement un moyen de parodier d'autres jeux ou de critiquer les recettes reconnues du jeu vidéo. Les jeux miroirs peuvent aussi être des clins d'œil ou un éloge fait à un autre jeu. C'est aussi une jolie façon de faire découvrir ou redécouvrir des jeux aux autres joueurs. Là encore, une similitude avec l'histoire de l'art : certains jeux réinterprètent ou revisitent les intentions de développeurs de jeux. Ce sont ces effets d'imitation, de reflets ou d'inspiration que l'on retrouve par exemple dans *YYYYYY* par rapport au jeu *WWWW*. Même gameplay, mais repensé en ASCII. Ou encore dans *Hugpunx* de Merritt Kopas, « un simulateur « queer¹⁶⁾ » et urbain de câlins rose fluo », inspiré par *Punksnotdead* de Zak Ayles, sorte de renaissance et d'éloge au mouvement punk.

Ces deux jeux sont aussi présents comme contre-point et comme vision renversée et punk des jeux *A good wife* et *A good husband*, tous deux créés par le même auteur : Allen. Ce dernier se joue des représentations très hétéro-normées de l'homme et de la femme : pendant qu'elle fait la cuisine, il passe la tondeuse et sort les poubelles... quelle vie merveilleuse dans le meilleur des mondes vidéo-ludiques !! Là encore, on retrouve cette même idée de savoir si le jeu imite la vie ou s'il est influencé par ceux qui le créent : des hommes mais pas uniquement, et bientôt de plus en plus de femmes...

LES EFFETS DE REFLETS

Games reflexions est enfin une exposition sur les effets de transparence et de reflets dans les jeux vidéo. Dans *Mirror Moon*, on explore une planète où il s'avère que nous n'avons pas toujours été seuls. Ce jeu nous envoûte par ses effets de lumière et de transparence, de même que par l'incertitude quant au déroulé de l'histoire. Même hésitation dans *Cathode Ray*, seule la souris peut nous guider dans ce jeu fait de lignes cathodiques et de couleurs. Puis finalement, nous nous retrouvons dans un dédale de formes géométriques et de couleurs avec *So Many Jagged Shards*, où chaque déambulation et rencontre d'obstacles se transforme en sons et en mélodies.

C'est dans cette diversité de représentations et de formes, de reflets déformés d'idées et de concepts proches de ceux de la caverne de Platon que *Games reflexions* vous emmène. Et pour vous guider dans ce labyrinthe, *Scintillations*, le méta-jeu de David Calvo, vous propose de chercher et de retrouver ces formes. Car l'exposition est ailleurs. *Games reflexions* n'en est que le reflet.

D'ailleurs, l'artiste Pierre Giner ne s'y est pas trompé. Avec *PGRA*, il vous attend de l'autre côté de l'écran. Il vous suffit de vous munir d'une tablette et vous pourrez l'observer en réalité augmentée et le voir vivre, car il est là, mais de l'autre côté. Le monde qui nous entoure ne serait-il donc qu'une illusion ? Le reflet d'un monde créé de toute pièce en image de synthèse ?

Isabelle Arvers, 2013-09-11
www.isabellearvers.com

¹⁶⁾ *Queer* : mot anglais signifiant « étrange », « peu commun », souvent utilisé comme insulte envers des individus homosexuels ou transsexuels... En France, le terme "queer" sert avant tout de ralliement pour ceux qui ne se reconnaissent pas dans l'hétérosexisme de la société, et cherchent à redéfinir les questions de genre.

Des jeux vidéo expérimentaux qui regardent le monde

Rémy Sohier. Chercheur au laboratoire d'Images Numériques et Réalité Virtuelle, Université Paris 8. Artiste-numérique.

Les pratiques expérimentales du jeu vidéo restent encore obscures pour la plupart des joueurs et encore plus pour les non-joueurs. Pourtant, il s'agit d'une activité très créative, impliquée et capable de bousculer ce que nous croyons savoir des jeux vidéo. Par des activités subversives, ces créations attaquent les valeurs entretenues par un certain type de jeu vidéo populaire : nécessité d'une beauté technique, nécessité du contenu moral, nécessité d'une finalité ludique. De même, en exploitant le jeu vidéo comme critique du jeu vidéo, ces auteurs vont développer un langage, une manière discursive spécifique à l'action sur l'image, de parler des autres jeux et au-delà. Enfin, avec des intentions artistiques et poétiques, certains créateurs tentent d'amener le jeu vidéo sur un domaine sensible qui l'écarte considérablement d'un usage strictement divertissant.

Cette époque est marquée par un contexte de création favorable à l'expérimentation du jeu vidéo⁽¹⁾. Par l'accessibilité des outils informatiques, par l'exploitation d'Internet comme centre d'information et de communauté, mais aussi par l'apparition de moyens de production permettant à des non-techniciens de créer des jeux vidéo, ce contexte amène une créativité qui ne se soucie plus des contraintes économiques du jeu vidéo. Par cette liberté, va naître un mouvement subversif, proche du Dada, qui n'hésitera pas à attaquer les valeurs de création d'un jeu. Ainsi, le *Cube*

Sandwich fut une proposition réalisée en 2005⁽²⁾. Sous la forme d'un cadavre exquis, les auteurs n'avaient qu'un seul mot d'ordre : « faire un jeu vidéo où personne ne comprend rien. » Les variations graphiques, les situations ludiques dérangentantes et l'attaque centrée sur le jeu en fait un excellent exemple du jeu vidéo subversif. D'autres exemples montrent cette volonté de se déprendre du beau, du jeu ou du propos : *Achievement Unlocked* nous montre l'absurdité d'accumuler des bonus dans jeux où tout devient prétexte à récompenser le joueur⁽³⁾ ; *Rom Check Fail* crée des relations aléatoires entre des jeux en exploitant le bug, le glitch et la génération procédurale⁽⁴⁾. Ainsi, ces créations subversives exploitent l'absurde, la mise en ridicule, le rire, la frustration. Le joueur n'est plus l'invité d'honneur, il doit devenir quelqu'un qui pense le jeu.

