



PI@ytimes

Exposition organisée par la 8^e session de l'Ecole du Magasin / *Exhibition organised by the 8th session of
l'Ecole du Magasin, Centre National d'Art Contemporain de Grenoble*

Commissaires de l'exposition / *Curators :*
Charles Barachon, Keren Detton, Reiko Setsuda, karine vonna



Lieu de l'expositon / *Exhibition place:* Ecole Supérieure d'Art de Grenoble

Claude Closky
Manuel Datta
François Deck
Cynthia Delbart & Julien Prévieux
Christoph Draeger
Liam Gillick
Laurent Hart & Julien Alma
Pierre Joseph
Matthieu Laurette
Martin Le Chevallier
Christelle Lheureux & Anthony Brinig
Miltos Manetas
John Miller
Jean-Hubert Noviel
Eric Zimmerman

p. 30 / *Labyrinthe*, 1999
p. 62, 63 / *L'ordinateur portable*, 1999
p. 20, 21, 22, 23 / *Banque de questions*® *Rien ne va plus ! Faites vos jeux !*, 1999
p. 58, 59 / *Domestic Fighters*, 1999
p. 46, 47 / *Gameboyz* (with Gary Breslin), 1998, / p.45, Entretien avec Reiko Setsuda
p. 53, 54 / *The Meeting of the 2nd of February* / p.55, *Who controls the near future* / p. 56, 57, *WHEN DO YOU NEED MORE TRACTORS*, 1999
p. 38, 39 / *Borderland*, 1998
p. 42 / *Cache-Cache*, 1990 - 99 / p. 43 44, *Texte d'intention*, 1998 / p. 44, *CV*, 1997
p. 33 / *Le spectacle n'est pas terminé* (tournage) / p. 40, 41, *Le spectacle n'est pas terminé*, 1998
p. 10 - 13 / *Gageure 1.0*, 1998
p. 36, 37 / *La chose que j'aime*, 1998
p. 34, 35 / Entretien avec Lionel Bovier & Christophe Chérix
p. 61 / *A Funny Forum Happened on the Way to the Thing*, 1998
p. 16 - 18 / [*L'esprit du lieu*], 1999
p. 24, *Duel* / p.25, *Statement* / *Capture*, dos de couverture
p. 5 - 8, 26, 27, *Conversation entre les commissaires de l'exposition*
p. 9, 51, 60, 64, *Vues de l'exposition*
p. 28, 29, *Otaku → Gamer*, par Reiko Setsuda
p. 31, 32, *Cinéma : programmation*
p. 48 - 50, Philippe Parreno : *Augmenter l'interface*, entretien avec Charles Barachon
p. 65 - 74, *Traductions*
p. 75, *Biographies*
p. 76, 77, *Liste des œuvres exposées*

Charles Barachon : nous avons tous été, pour commencer, inspirés par le phénomène dit des «cultures populaires», tout en nous apercevant rapidement qu'il s'agit d'un terme générique imprécis et obsolète. Notre réflexion s'est alors recadrée sur la notion de jeu, pour aboutir à ces questions : quelles relations au monde les diverses pratiques du jeu peuvent-elles produire ?

Quelles potentialités ces pratiques rendent-elles disponibles, et quels comportements impliquent-elles ? En somme, il s'agissait de repérer les modes de représentation de l'individu négociables au sein de cette sphère du jeu. Il nous apparaissait alors indispensable d'axer également notre propos sur l'aspect mouvant du temps de travail, et de son interaction avec le temps de loisir.

Keren Detton : la culture populaire est devenue pour nous une impasse. Nous pensions avant tout développer un rapport à différents publics et élargir le

champ de l'art. Mais il fallait d'abord détourner la distinction *high* et *low art*, indiquer comment l'évolution des sociétés a rendu cette distinction caduque. Les cultures dominantes nous ont rendus étrangers à nous-mêmes et aux autres. En resserrant notre propos, nous choisissons un thème et des questions qui remettaient en jeu la notion d'individu. Néanmoins, le jeu est un terrain qui permet également de se confronter à l'autre et de faire équipe avec lui. Quels liens recrée-t-on alors avec la réalité ?

karine vonna : dès le départ, souvenez-vous bien, nous avons beaucoup tourné autour de la notion de divertissement. Nous l'avons ensuite abandonnée au profit de celle du jeu. Pour moi, la première faisait trop directement référence à la production /consommation de biens et services, à quelque chose de l'ordre du pur amusement. En m'accordant avec vous sur le thème du jeu, l'ère du jeu, je voulais explorer

une forme particulière de divertissement. Une forme plus riche de sens, de possibles. Avoir une approche constructive. Car à l'inverse du divertissement, le jeu implique un cadre, des règles, la présence de partenaires et/ou d'adversaires. Autrement dit, des contraintes. Et c'est la manière dont certains artistes aujourd'hui ré-agencent, contournent, détournent voire subvertissent ces contraintes qu'il m'intéressait tout particulièrement de mettre en exergue.

Reiko Setsuda : une sorte de *teenager generation* s'est étendue à la société toute entière, c'est-à-dire une infantilisation de la société elle-même. La période *moratorium* s'est énormément prolongée, parfois même jusqu'à l'âge de 35 ans. La gestion du temps libre a donc pris un poids considérable dans la vie quotidienne de chacun. Ce n'est pas un hasard si nous avons choisi le terme «resituage»¹ parmi les textes figurant aux murs. L'exposition *All Star* organisée par

les élèves de l'École Supérieure d'Arts Visuels de Genève, que nous avons visitée ensemble en mai dernier, m'a beaucoup fait réfléchir sur la question de la construction de l'identité chez les *teenagers* qui imitent les grandes stars, leur *look* et leurs comportements. C'est pourquoi, j'ai proposé cette documentation japonaise pour *PI@ytimes*, elle montre bien comment le Japon des années 90, et pas seulement les adolescents, mais aussi les adultes, choisissent de se (re)construire une identité inspirée des personnages fictifs (mangas, séries télévisées, etc.)

k.v. : je considère personnellement que *PI@ytimes* n'a plus rien à voir avec ces mécanismes d'identification et d'imitation à des héros tout puissants. *PI@ytimes* est déjà à la lisière de la société du spectacle. Manetas fait de Lara Croft un anti-héros animé de passions humaines, Laurent Hart façonne ses personnages dans l'univers des banlieues bétonnées, et Christoph Draeger se sert de gens comme toi et moi pour ré-interpréter des standards du cinéma made in U.S.A. Franchement, j'ai trouvé que les artistes de *PI@ytimes* pratiquaient plutôt la

distanciation, le off, le out. Que ce soit sur le mode ironique, caustique, critique, ils ont choisi d'être ailleurs que sous les *high lights* du spectacle pour retrouver peut-être le goût, les saveurs subversives de pratiques non encore récupérées, encore inscrites dans le *low*...

