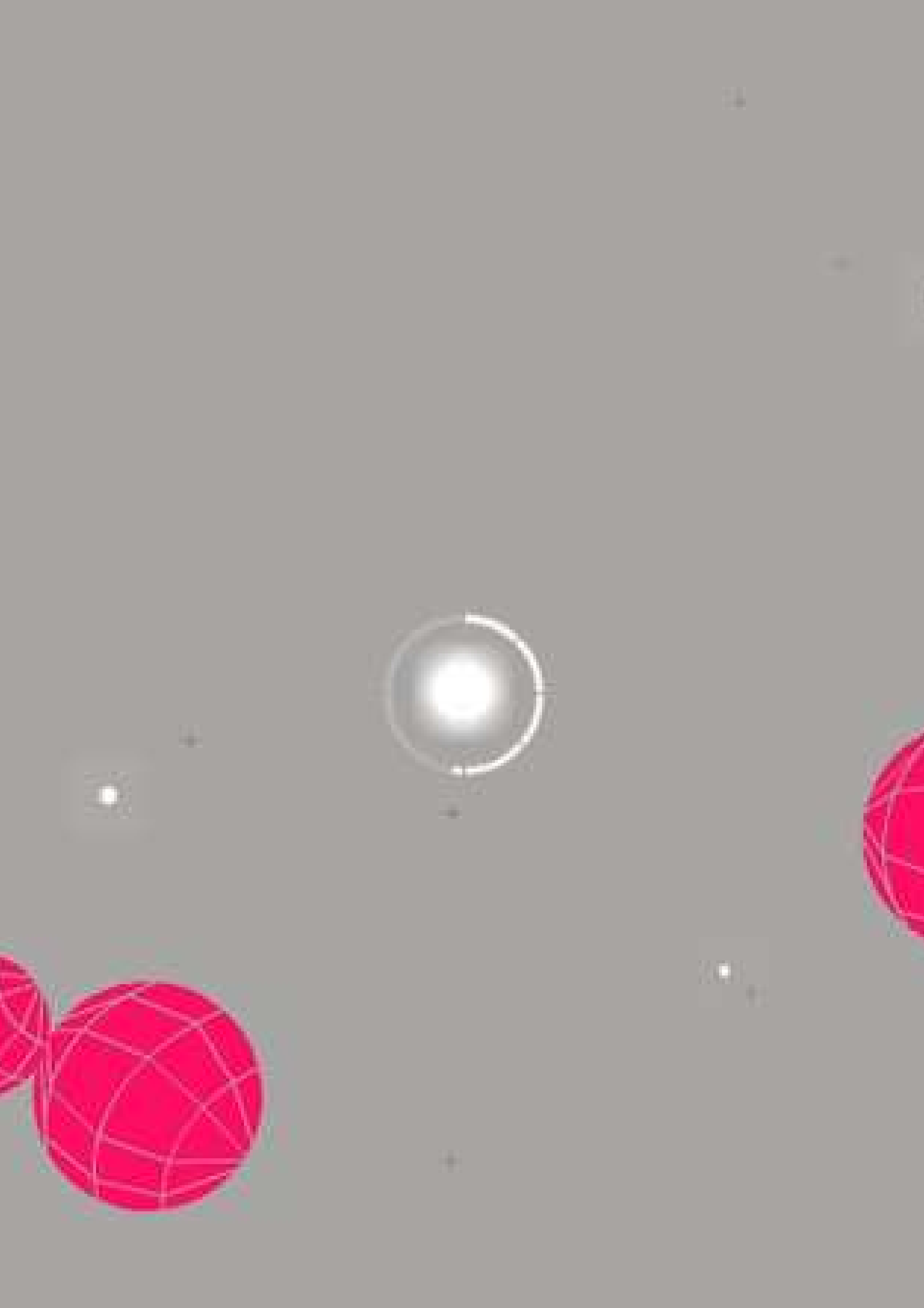


Sonde 04#12  
Si loin, si proche  
=  
le jeu vidéo, la scène, la rue

19 mars - 5 avril 2012 Chartreuse de Villeneuve lez Avignon

Dans le cadre de sa mission de recherche et d'expérimentation, la Chartreuse de Villeneuve lez Avignon, **Centre national des écritures du spectacle**, développe depuis 2007 un format particulier et inédit de rencontres entre artistes, chercheurs et public, les **Sondes**. Ni colloque, ni atelier ou conférence, une **Sonde** a pour vocation d'intégrer - dans un processus collectif d'expérimentation - des personnes de disciplines et d'horizons différents, et de rendre possible leur rencontre autour de thèmes en lien avec leurs pratiques, il s'agit de mettre en résonance divers points de vues et savoir faire & d'en observer les résultats



*La base de toute technologie réside à la fois dans la situation où elle est née et dans tout l'environnement (média) de services et de mauvais services qui l'accompagne. Ces effets secondaires s'imposent tant bien que mal comme une nouvelle forme de culture.*

Marshall McLuhan – *Laws of Média* , 1988.

# Sonde 04#12 Si loin, si proche le jeu vidéo, la scène, la rue

19 MARS - 5 AVRIL 2012 CHARTREUSE DE VILLENEUVE LEZ AVIGNON

L'année 2011-2012 sera, en France, l'année du **jeu vidéo** : expositions, colloques, publications ...  
Le jeu vidéo semblerait être devenu une pratique culturelle massive, la première chez les 15-39 ans en Europe.

Selon le format déjà éprouvé des **Sondes**, la Chartreuse a choisi d'expérimenter les rapprochements possibles entre les **écritures** vidéo-ludiques et celles des **arts de la rue et du théâtre**.

Les jeux vidéo, notamment en réseau, constituent un espace social, disposant de règles propres. Que se passe-t-il si l'on tente de transposer ces espaces dans les **espaces urbains et scéniques** ?  