Cependant, la subversion ne fait pas l'unanimité chez les développeurs de jeux vidéo⁽⁵⁾. Certains auteurs n'ont pas hésité à le critiquer ouvertement par des articles, leur blog, mais aussi par d'autres créations. Le jeu vidéo devient critique du jeu vidéo. Par la liberté de création subversive, Rod Humble a présenté *The Marriage*⁽⁶⁾, une composition abstraite ludique qui, de l'aveu de l'auteur lui-même, est un échec. Or, ce même jeu a eu un certain écho critique, notamment avec Petri Purho. En proposant, en réponse, *The Divorce*⁽⁷⁾, l'auteur présente un *Pong*⁽⁸⁾, avec un discours conceptuel facile qui met l'appui sur le désintéret du jeu par

⁽¹⁾ Anthropy, A. 2013. *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press : New York.

⁽²⁾ Le Cube, 2005. *Cube Sandwich* [jeu vidéo]. <http://www.alineaire.fr/wordpress/?p=269>

⁽³⁾ Cooney J., 2008. *Achievement Unlocked* [jeu vidéo]. <http://jmtb02.com/achievementunlocked/>

⁽⁴⁾ Farbs, 2008. *Rom Check Fail* [jeu vidéo]. <http://www.farbs.org/romcheckfail.php>

⁽⁵⁾ Harvey A. & Samyn M, 2006. *Realtime art manifesto*. <http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html>

⁽⁶⁾ Humble R., 2007. *The Marriage* [jeu vidéo]. <http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>

⁽⁷⁾ Purho P., 2007. *The Divorce* [jeu vidéo]. <http://www.kloonigames.com/blog/games/divorce>

⁽⁸⁾ Pong est un jeu vidéo développé en 1972 par la société Atari. Il est l'archétype du jeu vidéo commercial moderne et est souvent présenté comme le premier jeu vidéo.

rapport au mot. Marcus Richert a également répondu à Humble avec *An Abstract art game in 10 seconds*^[9], où il est question de synthétiser l'expérience de jeu de *The Marriage* en dix secondes. L'effet est saisissant de drôlerie et met l'appui sur le ridicule de la volonté artistique à outrance que certains auteurs peuvent tenter. Par la reproduction, la transformation et le décalage des modes d'actions d'un jeu, les auteurs du jeu vidéo critique développent des outils pour s'exprimer, pour dire avec l'interactivité et le ludique. Ainsi, cette capacité à refaire des actions de manière détournée, satyrique, va également étayer un propos plus extraludique. Ainsi, Anna Anthropy présentera des problèmes du genre dans la société^[10] ; Mollendustria exposera son regard sur une société avide de consommation et de perte d'identité^[11] ; La Peta^[12], association de protection des animaux, exploitera les capacités suggestives de l'interactivité et du jeu pour sensibiliser sur leur cause.

En parallèle de ces positionnements subversifs et critiques, des auteurs vont tenter une approche plus poétique, plus sensible. Cette recherche va se caractériser par la volonté de toucher les sensations spécifiques au rapport interactif. Dans l'action, par le corps, par les gestes, le joueur est amené à avoir un rapport sensible particulier. *Ico*^[13], ou bien *Don't Look Back*^[14], ou encore *Journey* proposent ainsi des actions très simplifiées^[15], mais qui amènent le joueur à avoir un rapport sensible particulier. Par l'action, la non-action, par des mouvements qui varient en rythmes, en intensité, mais aussi en déstabilisant les habitudes du joueur, ces jeux exploitent des procédés cognitifs spécifiques au rapport d'action sur l'image. Le corps du joueur devient le

réceptacle de la sensibilité du jeu. Ainsi, ces jeux ont en commun de mettre davantage l'appui sur l'action que sur l'espace. En déstructurant la continuité spatiale, les environnements et les situations sont composés pour servir l'action du joueur. Ainsi, Daniel Benmergui composera ses tableaux interactifs où le joueur manipulera les images et les mots ; TRAUMA explorera des univers fictifs à travers une navigation entre des photographies représentant un monde onirique ; *Lost in the static* déstructurera l'espace avec du bruit et de la neige pour favoriser l'imaginaire du joueur. Enfin, la recherche du jeu vidéo plus sensible se caractérise aussi par une volonté de traduire le réel et le vécu en expérience interactive et ludique. Anna Anthropy n'hésitera pas à proposer un jeu vidéo autobiographique sur ses prises d'hormones ; *Passage* de Jason Rorher invite le joueur à réfléchir sur le temps qu'on passe à profiter de la vie, car au final, tout le monde meurt.

À travers l'exposition de ces trois axes de jeux expérimentaux, la subversion, la critique et la poésie, une scission entre eux et des jeux plus « classiques » peut facilement s'observer. Les modes de créations, le public visé, les sujets choisis ainsi que la finalité expressive en font un des mouvements les plus créatifs du jeu vidéo depuis sa création. Il n'est pas à douter que ces formes de créations gagneront encore en succès et permettront davantage de proposer leur regard sensible sur le monde.

^[9] Richert M., 2010. *An abstract art game in 10 seconds* [jeu vidéo]. <http://www.kongregate.com/games/raitendo/an-abstract-art-game-in-10-seconds>

^[10] Le site d'Anna Anthropy : <http://auntiepixelante.com/>

^[11] Le site du Mollendustria : <http://www.molleindustria.org/>

^[12] La page des jeux de la Peta : <http://www.peta.org/interactive/games/>

^[13] SCE Japan Studio (Team Ico), 2001. *Ico* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment : Japon.

^[14] Cavanagh T., 2009. *Don't Look Back* [jeu vidéo].

^[15] Thegamecompany, 2012. *Journey* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment : Japon.