C.B. : ce qui m'a semblé riche de sens, c'est cette idée de jeu de rôles mise en résonance avec le principe du groupe, donc avec le réel ; une extension notamment repérable dans les travaux de Liam Gillick. Le jeu de rôles devient finalement un modèle capable de mettre en évidence les fonctionnements quotidiens d'un groupe d'individus, d'une société X ou d'une économie Y, c'est-à-dire les statuts de ses représentants, les stratégies recherchées, les règles, les modes d'action et d'interaction entre ces personnes. D'un point de vue temporel, la structure du jeu de rôles permet aussi de rendre compte de la fragmentation de l'expérience individuelle et, partant, de la nécessité d'une faculté d'adaptation efficace à chaque nouvel environnement : une *hyperflexibilité* au temps en quelque sorte.

k.v. : il est clair qu'on retrouve souvent dans quantité de jeux les fondamentaux, les mots clés d'une pensée néolibérale plus connue sous l'appellation *pensée unique* : compétitivité, adversité, hyperflexibilité, adaptabilité... Et quitte à me répéter, je constate qu'à quelques exceptions près, les artistes de *PI@ytimes* ont adopté des postures et des pratiques qui questionnent précisément ces valeurs néo-libérales telles qu'on les retrouve hyper dominantes dans la société dite de l'*entertainment*. L'exemple le plus caractéristique étant celui de Matthieu Laurette qui recycle et réactive, via une caricature de micro-trottoir, le manifeste de Debord contre «la société du spectacle».

¹ « Resituage: quitter son boulot pour un autre qui paie moins mais qui vous resitue sur la voie de l'apprentissage »
Cf Douglas Coupland, *Génération X*, Robert Laffont, Paris, 1993.

k.v. : personnellement, j'avais envie d'explorer autre chose que les notions déjà usées, mais toujours dans l'air du temps de jeux de rôles et d'interactivité. Ce que je voulais, c'était ajouter à ces points de vue, celui de la relation aujourd'hui problématique entre temps de jeu et temps de travail, appréhender la question du travail en tant que valeur en voie de disparition (D. Méda), comme quelque chose qui n'existe plus et qui ne reviendra pas (A. Gorz). Concrètement, si le travail n'est plus l'élément structurant fondamental de la vie individuelle, ni de la vie collective, si l'information et l'*entertainment* sont aujourd'hui la première industrie mondiale, alors il convient de questionner ces mutations, travailler dans le champ des questions posées par ces mutations, engager la conversation, et créer le débat. D'où la présence de François Deck dans

PI@ytimes. D'où l'intérêt de son travail : fabriquer des questions, parce que répondre aux questions telles qu'elles sont posées ou prendre l'initiative de les fabriquer détermine, comme il le dit si bien, une position sur le terrain du débat. D'où les deux ateliers animés par Deck dans l'espace-temps de *PI@ytimes*, avec un public «embauché» pour réfléchir sur tout un jeu d'inter-relations entre *travail & création*, temps de travail et temps libre, temps travaillé et temps libéré, etc.

K.D. : les films choisis pour la programmation cinéma, que nous avons organisée en parallèle de l'exposition, abordent ces thématiques du jeu et du travail (Dara Birnbaum, Ericka Beckman, Richard Serra, Jean-Luc Godard). La succession des films, le médium lui-même, ainsi que la position du spectateur nous offraient des comparaisons intéressantes avec les sujets de notre exposition.

En outre, cette programmation nous a également permis d'interroger le travail de *curator* de façon différente.

R.S. : la collaboration avec Eric Zimmerman, concepteur de jeux, a également donné une autre ampleur, dans la mesure où il réfléchit davantage sur les fonctionnements qui rendent possible l'activité du jeu. C'est la première fois qu'il intervient dans un espace d'exposition : c'était un défi, au vrai sens du terme, à la fois pour lui et pour nous. Grâce à la création de trois jeux, aux caractères différents, nous avons pu aborder la perception psychologique et physique du visiteur, le conditionnement temporel et spatial. D'autre part, avec *Suspicion*, il éclaire la pratique du jeu de rôles. Accepter les règles du jeu, c'est se soumettre à une autre discipline. Ce parti pris spontané conduit à vivre un autre personnage, dans une autre histoire, momentanée.

K.D. : avec *Suspicion*, Eric Zimmerman vient greffer de nouvelles règles à l'espace du travail et met ainsi en péril celles qui régissent habituellement cet espace. Par le jeu, il met à l'épreuve des relations et des comportements sociaux formatés par l'entreprise (système hiérarchique pyramidal, sectorisation, jeux de pouvoir, etc.)

C.B. : à partir du moment où l'exposition tente d'articuler les potentialités du jeu, elle amène à réfléchir sur la notion d'interactivité proposée au joueur. Les œuvres sélectionnées en embrassent différentes formes. Jean-Hubert Noviel, qui dialectise et déconstruit dans [*L'esprit du lieu*] les mécanismes du parc de loisirs, ou John Miller, dont les peintures de plateaux de jeux télévisés vides fonctionnent comme des idées dominantes empruntées de séduction, montrent combien le joueur/usager côtoie ici une interactivité factice qui le laisse dans l'impossibilité de sa propre représentation au monde. Miltos Manetas, en se réappropriant les schémas du jeu vidéo, en questionne le cadre et l'interface, ses limites. Il parvient à

trouver des chemins de traverse subversifs, la faille qui lui permet de jouer tout en allant à contre-courant de ce qui est proposé : il ne fait jamais décoller l'avion censé faire des *loopings* aériens, attribue des comportements suicidaires à Lara Croft, mais maintient malgré tout la possibilité du jeu. C'est le joueur seul qui conduit une interactivité à rebours. L'installation-vidéo de Christelle Lheureux indique, quant à elle, une interactivité constructive entre un groupe d'individus qui tente d'inventer une économie nouvelle, basée sur la téléportation.

K.D. : *la chose que j'aime* de Christelle Lheureux, reprend cette utopie de la vie communautaire. Les possibilités sont infinies, mais on ne se libère pas si vite des restes d'une organisation capitaliste qui a tourné au désastre. Les acteurs semblent inéluctablement ramenés aux modèles qui les hantent.

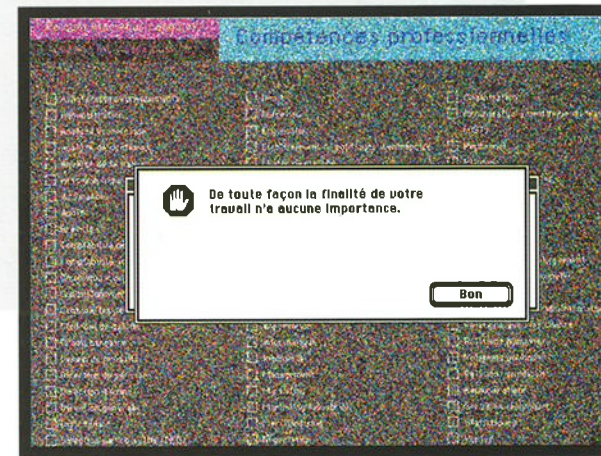
suite p.26



Gageure 1.0 peut vous permettre
d'oublier votre peur du vide
durant quelques instants.