Autant de règles, de rôles, d'actions, qui, dans leurs croisements, s'en trouvent perturbés ...

Pour interroger les croisements possibles entre ses différents espaces, la Chartreuse de Villeneuve Lez Avignon réunit du 19 mars au 5 avril 2012 des **artistes vidéo-ludiques, des web designer, des artistes du théâtre de rue et de la scène**, ainsi que des **étudiants** et des **chercheurs** de ces différents domaines.  
Ces travaux d'échanges, d'incubations et de rencontres, organisés en **trois laboratoires**, s'articuleront autour d'**objets artistiques** expérimentaux construits et pensés avec le monument devenu pour l'occasion un terrain d'exploration.

# Les Laboratoires, leurs compositions, leurs objets

Sous la direction d'artistes et de chercheurs, les *trois laboratoires* sont composés des **Apprentis de la FAIAR** de Marseille, et des étudiants de l'Université de Paris 8, sous la coordination pédagogique et scientifique de Sophie Daste & Rémy Sohier. La coordination dramaturgique des parcours entre les différents **objets** sera assurée par Christian Giriat, avec les étudiants du parcours théâtre de la Licence 3 Lettres Modernes de l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse.

## La FAIAR\*

Formation Avancée et Itinérante des Arts de la Rue : Centre de formation dédié à la création en espace public inscrit au sein de la Cité des Arts de la Rue à Marseille. Première formation supérieure itinérante en France et en Europe destinée aux artistes professionnels ou en devenir.

## Sophie DASTE

Elle est doctorante monitrice en arts contemporains et nouveaux médias, rattachée au laboratoire Esthétique des Nouveaux Médias (EdNM) de l'université Paris 8. Coordinatrice de l'axe de recherche, Formes de la réalité augmentée. Présidente de l'Association des Doctorants en Art de l'université Paris 8. Membre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines.