Scintillations

David Calvo, 2013

PRÉSENTATION

David Calvo est écrivain, dessinateur, scénariste et « game designer » (concepteur de jeu vidéo) autodidacte né en 1974 à Marseille. Dans son travail, David Calvo aborde l'imaginaire vital à travers une façon singulière de mettre en scène ses propres émotions et expériences du réel, célébrant la joie de l'improvisation. Ses mondes féériques sont autant de facettes d'un esprit à la recherche d'une grâce impossible, et des possibles d'un anarchisme affectueux.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Games reflexions n'existe pas. Cette exposition est le reflet d'une autre, qui prend place au même moment, dans un autre univers, situé au-dessus de nous. Sommes-nous la pointe réaliste d'une abstraction, ou l'extrême dénuement d'une substance ? Nous sommes tous des pixels en mouvement, coincés dans le miroir. Particules prises dans un mouvement newtonien, nous cherchons la sortie. La lumière nous rend triste, mais par elle, nous accédons à la grâce d'un ailleurs.

Comment traverser la surface pour trouver l'origine du signal ?

Scintillations est un jeu collectif et perpétuel. Munis de leurs téléphones portables (ou autre appareil permettant de prendre des photos), les visiteurs devront débusquer une série de figures abstraites - ou très réelles - dans les jeux exposés. Ces images seront téléchargées sur un site communautaire, permettant de peindre le tableau en creux de l'exposition, à travers le regard de ses acteurs. Chaque ensemble de figures sera au final recomposé pour créer une image inverse de l'exposition - créant autant de reflets scintillants qu'il existe d'individus.



PGRA

Pierre Giner, 2013

PRÉSENTATION

Artiste inclassable et facétieux, globe-trotteur impénitent, Pierre Giner a fait des nouvelles technologies, de la vidéo, de la téléphonie mobile, des sites web et des jeux vidéo, son espace d'expression. Ses projets reposent sur des contenus narratifs ou thématiques où l'information et l'interactivité, critique et romance, linéarité et discontinuité, sens des lieux, des usages et des situations, s'allient pour déployer le théâtre de la fiction. Il confronte toujours outils technologiques et problématiques contemporaines pour proposer des œuvres jouant du décalage, de la re-mise en scène et du détournement.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

- PG/RA est la version dématérialisée d'un artiste, Pierre Giner, présent au monde au travers du média qu'il travaille : un écran.
- L'artiste, Pierre Giner, est présent dans l'exposition, il y vit même. Mi-visible, mi-invisible, burlesque et spectral, il est là, mieux que son original, en «réalité augmentée».
- L'artiste a désormais sa figure numérique que l'on viendra rencontrer, qu'on viendra voir vivre, une image avec laquelle on viendra se faire photographier.
- PG/RA est la figure visible, jouable et partageable de l'artiste Pierre Giner, augmentée de son application.



Furiosity

Bart Bonte

PRÉSENTATION

Bart Bonte est un développeur de jeux vidéo indépendant originaire de Belgique.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Furiosity est une réponse au jeu *Curiosity* de Peter Molyneux, un immense cube que les joueurs doivent creuser dans le but d'être le premier à arriver en son centre, et ainsi découvrir un secret « capable de changer leur vie ».

Furiosity reprend l'accroche et propose un jeu dans lequel il faut gravir les niveaux en faisant appel à la logique pour résoudre les différents casse-tête : la première personne à arriver au bout gagne quelque chose de probablement exceptionnel...



Super Hexagon et VVVVVV

Terry Cavanagh

PRÉSENTATION

Terry Cavanagh est un développeur indépendant de jeux vidéo, originaire de Monaghan, en Irlande, et travaille en Angleterre. Il a développé notamment les jeux *At a Distance*, *Don't Look Back*, *Super Hexagon*.

LES ŒUVRES PRÉSENTÉES

Dans *Super Hexagon*, le joueur manipule un curseur triangulaire qui tourne de manière circulaire autour d'un hexagone. Des formes géométriques (les ennemis) viennent alors vers le joueur et celui-ci doit les éviter. La difficulté du jeu réside dans la vitesse de déplacement de ces objets, la rotation du décor, la combinaison aléatoire de groupe d'ennemis et d'autres événements aléatoires tels que le changement d'échelle du jeu ou le changement de sens de rotation du décor.

Dans *VVVVVV*, le joueur incarne le capitaine d'un vaisseau spatial. À la suite d'une interférence dimensionnelle, les

membres de son équipe disparaissent et le personnage se retrouve seul dans une autre dimension.

Il part alors à la recherche de son équipe, dans un parcours semé d'obstacles et d'épreuves. La particularité de cette dimension est la possibilité d'inverser la gravité, le personnage peut ainsi évoluer alternativement sur le sol et sur le plafond.



YYYYYY

Robson

PRÉSENTATION

Robson est un programmeur trentenaire venu du cœur de l'Angleterre. Il est tombé dans les jeux indépendants en s'intéressant d'abord aux « rogue-likes », ces jeux de rôle faits entièrement en ASCII dans lesquels l'aventurier doit tuer des monstres et trouver des trésors, dans des mondes immenses, imprévisibles et avec moult détails. Les thèmes de ses propres jeux en sont inspirés. Robson joue cependant à tous types de jeux indépendants, appréciant leur côté personnel, innovant et respectueux du joueur.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

YYYYYY est un remake de *VVVVVV* de Terry Cavanagh. Il en reprend le gameplay, le format, les couleurs ; il fournit strictement la même expérience de jeu, avec une lourde contrainte graphique en plus : les décors dans lesquels le personnage

évolue sont en ASCII. Les niveaux du jeu sont eux complètement inédits, et il est même possible de contribuer à leur élaboration grâce à un éditeur de niveaux intégré au jeu.

A good wife & A good husband

Allen

PRÉSENTATION

Allen a 25 ans, travaille en dehors du domaine des jeux vidéo, mais crée des jeux pendant son temps libre.