Il vous faut croire

PPDA
la pelle
parce qu'on
de l'immortelle conception
un paradis perdu
à la croissante retrouver
un système
un système 0
un système 0
au multiforme
à la médecine par les plantes
aux berges de la capitale
à la mesure de l'eau
à la reconnaissance
à la pelle pour homme
ou tout horizontal
ou big bang
à la totale
ou prêt
à l'inverse lent
ou mobile de Luch Bass
ou long-queue
aux empes
à la mort de dia Maresca
à la grosseur des hommes
à l'annonciation dans le travail
à l'entreprise





Gageure 1.0

Travail en cours

Gageure 1.0 est un simulateur d'existence. Il nous propose d'oublier, durant quelques instants, cette peur du vide que nous partageons tous. Nous allons provisoirement nous sentir exister, nous réaliser, devenir quelqu'un. La recette est simple : il suffit de croire au travail.

Cette métaphore prend la forme d'un cédérom. Pourquoi ? Dilbert¹ donne la réponse dans une question : « Mais comment faisait-on pour avoir l'air de travailler avant l'invention de l'ordinateur ? ». Aujourd'hui deux salariés sur trois travaillent avec un ordinateur, qui est devenu l'outil de travail par excellence. En consultant Gageure 1.0, nous allons donc avoir l'air de travailler. Et nous allons jouer avec un employeur à la fois anonyme, imprévisible et inflexible : l'ordinateur.

Le visage cathodique de notre interlocuteur est sans aspérité. Couleurs élémentaires de la vidéo, quelques pixels en guise de typographie, nous sommes interpellés par des propos laconiques au centre d'écrans uniformes. La machine s'adresse à nous. Elle nous promet un épanouissement professionnel et personnel. Cette promesse est une propagande. C'est celle du capitalisme contemporain : le discours managérial. Ce discours, garant de la centralité du travail, nous berce au moyen d'un jargon constitué d'euphémismes mobilisateurs, et nous invite à nous conformer à ses modèles de réussite.

La réussite annoncée ne viendra jamais. D'abord confrontés à un simulacre d'entretien d'embauche, ignorants de ce que nous réserve la machine, nous allons peu à peu découvrir le caractère labyrinthique de Gageure 1.0. Tantôt acteurs de jeux aussi aliénants que le travail et la consommation, tantôt spectateurs de la permanence de l'imagerie du bonheur, nous constaterons la vanité de nos espoirs d'épanouissement.

Exploitant l'hypertexte, ce parcours, fait d'association d'idées, offre une lecture non linéaire, issue du vagabondage de la pensée.

1. Scott Adams, *Le principe de Dilbert*, First, Paris, 1997.



de nouvelles règles, de nouveaux sujets de nouveaux comportements...

DO YOU WANT TO CONTINUE ?

a game is a system of desire

MOINS EST UNE POSSIBILITE

«Welcome to this happy place! Disneyland is your land. Here the age relives from memories of the past and here youth makes safe the challenge and promise of the future. Disneyland is dedicated to the ideas, the dreams and hard facts that have created America, with the hope that it would be a source of joy and inspiration to all the world. Thank you.»

Walt Disney's inaugural speech at Disneyland (California), on July 17, 1955.

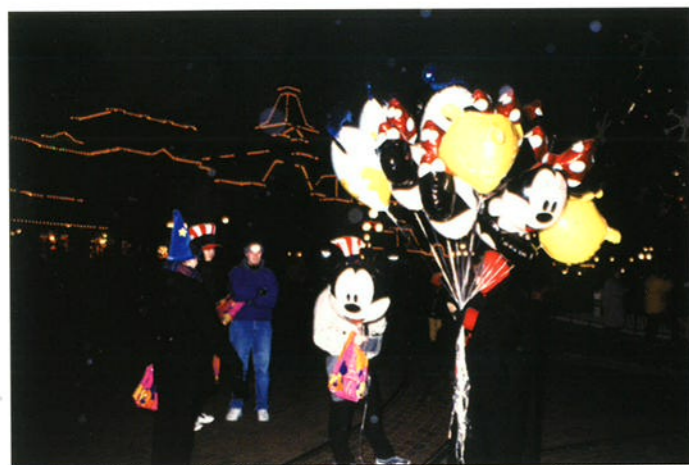


A.M.E : il y a au préalable une sorte de mise en condition, un calibrage. Avant de «faire», il faut mesurer tant, ne pas être cardiaque, ne pas être enceinte, etc. C'est la mise à l'épreuve : est-ce que j'ai le bon corps pour faire la bonne chose ?

B.R : le cauchemard du 20^e siècle, on l'attendait, c'est «Big Brother» : vidéosurveillance partout, identification électronique. Cela existe de manière assez soft à travers internet ou les profils de consommateurs. Mais le penchant souriant c'est Disney.

B.R : les gens se cotoient dans un parc mais l'interaction reste très faible. Ils co-consomment.

A.M.E : si interactivité il y a, c'est entre les lieux, ces espaces imaginaires spatialisés, et «moi» en tant qu'individu singulier. Il ne s'agit pas de l'interactivité entre deux correspondants de jeu sur internet. Le meilleur paradigme serait celui de l'espace



Bernard Rochette : le parc de loisirs est un produit conçu directement pour les masses, mais qui intègre des éléments de ce que l'on pourrait appeler la «culture populaire» : la fête foraine, l'imaginaire des contes et légendes, et surtout, à Disney plus qu'ailleurs, le merveilleux de la technique, Jules Verne et le voyage sur la lune. C'est tout cela remixé.

Anne-Marie Eyssartel : on franchit le miroir d'Alice. C'est de la culture de dessins animés, ainsi que la résultante, au sens quasi mathématique du terme, des jeux vidéos. On passe de monde en monde, comme dans les premiers Sonic.



labyrinthe où tout cesse de se voir, puisque un autre point de vue me révèle à chaque fois autre chose.

B.R : il y a une parenté avec la culture séquentielle : une juxtaposition de morceaux théoriquement sans rapport, si ce n'est par le médium lui-même. Dans la mesure où vous restez maître de l'organisation, du parcours, vous activez en quelque sorte le mode de passivité que vous allez consommer.