<http://sophiedaste.com>

## Christian GIRIAT

Depuis 1993, Christian Giriat est directeur artistique du Théâtre Mobile implanté à Lyon pour lequel il met en scène des textes d'auteurs contemporains français et étrangers. Il développe également depuis plusieurs années un processus d'installations et de performances dans le cadre du projet a.r.c.a.n.e et collabore avec des artistes visuels notamment en République d'Irlande, en Irlande du Nord et au Canada. Il collabore depuis 2003 avec Le Centre National des Ecritures du Spectacle de la Chartreuse de Villeneuve Lez Avignon.

## Le Laboratoire d'exploration des interstices

Avec Xavier Boissarie (game designer, spécialiste en médias situés) et le collectif One Life Remains (Brice Roy, Kévin Lesur)

**OBJET : COMMENT PASSER D'UN MEDIA A UN AUTRE, DU JEU VIDEO A LA SCENE ? UNE DEMARCHE CENTREE SUR LA MOBILITE ET LA GEOLOCALISATION. UN DISPOSITIF DANS LEQUEL ON INVITE LES JOUEURS A JOUER ET DEJOUER LES REGLES...**

### **Xavier Boissarie**

Xavier Boissarie a rassemblé une équipe composée de game-designers, ingénieurs et artistes au sein de la société Orbe. Après huit années de conception et réalisations de jeux récréatifs ou sérieux, Xavier Boissarie a enseigné le game-design durant sept ans dans différents établissements. Il mène une activité de recherche et développement dans les domaines de la réalité augmentée / réalité mixte et de la cartographie dynamique et interactive au sein de sa société / laboratoire Orbe.

<http://www.orbe.mobi>

### **Brice Roy et Kévin Lesur, Collectif One Life Remains**

One Life Remains est un collectif dédié à la création de jeux vidéo indépendants. Fondé en février 2010 par André Berlemont et Brice Roy, on y trouve aujourd'hui des artistes aux profils complémentaires. Leur travail consiste à élaborer des expériences singulières, en s'appuyant sur les propriétés spécifiques du médium vidéoludique. Démarche militante, cette approche a pour but de valoriser une autre idée du jeu vidéo, qui ne relève ni du détournement, ni de la logique du pur divertissement.

[www.oneliferemains.com](http://www.oneliferemains.com)

## Le Laboratoire d'exploration de la figure du troll

Avec Margherita Balzerani, et la Compagnie Agrupaciòn Señor Serrano : Alex Serrano, Diego Anido Alonso et Martí Sanchez Fibla

**OBJET : COMMENT PENSER LA FIGURE DU TROLL DANS LES ARTS DE LA RUE ET DE LA SCENE ?**

### **Margherita Balzerani**

Margherita Balzerani est historienne et critique d'art. Après une maîtrise en histoire de l'art à l'Université de Rome La Sapienza, elle a effectué une année d'études à l'Université de Paris IV Sorbonne où elle a commencé à se passionner pour l'étude des relations existantes entre les jeux vidéo et l'art contemporain. Auteur de nombreux articles sur des artistes contemporains, elle réalise une Thèse de Doctorat en cotutelle entre l'Université de Paris I Panthéon-Sorbonne et l'Université de Rome La Sapienza : « Les enjeux esthétiques des jeux vidéo et leur influence sur la création artistique contemporaine ». Elle vit et travaille à Paris.

<http://margheritabalzerani.blogspot.com>

### **Alex Serrano, Diego Anido Alonso et Martí Sanchez Fibla, Compagnie Agrupaciòn Señor Serrano**

Alex Serrano Tarragó est diplômé en Dessin Industriel de l'E.S.D.I. et en mise en scène de l'Institut del Teatre de Barcelone. En 1998 il fonde l'entreprise Tangent Audiovisuals, qui offre des services dans les domaines de l'audiovisuel et du multimédias. Cette entreprise lui permet de développer à partir de 2002 AREAtangent, une plateforme de création contemporaine qui, depuis son siège au Rava barcelonais, présente une multitude de projets et d'initiatives à travers diverses expressions artistiques. En 2006 il crée l'Agrupaciòn Señor Serrano, structure inconstante de création qui lui permet de déployer des projets multidisciplinaires.