LES ŒUVRES PRÉSENTÉES

A good wife exploite le filon des jeux réservés à un public féminin qui se développe autour de thèmes stéréotypés. Poussant le concept à son paroxysme, Allen propose d'incarner la parfaite ménagère aux petits soins pour son mari : faire la cuisine, lui servir sa bière, laver son linge sale, tirer la chasse après lui, sans oublier de le gratifier de quelques amoureux baisers... De quoi ravir la joueuse, et si ce n'est pas le cas, il y aura toujours une porte de sortie.

La suite de *A good wife* place le joueur de l'autre côté du mariage dans *A good husband*. Cette fois-ci, il devra incarner le mari dans une relation abusive avec une compagne éternellement insatisfaite. Un système de point permet de mesurer les efforts faits : tondre la pelouse ou payer les factures augmentera le score, mais à force de se faire aboyer des ordres, il peut aussi relever la lunette des toilettes, ce qui lui coûtera 10 points et ouvrira la porte à la rébellion. Jusqu'où la colère peut-elle pousser ?



Hugpunx

Merrit Kopas

PRÉSENTATION

Merrit Kopas est artiste et créatrice de jeu autodidacte. Elle a fait de ses jeux un moyen d'expression et de critique de la marginalisation. Elle crée des jeux pour exprimer certaines de ses expériences et des sentiments en tant que femme « trans » et « queer ».

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Hugpunx est un simulateur d'embrassades rose fluo. Dans *Hugpunx*, le joueur doit embrasser ses amis dès qu'ils apparaissent à l'écran ; chacune de ces interactions change l'environnement jusqu'à ce que l'écran soit rempli de couleurs.

La pièce tente de rendre amusante la structure typique de jeux d'action par le simple changement du verbe qui définit l'interaction du personnage joué avec le monde du jeu.



Punksnotdead

Zak "moosh" Ayles

PRÉSENTATION

Zak "moosh" Ayles est artiste et développeur indépendant de jeu vidéo basé à Austin, Texas, États-Unis.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Punksnotdead se situe en 1979, et tout est rose fluo. Que peut faire un jeune punk, sinon frapper tout le monde ? Le joueur se déplace, saute, et frappe violemment au visage tous les piétons qu'il croise, cause des réactions en chaîne, des explosions, et d'énormes dégâts matériels tout en criant des obscénités.



Attention à ne pas se faire tirer dans la tête par les personnages verts qui apparaissent de temps en temps.

Parallel

Harun Farocki, 2012

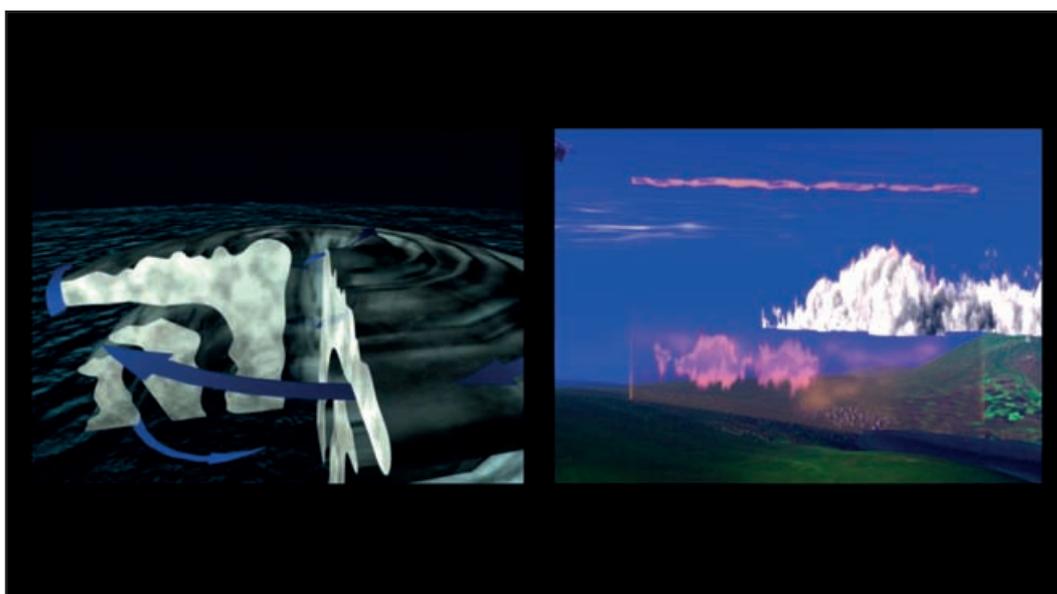
PRÉSENTATION

Harun Farocki est un réalisateur allemand d'origine tchèque. Il a réalisé plus de 90 films, pour la plupart de courts documentaires expérimentaux. Dans ses réalisations, il se penche sur les réflexions du dispositif filmique tel que les caméras de surveillance. Il travaille sur le texte et son adaptation ainsi que sur le « parler », il s'interroge sur le travail d'intonation qui peut paraître très monotone selon la langue employée dans ses documentaires. Ses derniers travaux sont *Interface* (1996), *I thought I was seeing convicts* (2000) et *Eye machine 3*, sans oublier *Serious games* (2009-2010).

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Harun Farocki questionne la représentation dans l'histoire du numérique, et les évolutions possibles de l'hyperréalisme qui tend à dépasser la réalité. *Parallel* se penche sur le développement et la création d'animations numériques.

Par exemple, si une forêt doit être couverte de feuillage, le programme de génération basique sera appliqué, de telle sorte qu'« une forêt avec des arbres portant une feuillage vieux de quatre semaines, d'autres vieux de six semaines » puisse être créée. Plus on utilise d'algorithmes générateurs, plus les images se détachent de la réalité et deviennent un idéal typique.



Zineth

Arcane Kids

PRÉSENTATION

Arcane Kids est un collectif fondé par quatre camarades étudiants. L'espace Arcane Kids Arcade sur leur campus est devenu en un an le lieu de rencontre des étudiants amateurs de développement de jeux vidéo. La rencontre avec des créateurs de jeux est un point important pour ce collectif, aidant à la compréhension du jeu non pas comme un ensemble de codes et de pixels, mais comme le fruit des idées et de l'imagination d'une personne.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Dans *Zineth*, le joueur est plongé dans un paysage haut en couleurs. Le parcours du personnage que l'on incarne est guidé par diverses petites missions, qui amènent à évoluer à toute vitesse dans un environnement architecturé en glissant sur les sols, les murs, en sautant à des hauteurs défiant la gravité. En offrant une totale liberté de mouvement dans un univers multicolore, *Zineth* promet au joueur une expérience psychédélique.