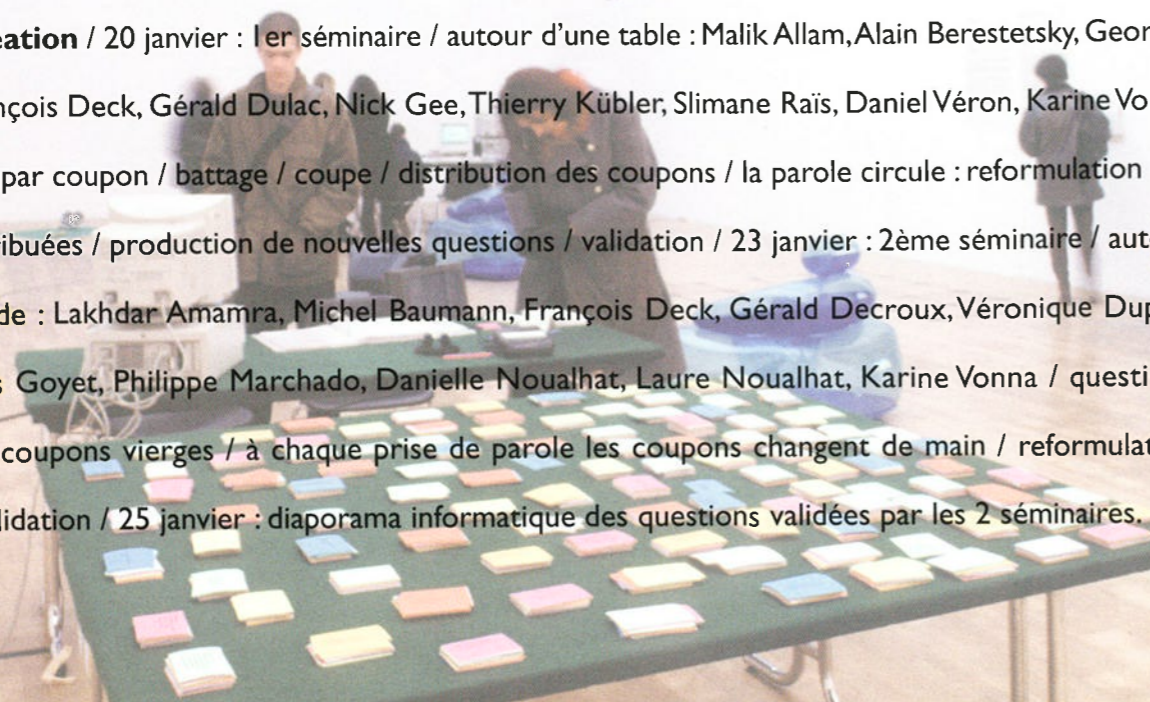
Jean-Hubert Noviel, [L'esprit du lieu], retranscription de la bande-son (extraits), propos recueillis par l'artiste, 1999.

Cf Bernard Rochette, Anne-Marie Eyssartel, *Des mondes inventés - Les parcs à thèmes*, La Villette, coll. « penser l'espace », Paris, 1992.



MOINS EST UNE POSSIBILITE

Banques de questions[®] 1995 développe des jeux de société / expertises réciproques / protocoles de questionnement, décision / 16.01.99 - 06.02.99 : **Rien ne va plus, faites vos jeux !** / outils : documentation générale, Q comme question version Deleuze, diaporama informatique d'un jeu de questions sur *L'évolution des représentations du travail* / coupons de questions à emporter / 2 séminaires sur la relation problématique **Travail & Création** / 20 janvier : 1er séminaire / autour d'une table : Malik Allam, Alain Berestetsky, Georges Cazenove, François Deck, Gérald Dulac, Nick Gee, Thierry Kübler, Slimane Raïs, Daniel Véron, Karine Vonna / une question par coupon / battage / coupe / distribution des coupons / la parole circule : reformulation des questions distribuées / production de nouvelles questions / validation / 23 janvier : 2ème séminaire / autour d'un centre vide : Lakhdar Amamra, Michel Baumann, François Deck, Gérald Decroux, Véronique Dupré, Enos, Georges Goyet, Philippe Machado, Danielle Noualhat, Laure Noualhat, Karine Vonna / questions recopiées sur coupons vierges / à chaque prise de parole les coupons changent de main / reformulation d'énoncés / validation / 25 janvier : diaporama informatique des questions validées par les 2 séminaires.



<p>Jeux de rôles, Jeux drôles, la langue française est-elle cynique ?</p>	<p>La société des loisirs n'est-elle pas en réalité l'occasion de produire d'ultimes biens de consommation qui alimentent une dernière fois la société de consommation-production ?</p>	<p>L'acte de création est-il un acte conscient ?</p>	<p>C'est quoi créer ?</p>
<p>Le travail n'est plus le mètre étalon de toute activité, l'art reste-t-il la même distance ?</p>	<p>Un réajustement des définitions ne permettrait-il pas de mieux cerner la réalité des diverses formes d'activités productives ?</p>	<p>Quelle alchimie transforme la créativité de certains en création ?</p>	<p>Est-il plus facile de créer ou de ne pas créer ?</p>
<p>L'art a-t-il à voir avec la démocratie ?</p>	<p>Aujourd'hui, l'art ne navigue-t-il pas entre sacralisation et démocratisation ?</p>	<p>Le droit de créer doit-il être garanti par l'État de droit ?</p>	<p>Est-ce que la standardisation va nécessairement à l'encontre de la création ?</p>
<p>Est-il y avoir de l'art sans quantité de travail apparente ?</p>	<p>L'art mène-t-il au travail ?</p>	<p>La création est-elle ?</p>	<p>A-t-on le droit d'éteindre un incendie avec un «extincteur-œuvre d'art» ?</p>

<p>La compensation par la consommation entretient-elle le malaise social ?</p>	<p>Créer, est-ce nécessairement inventer ?</p>	<p>Faut-il travailler pour exister ?</p>	<p>Comment définir l'identité sociale autrement que par référence au travail ?</p>	<p>l'homme n'est plus obligé de produire, il la liberté (volonté) de créer ?</p>	<p>L'absence de réponse à une question peut-elle être à l'origine d'une création ?</p>	<p>Qu'est-ce que le salaire universel ?</p>	<p>Comment faire pour que le salarié se responsabilise et s'organise collectivement sans passer par les notions de citoyenneté ou de lutte manichéenne contre le pouvoir ?</p>
<p>La création est-elle compatible avec la paresse ?</p>	<p>Le questionnement autour du travail nous amène-t-il à relativiser un des points constitutifs de notre État de droit : le droit au travail ?</p>	<p>L'objet du travail terminé permet-il de renouveler le geste ?</p>	<p>Qu'est-ce que les dispositifs interactifs existants ou à venir permettent de cacher ?</p>	<p>Le terrain bâti est-il nouveau terrain vague ?</p>	<p>Objet consommé pour un travail rémunéré ? Objet troqué pour un travail non rémunéré ?</p>	<p>Quelles sont les significations si les pratiques ou les préoccupations du travail approchent celles de l'art ?</p>	<p>Le travail nous détourne-t-il de l'art ?</p>
<p>Un jeu a-t-il toujours des règles ?</p>	<p>La liberté de création est-elle incompatible avec le respect des contraintes ?</p>	<p>Le processus qui amène à une œuvre est-il déjà une œuvre ?</p>	<p>Le temps de travail détermine-t-il la valeur de l'œuvre d'art ?</p>	<p>Les politiques d'emploi ne devraient-ils pas s'interroger sur la notion du travail ?</p>	<p>Le travail est-il politique ?</p>	<p>Ma vie est-elle possible sans création ?</p>	
<p>Qu'est-ce que les dispositifs interactifs réellement existants permettent de rêver ?</p>	<p>Pourquoi avoir la nostalgie du passé et jamais celle du futur ?</p>	<p>Une œuvre doit-elle rendre explicite le processus qui a conduit à sa création ?</p>	<p>Pourquoi se présente-t-on toujours aux autres en parlant de son métier de son emploi ?</p>	<p>Comment faire changer les représentations du travail ?</p>	<p>Est-ce qu'il faut employer le mot travail ou le mot processus ?</p>		

JEL, RACE, et CAPTURE : trois jeux pour une galerie, par Eric Zimmerman

JEL, RACE, et CAPTURE sont des jeux (games). Ce ne sont pas des travaux artistiques qui s'approprient des motifs de jeu ni même des installations interactives qui seraient destinées à évoquer un sens ludique. Ce sont des jeux. **DUEL, RACE, et CAPTURE** ont des règles. Il y a des façons correctes et incorrectes d'y jouer. Ils nécessitent un certain nombre de joueurs, qui finissent le jeu gagnants ou perdants.

