

PLAYTIME

EXPOSITION

15 mars > 10 juin 2007

FUR, KOLKOZ, MARTIN LE CHEVALLIER

Selon des dispositifs qui empruntent aux jeux vidéo, l'exposition interrogera le rapport au réel et le glissement de la perception du monde qui marque le début du XXI^e siècle.

PLAYTIME présentera les travaux de trois artistes : le collectif Fur, Martin Le Chevallier et Kolkosz, ces deux derniers réalisant ensemble une commande de création.

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

Devant la tentation de parcourir le monde par écran interposé, ces artistes s'appuient sur les codes du jeu vidéo pour proposer une vision distanciée des normes sociales et du rapport à l'image, questions au coeur de la construction sociale de l'individu en ce début de XXI^e siècle.

A l'heure de l'interactivité et du développement des univers immersifs, l'image ne reste plus confinée au cadre circonscrit de l'écran mais déborde dans la "vraie vie", perturbant la perception de la réalité que peut en avoir l'utilisateur et influant sur son propre corps.

COLLOQUE

LES JEUX VIDÉO RENDENT-IL ACCRO ?

Questions réelles autour des univers virtuels...

Loin de toute diabolisation, les Ecm Mendès-France et Rurart proposent une journée de réflexion le vendredi 6 avril 2007 autour des questions liées au jeu vidéo et à ses usages, entre addiction et éducation.

Le jeu vidéo est devenu en quelques années un loisir de masse, dont la sophistication brouille toujours davantage les frontières entre réalité et univers numériques. La plongée dans les mondes virtuels n'est pas sans conséquences matérielles ou physiques pour le joueur. Le développement des jeux à caractère immersif – qui continuent d'évoluer même si la console ou l'ordinateur est éteint –, le passage par l'avatar – un personnage créé par le joueur, avec lequel il participe au jeu –, et le développement de communautés virtuelles, entraînent un nouveau rapport à l'écran et à la pratique du jeu vidéo. Des idées reçues circulent, des inquiétudes émergent – notamment chez les parents ou les éducateurs – autour du poids social de la pratique du jeu vidéo chez les jeunes et des comportements addictifs qu'elle peut entraîner. Le jeu vidéo peut-il constituer un espace de construction identitaire, un laboratoire des pulsions et des passions ?

MARTIN LE CHEVALLIER

Martin Le Chevallier utilise la situation d'interactivité pour porter un discours critique et distancié sur notre époque et ses gimmicks : uniformisation du traitement de l'information, reproductibilité des codes de l'entreprise, hyperconsommation, vidéosurveillance. Ce sont les valeurs du monde contemporain, leur évolution en fonction des progrès technologiques qui sont ainsi pointées.

[Flirt, Vigilance, Gageure, Doro Bibloc, Chicken Bench]



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

Fur exposera la PainStation, table de jeu de ping-pong numérique dont les joueurs gardent les stigmates des parties disputées : une décharge électrique, un coup de fouet ou une brûlure sont infligés à chaque balle perdue. L'oeuvre place le corps du joueur au centre de la relation qu'il peut entretenir avec la pratique du jeu vidéo.

[Painstation]



KOLKOZ

Kolkoz développe depuis plusieurs années une oeuvre basée sur la modélisation du réel et sa perception à travers les nouveaux médias. L'exposition Playtime est l'occasion pour les artistes d'envisager l'ordinateur non plus comme une simple interface vers le virtuel mais comme une fin en soi : ainsi l'oeuvre est l'ordinateur, machine surpuissante construite suivant les codes de l'overclocking, une pratique qui s'apparente au tuning pour PC. Martin Le Chevallier réalise pour cette exposition un jeu vidéo, le Chicken Bench, qui a pour finalité de tester les limites physiques de l'oeuvre informatique conçue par Kolkoz.

[Kolkoz computer]

RURART, UN OUTIL DE L'ACTION CULTURELLE EN MILIEU RURAL

Rurart est un dispositif culturel en milieu rural dépendant du ministère de l'Agriculture. Les actions qu'il développe concernent l'action culturelle, l'art contemporain, les pratiques numériques et touchent les domaines de la formation, de la création et de la diffusion.

Rurart s'appuie sur trois pôles : le réseau régional d'action culturelle de l'enseignement agricole en Poitou-Charentes, l'espace d'art contemporain et l'espace culture multimédia situés sur le site du lycée agricole de Venours (86). Un travail croisé entre ces trois pôles permet le développement de projets ambitieux.

Réseau régional d'action culturelle des lycées agricoles de Poitou-Charentes

Au cœur des enjeux liés à l'animation des territoires, les professeurs d'éducation socioculturelle s'appuient sur leur spécificité pour jouer un rôle majeur en matière d'action culturelle en milieu rural, à partir des lycées agricoles. Le réseau développe ainsi des projets de diffusion d'expositions ou de spectacles vivants, d'accueil d'artistes en résidence ou de coopération culturelle internationale.

Espace d'art contemporain

L'espace d'art contemporain produit trois expositions par an, qui font l'objet d'un important travail pédagogique avec les publics scolaires de Poitou-Charentes. L'implantation singulière de Rurart au sein d'un lycée agricole encourage le développement d'actions spécifiques auprès des populations éloignées des lieux de diffusion de l'art contemporain.

Espace culture multimédia (ECM)

L'espace culture multimédia propose un accès public accompagné à Internet, des ateliers d'initiation, de pratique et de création web ou multimédia, des activités en ligne permettant au plus grand nombre une découverte active, créative et citoyenne du multimédia. L'ecm a également pour vocation la promotion de la création artistique numérique.

Il n'est pas dans la nature de l'action culturelle de donner des réponses, mais il est dans ses missions de poser des questions amenant l'utilisateur, le spectateur - a fortiori s'il est encore scolarisé - à s'interroger sur le monde dans lequel il vit.

Les enjeux ont besoin d'être problématisés : des artistes contemporains travaillent les questions qui traversent l'époque. Il est donc logiquement dans les orientations du réseau, de l'espace d'art et de l'ecm de développer des projets visant à susciter la réflexion à partir de ce postulat.

INFOS PRATIQUES :

Exposition ouverte du lundi au vendredi de 14h à 18h et le dimanche de 15h à 18h, fermé les jours fériés.

Visite commentée sur réservation.

Entrée : 1.50 €

Programme et ouverture de l'ECM sur www.rurart.org