Shelter

Might and Delight

PRÉSENTATION

Might and Delight est un studio de développement de jeux vidéo formé en 2010, basé à Stockholm, Suède. Il est aujourd'hui composé de onze personnes sortant de l'industrie du jeu vidéo ou développeurs indépendants.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Expérimentez la nature en incarnant une femelle blaireau protégeant ses petits du danger. Au cours de leur voyage, ils seront guettés par un oiseau de proie, ils devront affronter les périls de la nuit, traverser des rapides, échapper aux feux de forêt, sous menace permanente de mourir de faim.

Shelter est une expérience vraiment différente de la nature sauvage, où tous les êtres vivants sont mis à l'épreuve. Et la



question finale : qui va survivre pour voir le lendemain ?

Candy Box

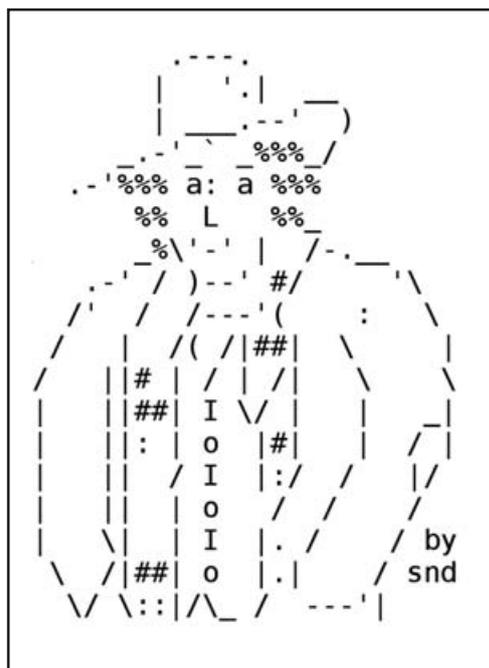
Aniwey

PRÉSENTATION

Aniwey est un étudiant de 19 ans originaire de Caen, et développeur de jeu vidéo indépendant.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Candy Box est un jeu web proposant des graphismes en «ASCII art», c'est-à-dire réalisés uniquement à l'aide de caractères de texte. Au début du jeu, on se retrouve avec un compteur de bonbons qui augmente lentement, d'un en un, et la seule action possible est de les manger. Puis, au fur et à mesure, de nouvelles fonctionnalités apparaissent, transformant le jeu en un véritable petit jeu de rôle par navigateur. Il est disponible sur Internet à l'adresse candies.aniwey.net, entièrement gratuit et sans publicité.



Gone Home

The Fullbright Company, 2013

PRÉSENTATION

The Fullbright Company est un studio indépendant de création de jeux vidéo basé à Portland, Oregon, États-Unis. Il a été fondé en mars 2012 par Steve Gaynor, Johnnemann Nordhagen, et Karla Zimonja. Ils sont rejoints en août par Kate Craig et publient leur premier jeu, *Gone Home*, en 2013.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Une jeune fille est de retour chez elle après un an passé à l'étranger et découvre que sa famille a disparu. Le seul indice laissé est une note de sa petite sœur, lui demandant de ne pas partir à sa recherche. À travers divers indices disséminés dans la maison, le joueur pourra découvrir peu à peu les événements survenus pendant cette année d'absence, et faire la lumière sur cette mystérieuse disparition.



Evoland

Nicolas Cannasse

PRÉSENTATION

Nicolas Cannasse vit à Bordeaux, où il a suivi les cours de l'École Nationale Supérieure d'Électronique, Informatique et de Radiocommunication. Il est le fondateur de Haxe et de Shiro Games.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Evoland est un jeu d'action-aventure à la *Zelda*, qui a pour thème l'évolution de ces jeux et utilise pour cela les mécanismes d'évolution qui les caractérisent. L'évolution (graphique, sonore, du gameplay, etc.) ne se produit qu'en découvrant des coffres, qui seront en parallèle la seule manière d'évoluer dans le jeu, puisqu'ouvrant de nouvelles perspectives, de nouvelles zones. À cela s'ajoutent quelques secrets glissés dans le parcours, à vous de les découvrir !



Side Quest

Jordan Wilson

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Dans *Side Quest*, le joueur se glisse dans la peau d'un chevalier pour porter assistance aux villageois. Le joueur est au cœur des péripéties mais pas toujours là où il pourrait s'y attendre. Reflet des jeux de rôle (jeux RPG) où les missions pour sauver le monde se succèdent, ici les requêtes sont un peu différentes, mais il est tout aussi crucial d'y répondre pour avancer dans le jeu.