<http://www.srserrano.com/>

## Le Laboratoire d'exploration de mystifications urbaines

Avec Mark Etc et Éric Ménard, Ici-même, Paris

**OBJET :** UNE CONFRONTATION ENTRE L'ESPACE DU MONUMENT, LE TRAVAIL DE L'ACTEUR, LA NAVIGATION ET L'ERGONOMIE INSPIRÉE DES ARG (JEUX A REALITE ALTERNEE).

### Mark Etc et Éric Ménard, Groupe Ici-même, Paris

Mark Etc est directeur artistique du Groupe Ici-même. Installations-spectacles, chroniques extravagantes du devenir urbain, les créations d'ici-même interrogent la place de la ville dans l'homme... ou l'inverse.

<http://www.icimeme.info>

<http://blog.icimeme.info>

## Les Apprentis de la FAIAR

Chacun des laboratoires est accompagné de cinq Apprentis de la Quatrième promotion de la FAIAR

### Djamel AFNAÏ

Comédien hybride. Serviteur en mouvement de Bernhard à Koltès, en passant par Acidu. En quête de burlesque et de poésie pour imaginer demain en sondant son histoire.

### Iona ARRUFAT

Voyageuse. Souvent suspendue à un arbre, des fois ailleurs. Apprécie les kermesses, la nationale 7, les cartes postales, les courses d'escargots et les feuilles mortes.

### Rocio BERENGUER ROLDAN

Comédienne. Avec sa compagnie *Creaciones Impulso*, écrit et monte ses propres spectacles alliant danse, poésie, musique et théâtre.

### Solen BRIAND

Jongleur, funambule, magicien. Profil typique, citoyen sans casier judiciaire, névrose tranquille, étudiant discret, artiste frustré. Espère faire mieux dans une autre vie.

### Louis CAHU

Métallerie-ferronnerie, scénographie, musique. S'inspire de la réalité pour fabriquer du réel, du temps et de l'espace où vivre ensemble.

### Sung-Ah CHO

Comédienne, musicienne, mime corporel et mouvement. Convaincue par l'humour, l'insolite, la rupture et la folie... Recherche une combinaison artistique et culturelle entre son identité et l'espace public.

### Alix DENAMBRIDE

Comédienne, chanteuse, metteur en scène, performeuse. Conçoit le spectacle vivant comme zone de libre échange et de rencontres artistiques et humaines.

### Floriane FACCHINI

Comédienne, metteur en scène. Dans un magma interne volontairement désorienté, fouille les terrains d'une théâtralité populaire à travers les espaces, en quête d'un théâtre de la chair et des passions.

### Raphaël JOFFRIN

Constructeur, menuisier, Rock'nRoll, pensif et pragmatique. Friant d'expériences nouvelles et de projets atypiques.

### Txus MARTINEZ PEYRATS

Clown. Le rire comme arme de construction massive, la poésie de la simplicité comme fondement de l'âme humaine.

.../...

### **Elsa MINGOT**

Alias Monique ou Chantal Plumejeau. Grégaire, nomade, kamikaze des relations humaines, parfois mère Thérèse inconnue, spécialisée en noyade et meneuse de revue pour suicides collectifs.

### **Alix MONTHEIL**

Bûcheronnage, tonte, maçonnerie et théâtre. Décalage, absurdité, vulgarité et théâtre. « Les abrutis ne voient le beau que dans les belles choses ». A. Cravan

### **Heleno PEDROSO PEREIRA**

Comédien, entrepreneur et chercheur. Depuis 2003, a collaboré avec de nombreuses entreprises et compagnies artistiques.

### **Alice RUFFINI**

Bricolo-plastimusicienne et tout terrain. Caractéristique : mains à tendance hyperactives. Processus artistique dominant : garder les yeux ouverts.

### **Olivier VILLANOVE**

Conteur tout terrain, mais pas que. Cofondateur de *L'agence de Géographie affective*, aime révéler les contours d'une cartographie imaginaire pour raconter la mémoire d'un territoire.