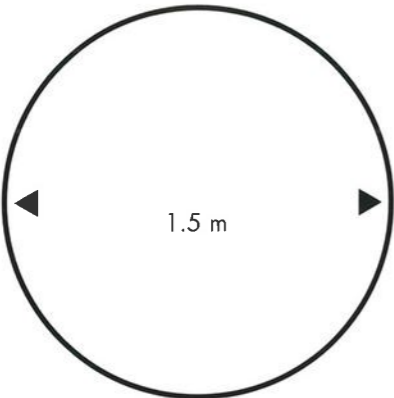
Les jeux (games) sont des systèmes dynamiques très structurés. Un designer de jeux a pour rôle de créer les règles du jeu et les conditions matérielles requises par ces règles. Si vous désirez expérimenter les jeux (games), conçus pour être utilisés, de «jouer le jeu» (to play the game), vous devez devenir un joueur (player), c'est-à-dire lire les règles affichées au mur et suivre très exactement leurs instructions. Il y a quelque chose de masochiste dans le fait de se soumettre aux règles d'un jeu. Mais ce qui rend les jeux si intéressants, c'est qu'au-delà du système rigide et fixe des règles, se dégage ce que l'on nomme le jeu (play). Ce jeu (play) - libre, improvisé, indéterminé, créatif - est l'opposé exact des règles. Ce lien étroit entre des règles et le jeu (play) se rapporte généralement à la façon dont se produit du sens. Comment se fait-il, par exemple, que des significations significatives émergent des règles et des définitions d'un langage ? Ou bien encore, qu'en consacrant une partie de sa journée à l'espace artificiel de la galerie, il puisse émerger du sens propre à marquer d'autres aspects de votre «vraie vie» ? Les jeux (games) ici présentés montrent trois modes classiques de jeu (play) : *DUEL* est principalement physique, *RACE* est principalement social, et *CAPTURE* est principalement stratégique.

Gardez bien *DUEL, RACE* et *CAPTURE*. Que voyez-vous ? Des marques au sol, quelques lignes de texte, un petit accessoire ou deux. Mais quand vous décidez de jouer, ces éléments structurels, minimaux, presque arbitraires se réassemblent en de nécessaires et agréables structures de jeu (game). Alors, à vous de jouer. Les jeux ne sont pas des objets de contemplation passive. Ce sont des ensembles de possibilités qui ne peuvent être explorés qu'au travers d'une interaction réelle. Alors essayez d'oublier votre inhibition, la réserve qui vous tient généralement à distance lorsque vous entrez dans un espace pour voir de l'art. Foncez. Lisez les règles. Jouez les jeux. Et n'oubliez pas d'avoir du plaisir.

Un grand merci à ceux qui ont testé les jeux : Dan Reznick, James Lantz, Frank Lantz, Elena Gorfinkel, Enid Zimmerman, Laura Zimmerman, Gilbert Clark, John Harp, Chris Swain, et Scott Kennedy. Je voudrais remercier tout particulièrement Frank Lantz, designer de jeux et collaborateur de longue date, pour sa contribution décisive au design de *RACE* et pour sa profonde influence sur tout mon travail.

Notes
jeu : jeu spécifique
play : sentiment du jeu en général

DUEL



C.B. : la configuration de l'exposition est telle que chaque position du spectateur multiplie elle-même les points de vue, les lectures. Si *Pl@ytimes* fonctionne comme une mise en disponibilité organisée des potentialités offertes par le jeu, le parcours dans l'exposition reste néanmoins construit par le visiteur. Et je crois que le niveau d'interactivité le plus riche provient précisément de l'intertexte qui est créé entre les œuvres, mais aussi entre les œuvres et le texte mural. C'est dans ces interstices que quelque chose de plus se joue sur le plan comportemental, entre le regard et l'action. Ainsi du dialogue entre les zones ludiques activables à l'échelle 1 proposées par Eric Zimmerman, et les deux exemplaires de la série *Cache-Cache* de Pierre Joseph, une sorte de jeu de rôles également disponible à l'échelle de la réalité, mais activable mentalement. Cette prolongation des œuvres entre-elles produit véritablement du sens.

K.D. : *Cache-Cache* de Pierre Joseph avait par contre un statut un peu particulier. Nous avons décidé, en tant que curators

de la reconstituer, de la réactiver. Il m'a semblé que le spectateur la percevait d'avantage comme un indice, avec une fonction plutôt allégorique que participative.

R.S. : en même temps, elle fonctionnait comme un appel au jeu. Certains visiteurs sont même allés jusqu'à brandir le sabre de kun-fu et le nunchaku. La participation physique du spectateur à plusieurs œuvres le conduit à reproduire un comportement similaire avec des pièces où son implication n'est qu'imagée.

k.v. : chaque œuvre se tient en elle-même sans phagociter les autres, tout en créant des liens avec elles. Comme dit si bien Nathalie Piégay-Gros dans son introduction à l'intertextualité : «La manière dont l'intertextualité sollicite la mémoire et le savoir du lecteur, le rôle décisif qu'elle lui assigne, sont essentiels : la lecture de l'intertexte n'est pas réservée à une approche savante et érudite de la littérature ; au contraire, le propre de l'intertexte est d'engager un protocole de lecture particulier, qui requiert du lecteur une participation active à l'élaboration du sens (...)

Inclure dans l'œuvre une pièce hétérogène, faire de l'espace de l'invention le lieu d'un bricolage, d'un assemblage de fragments discontinus, telle est bien aussi la démarche de l'écrivain qui convoque dans son texte ceux des autres». En tout cas, c'est comme ça que je lis / lie les approches des travaux de Deck, Laurette Draeger et Noviel.

C.B. : penser le dispositif même de l'exposition nous a conduit à prendre en compte le problème de la verticalité écrasante de l'espace. C'est un détail qui nous a semblé important. Je crois que les solutions retenues, en faisant communiquer virtuellement différentes strates horizontales de l'espace, ont permis d'utiliser celui-ci de manière efficace. Au savoir : limiter au maximum les œuvres destinées à être accrochées et disposer les deux grandes toiles de John Miller plus haut que de coutume, équilibrer la présence au sol et habiter les différents niveaux avec le texte mural.

k.v. : en multipliant la présence des vidéos posées à même le sol, en choisissant de présenter les jeux également conçus pour le sol par Zimmerman, en travaillant notre scénographie à partir de l'horizontalité de l'espace, nous avons réussi à casser la verticalité de cet espace. Mais au-delà, il me semble essentiel de noter que nous avons surtout réussi à faire du *white cube* de l'École d'art un espace quasi domestique, un *domos*, un véritable chez soi pour chacun. Les fauteuils gonflables de couleurs, les tables réservées à la documentation et à *Rien ne va plus*, faites vos jeux ! de François Deck, renvoyaient simplement au mobilier ordinaire de nos propres intérieurs. S'installer confortablement dans un fauteuil pour regarder la télé, s'asseoir à son bureau pour consulter des bouquins, tapoter sur son ordinateur ou surfer sur le net sont des activités aujourd'hui quotidiennes, banales, le visiteur se sentait comme chez lui. En plus, il est clair pour moi que les textes sur les murs et les tableaux de Miller, ont fonctionné comme un habillage de l'espace, au sens où on parle d'un habillage des images télévisuelles, au sens où Pierre Joseph dit aussi de ses

personnages à réactiver, qu'ils «sont choisis de sorte que les œuvres des autres artistes qui constituent le contexte, deviennent décor ou *milieu*», et où il admet que partant, «c'est prêter aux autres œuvres un hypothétique usage, décoratif ou pratique».