Adventure

Créateur : J. Warren Robinett, 1979

Éditeur : Atari

Plateforme Atari VCS et Atari 7800 – 1979. États-Unis

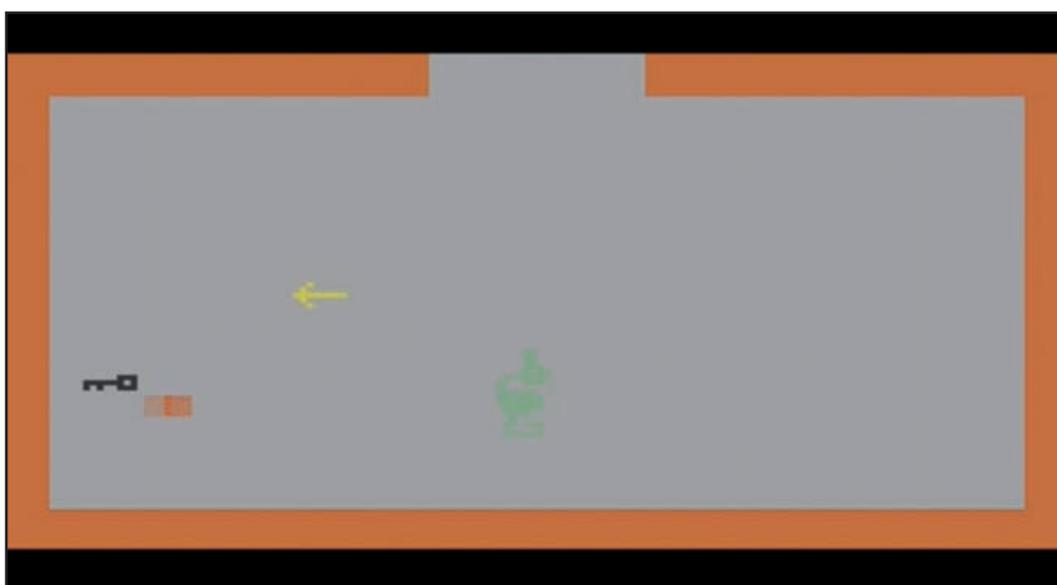
PRÉSENTATION

Joseph Warren Robinett est un développeur de logiciels graphiques interactifs, il a notamment développé *Adventure*, sur la console Atari 2600. Il a fondé The Learning Company, où il a créé *Rocky's Boots*[2] et *Robot Odyssey*. Plus récemment, il a travaillé sur des projets de réalité virtuelle.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Dans *Adventure* vous incarnez un héros (carré à l'écran) devant partir à la recherche d'une coupe dorée, en cherchant son chemin dans un labyrinthe tout en évitant les pièges et autres dragons avec l'aide des objets trouvés sur votre chemin (épée, aimant et pont).

Considéré comme le 1^{er} jeu vidéo d'action-aventure et le père des *Zelda* et autres *Final Fantasy*, il possède aussi une particularité puisqu'il est le 1^{er} à présenter la signature cachée de l'auteur « easter-egg » de tous les temps.



Breakout

Créateurs : Nolan Bushnell, Steve Jobs - borne arcade, 1976

Éditeur : Atari

Plateforme Atari VCS et Atari 7800 – 1978. États-Unis

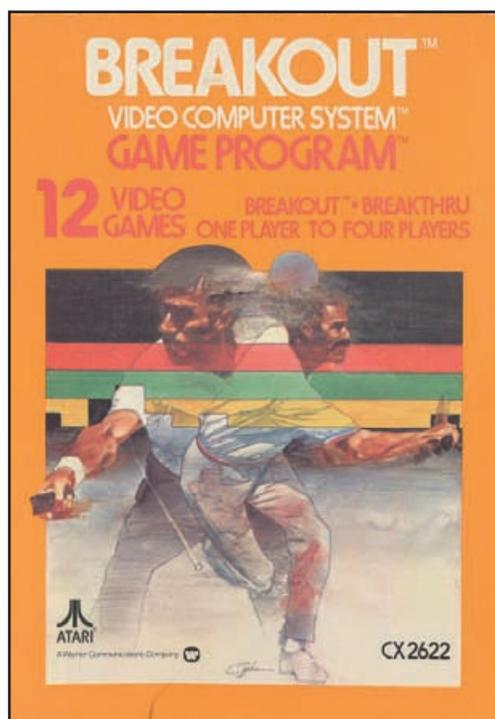
Brad Stewart (programmation) – Version Atari VCS

PRÉSENTATION

Atari est une entreprise américaine pionnière dans l'industrie du jeu vidéo, fondée en 1972 par Nolan Bushnell et Ted Dabney. Elle est spécialisée dans le développement des jeux vidéo et fabrique des bornes d'arcade, des consoles de jeu et des ordinateurs personnels. Entre 2001 et 2013, la marque Atari a appartenu à Infogrames Entertainment qui a adopté le nom Atari pour l'ensemble de ses opérations commerciales.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Avec *Breakout* vous dirigez une raquette de gauche à droite et devez détruire le mur en haut à l'aide de la balle qui rebondit. Créé en 1976, *Breakout* – Casse-Brique est tout d'abord un jeu de borne d'arcade pour les bars et les salles de jeu. Il devient par la suite un jeu vidéo, qui investit les salons des foyers américains en 1978, et européens en 1981. Pour la petite histoire, Steve Jobs (Fondateur d'Apple) participa à la création du jeu, recruté par le dirigeant d'Atari, Nolan Buschnell.



LSD : Dream Emulator

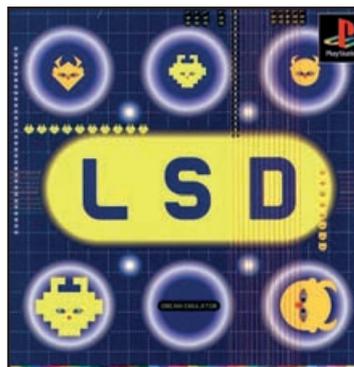
Créateur : Osamu Sato, 1998

Éditeur : Asmik Ace Entertainment

Plateforme Sony Playstation – 1998. Japon

PRÉSENTATION

Osamu Sato est un développeur de jeux vidéo et le fondateur de la compagnie OSD (Outside Directors Company). Sa réalisation la plus célèbre est *LSD*, mais il est également connu pour ses jeux étranges comme *Eastern Mind*.



L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Véritable ovni vidéo-ludique, *LSD : Dream Emulator* reste un jeu unique en son genre puisqu'il n'y a pas de règle, à part celle de se promener dans l'univers de chaque scène imaginée par l'auteur. Les directions - gauche, droite, haut et bas - et le comp-

teur-jour sont ainsi les seuls repères de ce long « trip » où le rêve se mélange et se confond au paradis artificiel. Jamais diffusé ailleurs qu'au Japon, il est disponible depuis 2010 sur le Playstation Store japonais.