## Le Tronc commun

**Le Tronc Commun** est un ensemble d'interventions à destination des Apprentis de la FAIAR. Ces interventions, témoignages de travaux de recherches ou de parcours artistiques, ont pour but de nourrir les explorations des différents **Laboratoires**. Elles ont lieu entre le 19 et le 30 mars

### Jeux vidéo, arts et détournements

Mardi 20 mars de 14h à 17h

Par **Margherita Balzerani**

### Art-act et l'exemple de la ferme à spiruline

Mercredi 21 mars de 14h à 17h

Par **Sandra et Gaspard Bébié-Valérian, Art Act, Le Vigan**

Artistes investis dans les champs des arts numériques et également dans l'exploration critique des nouvelles technologies, ils ont construit une expérience et une connaissance approfondies de cette culture, ils ont réalisé plusieurs traductions et édité plusieurs textes fondateurs (*Critical Art Ensemble, Kendell Geers, Oliver Ressler, Patrick Durkee...*), des dispositifs médiatiques (web, plateformes de recherche, actions urbaines, vidéos...) mais aussi des objets plastiques (détournement de jeux-vidéo, générateurs d'affiches, création radiophonique et électroacoustique).

<http://www.oudeis.fr>

### Le Master Imagina de l'UM2 et leurs domaines de recherche

Vendredi 23 mars de 10h à 12h30

Par **William Puech et Frédéric Koriche**

William Puech et Frédéric Koriche sont chercheurs pour le Laboratoire d'Informatique, de Robotique et de Microélectronique de Montpellier (LIRMM) et Responsables pédagogiques du Master Spécialité IMAGINA (image, games and intelligent agents). Les objectifs de cette spécialité sont de former des ingénieurs et chercheurs dans les industries de l'image, des jeux vidéo, et simulateurs, susceptibles de maîtriser les théories, modèles, algorithmes et architectures informatiques au service de ces industries.



## Traque, traces, une fiction collective sur la mise en scène des données du monde

Vendredi 23 mars de 14h à 16h

Par **Cécile Portier**

Cécile Portier a occupé différents postes au Ministère de la culture et travaille actuellement à la Bibliothèque Nationale de France. Parallèlement, elle mène une activité d'écriture, a écrit des textes courts dans différentes revues littéraires ainsi que deux ouvrages. Elle tient un blog, [www.petiteracine.over-blog.com](http://www.petiteracine.over-blog.com), où, à travers différents projets conçus comme des chroniques où images et textes se répondent, elle s'attache à explorer comment s'articulent aujourd'hui le social et l'intime sous le prisme des nouvelles technologies de contrôle.

<http://petiteracine.over-blog.com>

## Du caractère politique des jeux vidéo

Lundi 26 mars de 10h à 12h30

Par **Emmanuel Guez**

Depuis 2008, Emmanuel Guez est chef de projet *Sondes* à la Chartreuse de Villeneuve lez Avignon, il développe parallèlement des travaux d'écriture web ou de théorisation des changements culturels et sociétaux impulsés par l'évolution des nouveaux médias.

<http://writingmachines.org/>

## (Intitulé de l'intervention en attente)

Lundi 26 mars de 14h à 17h

Par **Mark Etc**

## Z de l'espace urbain aux sites web (capteurs pure data, kinect, wiimote, midi)

Vendredi 30 mars de 10h à 12h30

Par **Philippe Boisnard**

Écrivain, essayiste, artiste numérique, performeur, Philippe Boisnard travaille sur le rapport entre le corps et les causalités numériques, ce qui l'a conduit à créer le concept de "poésie action numérique".

Il travaille également en tant que concepteur et programmeur de performances de Poésie action numérique sous le nom de hp-process (Dernières créations de Poésie action numérique : *Kleine Maschine* pour laquelle ils ont été invités entre autres à la convention pure data 2009 à Sao Paulo, à l'ISCL de Salvador de Bahia ou encore au centre Octubre de Valencia en 2009 et *EPT - live-movie* qui a été une commande pour Le marathon des mots de Toulouse et qui a été réalisée depuis juin 2009 de multiples fois).