K.D. : nous n'avons pas cherché à nous confronter à ces contraintes, nous les avons utilisées. Nous avons joué le jeu du *white cube*, afin de rendre l'espace harmonieux et dynamique. Nous y avons également inclus des éléments extra-artistiques, notamment la table de documentation, qui permettait au visiteur de prendre du recul par rapport à ce qui était donné à voir, et qui en même temps fonctionnait comme une table de discussions, de rencontres, d'échanges.

R.S. : la table proposait des choses très différentes : les cartes de *Suspicion* (le jeu de Zimmerman) à consulter comme un document, les magazines et les dossiers relatifs à la culture du jeu au Japon, mais aussi les œuvres de Claude Closky, Martin Le Chevallier, Laurent Hart & Julien Alma. J'ai beaucoup apprécié cette sorte de confusion volontaire entre documentation et œuvres, également

présente dans l'ensemble de l'exposition : le visiteur pouvait choisir de devenir un pion avec les jeux de Zimmerman, lecteur de la documentation, spectateur des vidéos, ou acteur-producteur du séminaire de Deck. Cette variété a rendu l'espace vivant.

k.v. : nous avons subverti le *white cube*. Des gens y ont joué, d'autres y ont travaillé, ils ont produit des tas de questions, passant ainsi du statut de spectateur à celui de producteur. Je crois que l'exposition a fonctionné moins sur la base d'un *statement*, d'un thème, d'une démonstration que sur celle de la mise en espace de questions appelant d'autres questions. L'essentiel étant de bien poser, comme le fit Deleuze dans son *Abécédaire*, la différence entre interrogation et question. A savoir qu'une interrogation type «comment ça va ?» ne pose aucun problème, alors qu'une vraie question pose toujours un vrai problème. Exemple de question élaborée et validée par l'un des deux ateliers de François Deck : «Pourquoi avoir toujours la nostalgie du passé et jamais celle du futur ?»

Le siècle de *PI@ytimes* en version japonaise.

La sphère des loisirs a pris une place centrale dans la vie quotidienne de toutes les générations, en particulier des plus jeunes.

Otaku : littérairement il signifie «maison» ou «toi» en langue japonaise. Dans le langage quotidien, depuis la fin des années 80, il a pris un sens assez précis : «quelqu'un qui reste tout le temps à la maison pour passer son temps avec un ordinateur et des jeux vidéos, ou encore une personne qui adore les manga, les BD et dessins animés de manière fanatique».

Souvent ce personnage a une image malsaine, est porté sur les lolitas, renfermé, à l'opposé d'un sportif californien... bref, l'Otaku a été considéré comme un individu en marge de la société japonaise.

Finalement, la seule culture nipponne qui ait réussi à s'exporter à l'étranger était cette culture marginale.

C'est pourquoi, la mondialisation de l'Otaku m'a toujours paru être un phénomène étrange, et l'Otaku est devenu un élément social incontournable pour comprendre le Japon d'aujourd'hui.

De plus, ce qui est intéressant et drôle à noter,

c'est une transformation de l'image Otaku au genre très tendance, particulièrement dans le domaine des jeux vidéos. Alors que l'Amérique a réussi à capter les adolescents du monde entier avec Reebok et Mac Donald's, le Japon prend sa revanche avec Nintendo, Sega, Sony et Manga.

Les gamins qui s'amuse avec Nintendo sont beaucoup moins émotionnels qu'auparavant. Par exemple, la génération précédente ne pouvait pas s'empêcher de bouger son corps et faisait des mouvements devant l'écran de jeu, mais les enfants terribles de cette fin de siècle sont plus *cool* et *in*.

C'est pourquoi on les appelle *Gamer* en anglais sans se référer à l'image sombre des Otaku (mais il ne faut pas oublier que l'Otaku marginal existe toujours...)

Actuellement, tous les magazines pour jeunes, même le plus californien ou hawaïen, traitent régulièrement du jeu vidéo. Ils sont certainement gagnés d'une popularité internationale. Bravo !

Jouer un personnage dans la vie quotidienne.

L'amusement lié à l'incarnation d'un personnage ou bien la réalisation d'un rêve enfantin se rencontrent très souvent dans la société japonaise. Ayant passé leur enfance avec BD ou Manga, les adultes des années 90 retrouvent un plaisir à vivre dans un monde fictif.

Costume play

Il s'agit ici d'amusement avec des personnages de manga, un peu comme «les personnages à réactiver» de Pierre Joseph. En général, dans une fête particulière on s'habille avec des costumes et on se comporte comme des personnages.

Au début, il n'y avait que des amateurs fanatiques de manga (Otaku) qui se réunissaient annuellement pour leur plaisir intime (une soirée en amateur avec des costumes).

A l'heure actuelle, ces fêtes sont devenues très à la mode et les gens cherchent plus leur plaisir dans le déguisement que dans un plaisir