Weird Dreams

Créateurs : Herman Serrano, James Hutchby et Tony King, 1988-1989

Éditeur : Rainbird Software - Programmeur David Whittaker, Barry Leitch

Plateforme Atari ST (Amiga, Commodore 64, MS-Dos) – 1988-1989. Royaume-Uni

PRÉSENTATION

La marque **Rainbird** a été fondée au début des années 80 par Tony Rainbird, ancien employé de Micro-Gold. Rainbird a créé des jeux pour les consoles à succès Atari ST et Amiga, se concentrant sur des réalisations plus complexes que les jeux d'action d'arcades, en introduisant des jeux d'aventure et des simulateurs à la pointe de la technologie.



L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Comme son nom l'indique *Weird Dreams* (mauvais rêves) est un voyage dans le subconscient où chaque scène est une énigme à résoudre. Mais toutes les énigmes sont liées les unes aux autres ; à vous de les résoudre en dirigeant votre personnage. Sorte de survival horror avant l'heure (Resident Evil, Silent Hill), l'atmosphère est proche de celle d'*Alice au pays des merveilles*, ou des animations de Terry Gilliam pour les Monty Python, et le héros n'est pas sans rappeler Little Nemo.

Microsurgeon

Créateur : Rick Levine, 1982

Éditeur : Imagic

Plateforme Mattel Intellivision (Vic 20, TI99 et Ibm PCjr) – 1982.

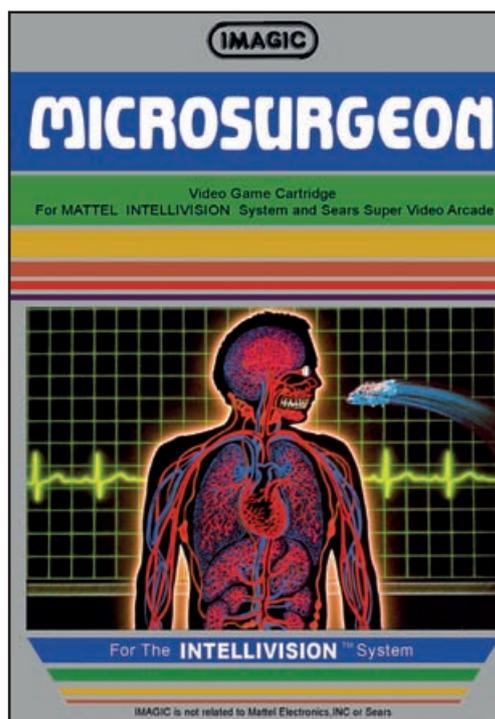
États-Unis

PRÉSENTATION

Imagic était une société de développement et de publication de jeux vidéo, active au début des années 80. Imagic a notamment développé des jeux pour les consoles Atari 2600 et Intellivision. Fondée en 1981 par d'anciens membres d'Atari et de Mattel Intellivision, ses meilleures ventes ont été les jeux *Atlantis*, *Cosmic Ark*, *Demon Attack*, et *Trick Shot*.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Qui n'a jamais rêvé de se promener dans le corps humain ? C'est ce que propose *Microsurgeon* dans lequel vous soignez, guérissez et éradiquez les virus en dirigeant votre module dans le corps humain à l'aide de la manette et pour détruire les maladies, vous utilisez le bouton de tir situé à gauche et à droite. À mi-chemin entre le jeu éducatif et de santé, il n'est pas sans rappeler des films d'anticipation comme *Le Voyage Fantastique*. *Microsurgeon* est un des premiers jeux vidéo liés à la santé et à l'éducation médicale. Le joueur évolue dans un décor coloré qui représente de manière graphique l'intérieur du corps d'un patient ; le but principal du jeu est de le guérir. Le joueur est à bord d'un vaisseau robot qui évolue dans le réseau sanguin du patient, exécute des opérations de microchirurgie, et administre des traitements. Si le joueur fait sortir le robot des artères ou des veines, le vaisseau ralentit et peut être attaqué par les globules blancs.



Carjacked

Coll.eo, 2013

PRÉSENTATION

Imagic est une collaboration qui a commencé en 2012 entre Colleen Flaherty, peintre et sculpteur, et Matteo Bittanti, artiste transdisciplinaire dont le travail se situe à la croisée des jeux vidéo, des jouets, du cinéma, et du web. Tous deux travaillent à San Francisco. En utilisant du matériel emprunté au quotidien, Coll.eo utilise un vocabulaire visuel qui invoque différents thèmes, artistiques, sociaux ou politiques. Le temps autant que l'espace s'incorporent à leurs travaux, créant un univers fictionnel et expérimental.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Carjacked est une série de voitures BMW créées avec l'éditeur Livery du célèbre jeu vidéo *Forza Motorsport 4* (Turn 10 Studios/Microsoft Game Studios, 2011, Xbox 360) de Coll.eo. Ce projet est un contrepied numérique aux BMW Art Cars. En 1975, le constructeur automobile allemand a demandé à plusieurs artistes de renommée mondiale de décorer une voiture BMW.

C'est le français Hervé Poulain, passionné de courses automobiles et actionnaire qui a invité son ami artiste Alexander Calder à peindre la première BMW Art Car. Le projet a pris de l'ampleur et d'autres artistes, dont Roy Lichtenstein, Frank Stella, et Andy Warhol ont suivi l'exemple de Calder.



Flying and Floating

Robert Overweg, 2011

PRÉSENTATION

Robert Overweg est un photographe des mondes virtuels. Ces environnements apparaissent dans les jeux de tir à la première personne, mais Overweg les voit comme opérant une extension directe de son monde physique, révélant le nouvel espace public de la société contemporaine. Overweg procède à la périphérie du monde virtuel qu'il dissèque à travers sa photographie. Ce faisant, il attire notre attention sur les environnements qui sont souvent négligés et pourtant semblent paradoxalement étrangement familiers.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Ces photographies proviennent du jeu *Mafia 2*, une simulation d'un monde des années 45-50 entre New York et Chicago. « En cherchant à m'abandonner complètement sur le chemin pour devenir le prochain parrain de la mafia, j'ai commencé à chercher des endroits qui m'ont donné une nouvelle vision de la ville.