En 2007, il reçoit le Grand Prix Multimédia de La Société des gens de Lettres de France pour sa création de poésie-vidéo.

<http://x-tr-m-art.com>

## Le théâtre optique de la Compagnie Haut et court

Vendredi 30 mars de 14h à 17h

Par **Joris Mathieu**

Joris Mathieu fonde la Compagnie Haut et Court à Lyon en 1998. Au cours de ces dernières années, l'identité artistique de Haut et Court devient très claire et permet à Joris Mathieu d'affirmer des projets ambitieux dans leurs dimensions poétiques et littéraires comme dans leurs développements technologiques. Avec *Des Anges mineurs* puis *Le Bardo*, il entame un compagnonnage avec l'auteur Antoine Volodine, une des figures centrales de l'écriture contemporaine en France. Se revendiquant clairement théâtrales, les formes qu'il produit mêlent intimement image, littérature, illusions d'optique et musique, nouveaux médias et machinerie traditionnelle. Cette écriture singulière s'adresse à tous les sens du spectateur. Joris Mathieu est intervenu comme professeur de scénographie à l'Université de Lyon 2 et il enseigne à la comédie de Saint-Etienne à partir de la saison 2011/2012.

<http://www.versatile.fr/Compagnie-Haut-et-Court>

# Regards extérieurs – Communications publiques

Ils sont invités à observer les travaux des trois **Laboratoires** pendant le temps des recherches autour des objets qui y sont développés, et invités à témoigner publiquement de ce qu'ils ont vu et traversé lors de la restitution publique des travaux le 5 avril.

## Anissa Kapelusz

Elle est doctorante en Etudes Théâtrales à l'Université Paris III – Sorbonne Nouvelle où elle est aussi chargée de cours. Ses recherches portent sur les pratiques interdisciplinaires contemporaines comme espaces de questionnement de la représentation théâtrale. Parallèlement à ses recherches, elle a suivi une formation en mise en scène et dramaturgie à l'Université Paris X – Nanterre.

## Nicolas Rosette

Il est actuellement en poste au Théâtre de l'Agora - Scène nationale d'Evry et de l'Essonne en tant que chargé de mission multimédia. Outre une programmation artistique liée aux formes contemporaines d'expression utilisant les nouvelles technologies, il a aussi pour mission de tisser des liens entre le monde de la recherche et cette création artistique. Il continue en parallèle une recherche artistique et scientifique sur la construction de la réalité à travers les récits (individuels et collectifs) et la narration. Il fait partie du collectif de plasticien Pandora's Box

[www.hope-and-the-box.org](http://www.hope-and-the-box.org)