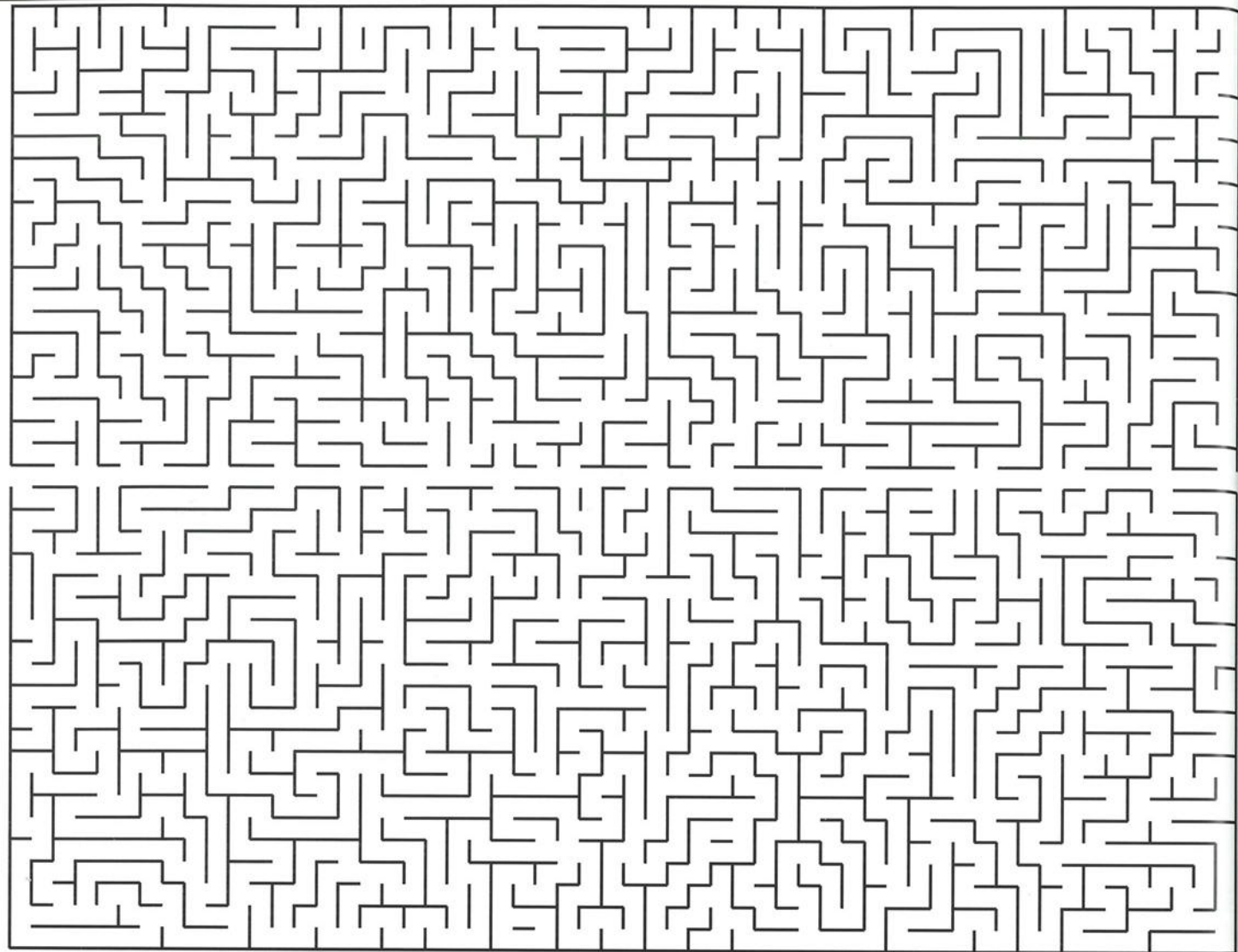
direct lié à l'univers des manga. En observant beaucoup de manifestations organisées autour de «cos-plé» (diminutif de costume play), on peut en quelque sorte les interpréter comme le syndrome de Cendrillon, où chacun rêve de se métamorphoser en centre d'attention ou en princesse.

Image Club

Une version très singulière du *sex business*. Les filles offrent leurs services avec des costumes de manga ou des tenues fétiches comme l'uniforme de lycéenne, d'hôtesse de l'air ou d'infirmière...

Au-delà du thème du fétichisme japonais bien connu, ces costumes incarnent une fantaisie extrême, ils se différencient donc de l'uniforme, simple symbole de position sociale. Le tragique est que les filles qui s'habillent en manga doivent être parfaitement au courant des BD ou manga pour suivre la conversation du client Otaku ... un vrai boulot !!

Reiko Setsuda.



PI@ytimes

Dans le cadre de l'exposition *PI@ytimes*
nous vous convions à une

SOIRÉE CINÉMA

Le mercredi 3 février 1999
Projections de 20h30 à 23h00

Sélection de courts métrages
sur les thèmes du jeu et du divertissement
en collaboration avec le **Centre Culturel Cinématographique**
Remerciements à l'Atelier **MTK**

Salle Juliet Berto (Salle des concerts)
Passage du Palais de Justice - 38000 Grenoble
tél. : 04 76 44 70 38

Technologies Transformation : Wonder Woman

Dara Birnbaum 1978-79 5 min 50

S'appropriant l'imagerie de la série TV *Wonder Woman*, Dara Birnbaum isole et répète les moments où la «vraie» femme symbole se transforme en super-héroïne. Elle subvertit le sens de *Wonder Woman* à la télévision par la manipulation radicale de cette femme, icône populaire. « La narration abrégée - course, filature, sauvetages - permet aux thèmes sous-jacents de refaire surface : transformation psychologique contre produit télévisuel. Le réel devient merveilleux dans cette volonté de «faire le bien» (être moral) dans une société morale ou immorale.»

The Prisoner's Dilemma

Richard Serra 1974 45 min

Richard Serra se base sur «la théorie du jeu» pour créer un micro-théâtre, une situation «jouée» qui reflète la compétition tacite et la dépendance mutuelle qui existent entre tous les individus dans la société et dans ce cas particulier, entre les artistes et les galeristes. Serra dirige un casting de «stars de l'art» dans une pièce sur la moralité, un jeu sans enjeu où l'on perd à tous les coups. C'est une situation de trahison forcée et mutuelle. Il est impossible de gagner sans trahir son camarade ou sans trahir son propre intérêt.

The Broken Rule

Ericka Beckman 1979 27 min

Monde réel et illusion / Travail et jeu.

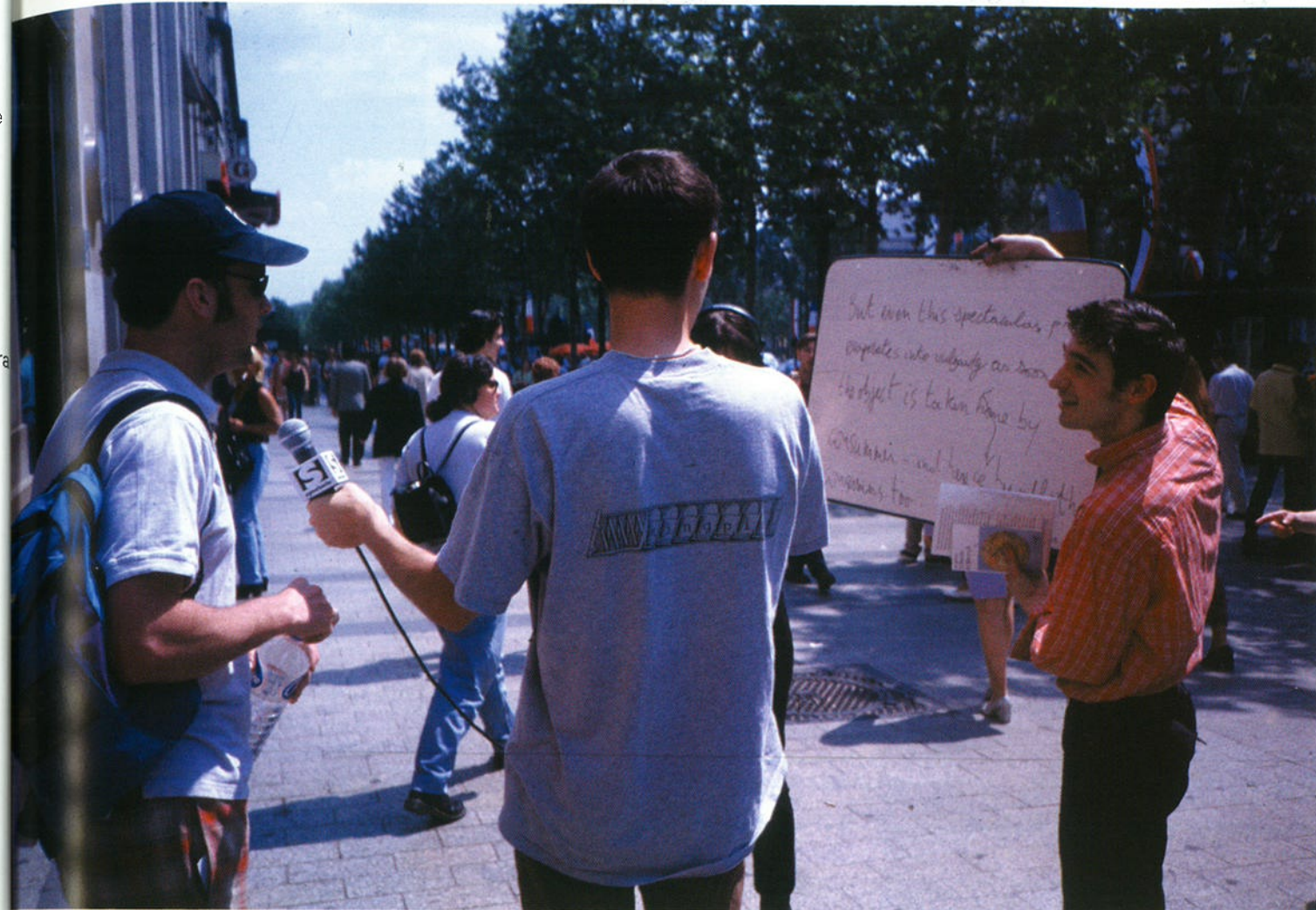
«Ma performance représente n'importe quel homme, qui est sujet aux envies de jouer, à la compétition, à l'autorité, à l'adaptation et à la déception. Une équipe incarne la règle, l'autre la psychologie personnelle tentant de s'adapter aux règles.