Essayer de réaliser l'image où une photographie devient plus qu'un jeu. Pas de montage ou de collage impliqué. »



Apartment two 2011, Robert Overweg, Mafia 2
Photo tirée sur papier glacé sous plexiglas. 72 x 41 cm. Edition limitée de 5

Cathode Rays

Christoffer Hedborg

PRÉSENTATION

Christoffer Hedborg est un programmeur suédois. Il travaille au sein du studio de développement de jeux vidéo Might and Delight et développe en parallèle ses propres créations.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Cathode Rays est un « zero button game » (jeu sans aucun bouton), soit un jeu qui n'utilise pour seule commande que les déplacements de la souris. Le but est de faire converger différents rayons de couleur vers une même cible, sachant que tous pointent vers le curseur de la souris. Il suffit donc de placer le curseur sur la cible. Mais ce n'est pas si facile, car le



tube cathodique est rempli d'obstacles, de barrières colorées, auxquelles seuls les rayons de couleur correspondante peuvent se frotter. C'est donc un habile itinéraire que votre curseur devra tracer à travers l'écran, un itinéraire que seuls les échecs à répétition et l'expérience vous permettront de trouver.

Mirror moon

Collaboration entre le studio Santa Ragione et Paolo Tajé

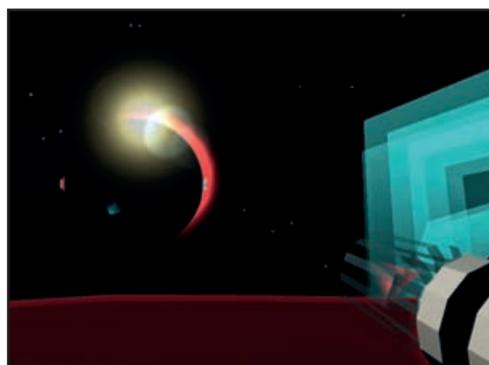
PRÉSENTATION

Santa Ragione est un studio de développement de jeu vidéo basé à Milan, Italie. Il a été fondé en 2010 par Pietro Righi Riva & Nicolò Robinson Tedeschi.

Paolo Tajé fait partie d'un autre studio italien, les Bloody Monkey.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Mirror Moon se situe dans l'espace, sur une planète inhabitée. Le joueur fait face à un tout nouveau système solaire, composé d'un astre et de deux planètes jumelles, dont il est bien difficile de définir laquelle gravite autour de l'autre, et en lieu de monolithes, ces constructions d'un bleu luisant qui ne peuvent qu'être le fruit d'une forme de vie intelligente.



C'est certain, quelqu'un ou quelque chose est déjà passé par ici, fut-il il y a des millions d'années et tout porte à croire, par la géométrie des structures et leur emplacement, qu'il avait quelque chose derrière la tête.

So Many Jagged Shards

Niall Moody, 2013

PRÉSENTATION

Niall Moody est musicien et créateur de jeux. Il a obtenu un PHD en Technologie de la Musique à l'Université de Glasgow, Ecosse. Il dirige également un label d'enregistrement et compose de la musique sous le nom de Giant Bears, et au sein du groupe Lonesome Monsters.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

So Many Jagged Shards a été développé pour le concours Seven Day RogueLike (7DRL) 2013.

C'est un jeu abstrait dans lequel il faut traverser d'étranges espaces et gagner peu à peu la capacité à les manipuler à son avantage.

Divers objets à collecter ouvriront certains passages de ce labyrinthe. Dans le jeu, tout est fait de triangles et la bande-son est générée par un synthétiseur unique.



Starlay

Collaboration entre Les Éditions Volumiques et David Calvo

PRÉSENTATION

Les Éditions Volumiques sont un studio d'invention, conception et développement de nouveaux types de jeux et jouets, basés sur la mise en relation du tangible et du digital. Ils ont créé, développé et édité *Starlay* en collaboration avec David Calvo, écrivain, dessinateur, scénariste et game designer à Marseille.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Starlay, un petit hippocampe, veut porter les enfants de son amie, Starlayte...

Errant dans l'univers infini et fluctuant de la Zone Interstitielle, Starlay trouvera-t-il son âme sœur ?

Starlay est une bande dessinée d'un nouveau genre pour enfants et adultes de



tous âges. Tous les deux jours, une nouvelle page se débloque, révélant la quête éternelle du véritable amour. Lorsque l'album est complet, une révélation émerge, annonçant le cycle suivant.

Year Walk

Simogo

PRÉSENTATION

Simogo est la rencontre de Simon Flessner et Magnus Gardeback. Le duo travaille à Malmö, en Suède. Simon Flessner s'occupe du design artistique et sonore, Magnus Gardeback prend en charge la programmation des jeux.

L'ŒUVRE PRÉSENTÉE

Découvrez la Suède du XIX^{ème} siècle à travers une aventure à la première personne, qui brouille la frontière entre 2^{ème} et 3^{ème} dimension, ainsi qu'entre réalité et surnaturel. Risquez-vous dans de sombres forêts, où rampent d'étranges créatures, résolvez des énigmes sibyllines, touchez, écoutez, pour dévoiler le futur et



découvrir enfin si l'être aimé vous aime en retour. Mystères et indices se cachent partout dans *Year Walk*, mais pour vraiment comprendre les événements de ce froid réveillon de la nouvelle année, vous devrez plonger plus loin que l'aventure et vous perdre vous-même entre réel et fiction.

LE CAR REAU

Espace des arts visuels de la ville de Cergy

Le Carreau de Cergy tient à remercier
toutes les personnes qui ont contribué
à la réussite de cette exposition
et de son programme d'action culturelle.



Le Carreau - 3-4 rue aux Herbes
Grand Centre - 01 34 33 45 45
LeCarreau@ville-cergy.fr
www.ville-cergy.fr
www.retronofuture.fr