## Journée d'ouverture au public

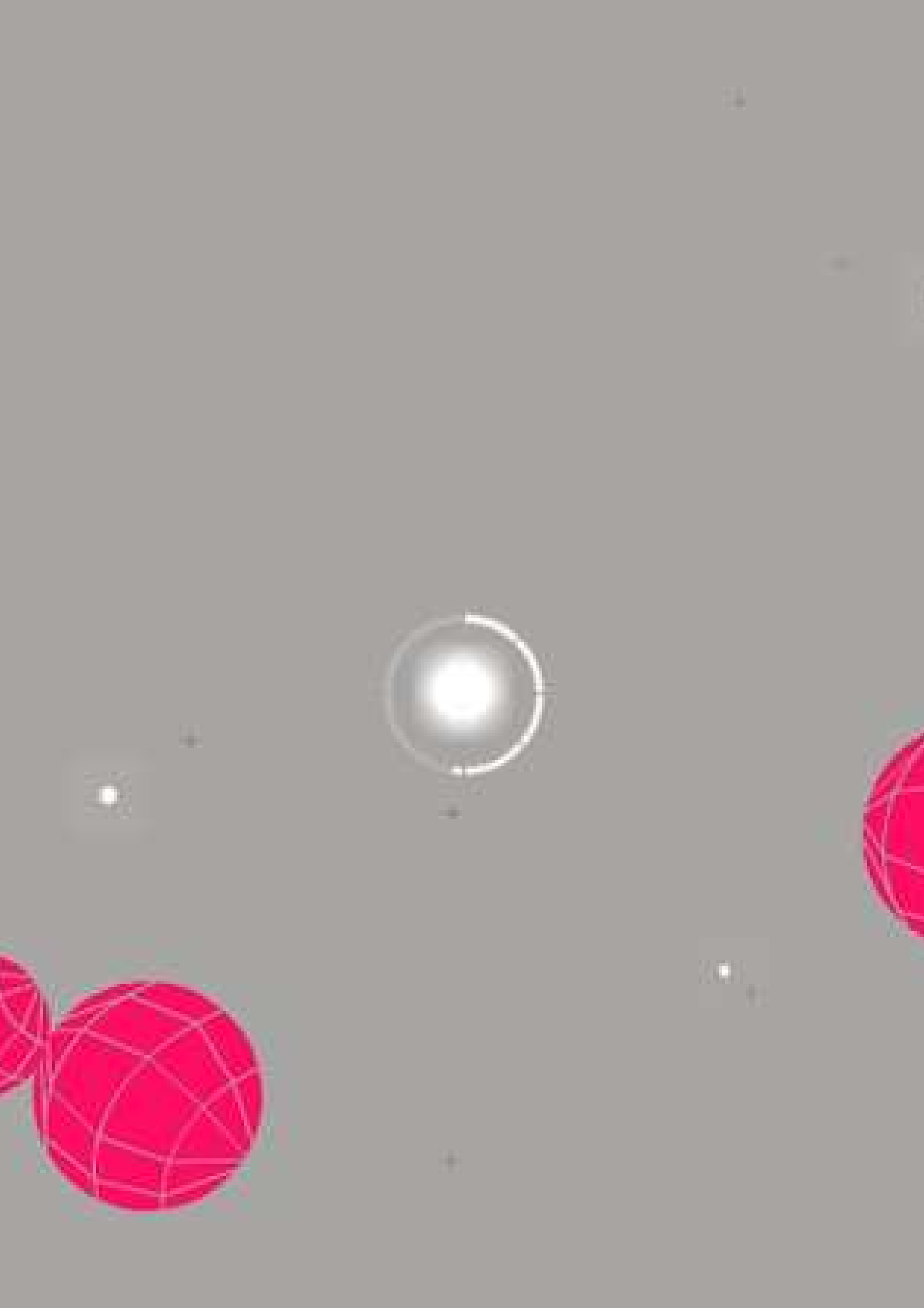
Jeudi 5 avril 2012

10h – 15h : réservé au public ciblé

Les différents **objets** produits par les laboratoires seront mis à l'épreuve par un public ciblé et composé des étudiants de l'Université de Montpellier et des lycéens du Lycée Jean Vilar de Villeneuve Lez Avignon.

16h – 18h : ouverture tout public

Accès aux différents **objets** produits par les laboratoires et communications des regards extérieurs et observateurs.



Centre culturel de rencontre  
 **LA CHARTREUSE**  
Villeneuve lez Avignon Centre national des écritures du spectacle  
BP-30-30404 Villeneuve cedex – 04 90 15 24 24  
<http://www.chartreuse.org>

Cette Sonde est réalisée en partenariat avec l'Université de Paris 8, l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, l'Université de Montpellier 2, la Formation avancée et itinérante des arts de la rue (Marseille), Oudéis (Le Vigan) et le lycée Jean Vilar de Villeneuve lez Avignon. Mécénat : société Orbe. Projet réalisé dans le cadre du Labex-laboratoires d'excellence ARTS - H2

Visuel du document d'après *AURA* de One Life Remains