La compétition résulte, dans les équipes, de leur respect mutuel.» E. B.

Sur et sous la communication, Marcel

Jean-Luc Godard 1976 55 min

Un ouvrier d'horlogerie spécialisé veut être payé pour sa force horlogère, mais refuse de l'être pour son travail de cinéaste amateur, son «hobby», dit-il ; or les images montrent que dans les deux cas les gestes, dans la chaîne d'horlogerie et dans la chaîne de montage, sont singulièrement semblables, à s'y méprendre. Non, pourtant, dit l'horloger, il y a une grande différence d'amour et de générosité dans ces gestes, je ne veux pas être payé pour mon cinéma.



Miltos Manetas speaks with Lionel Bovier & Christophe Chérix.

Lionel Bovier: yesterday, we were watching your new videos and discussing the precise nature of the gap existing between them and their referent (i.e. some specific and actual video games). How could you define your relationship to video?

Miltos Manetas: I suppose that I have to make videos because it's very easy to handle - it's convenient and cheap, you can make copies and send them around, etc. - but I also hate video. In a way, it's even worse than cinema because you have to watch them in a stupid box framing the images. Then, if I had to «invent» a whole video, I would have to work hard for something that is just effective as a demo for an idea. Anyway, this process of creation implies a position that I'm not really interested in. So, when I bought my Sony Playstation, I discovered a fast way to make videos: I just have to record a part of a game which is linked to something I'm interested to show or express. The images are coming from a precedent scenario that I can re-use and appropriate just by playing the game... For example, in the video called *Flames*, which I've derived from the game *Tomb Rider*, I made the girl (Lara) run into a cave with arrows coming from all around and get hit by them until she falls dead on the snow, mourning a moving «ah!». I tried every kind of death solution and recorded ten of them. Ten times she tries to cross the corridor but she always faults and dies. It fulfilled my wishes for a story about weakness, beauty and tragedy - as if it was always designed for me, waiting for me in stores to buy it and isolate what I'm needing for the construction of an art piece. Moreover, technically it's made exactly as a real video, because in the game you can decide how to move the girl, you can decide from which point of view you want to film her, etc. So you are actually the real director of the game session.



The only difference being that the actor is virtual and that all the sets, stage lighting and so on are ready-made from the game's programmer.

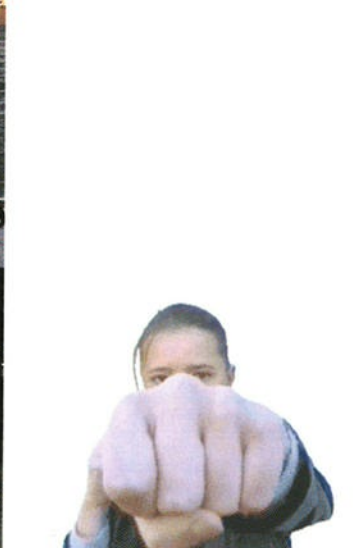
Christophe Chérix: I have played the game *Tomb Raider* yesterday and found very perverse that you continuously kill the girl in your video, because the death you are showing is in fact the one of your own identification in the game. I wouldn't call it a failure, because this process inscribed in the main purposes of the game. Look at the delicate way in which the character is dying! What I would like to know is why you chose these specific sets (in a cave, with arrows or different cutting objects) and not others and how you interpret the suicidal way you purposely played?

Miltos Manetas: first, I like that confusion of identity. As a player, you are Lara, the girl character, but you also are the director of the video in which she is (or you are) acting. Then, I chose specific sets that underline what I wanted to express. The game here is just a metaphor, a vehicle for ideas. Moreover, when the character dies it is impossible for you to see the rest of the landscapes in the game which actually are very beautiful. With her death, understanding becomes impossible - because what in real life is movement and motion is, in the field of representation, comprehension. So, short-circuit (or repetition) is an essential process to operate this kind of metaphorization that I'm interested in.



Scènes		Mario	Nef	Uhu	Nagui	Analie	Lieux
noire	<i>Les films d'ascenseurs présentent</i>						ville
transparente	<i>Le réel est vide</i>						
texte	<i>"La chose que j'aime"</i>						forêt, gare
verte	<i>Journal télé</i>				♥	♥	jardin
bleue nuit	<i>Un train, un taxi, des skis...</i>	♥	♥	♥	♥	♥	rue
ombre	<i>Le mouvement des nuages</i>		♥				jardin
jaune	<i>Réminiscences au jardin</i>		♥	♥			rue
verte	<i>Flash spécial</i>				♥		forêt
transparente	<i>Pubs et pollen</i>						ville
néon	<i>La piscine téléporte</i>		♥	♥			piscine municipale
jaune	<i>Analie écoute et lit la maison</i>			♥	♥	♥	jardin
rouge	<i>Humeurs de la télé</i>				♥		salon
verte	<i>Journal télé</i>	♥		♥	♥	♥	forêt, maison
blanche	<i> Casting d'espace</i>	♥					ville
blanche	<i>La politique tombe du ciel : tracts</i>						ville
toutes couleurs	<i>Les restes de musiques font chanter</i>		♥			♥	maison, jardin
verte	<i>Journal télé</i>	♥	♥	♥	♥	♥	forêt, jardin
néon	<i> Casting d'espace</i>	♥					Z.A.C. rayon papier peint
orange nuit	<i>Dialogue de rêve</i>				♥	♥	rue
marron	<i>Reconversions</i>	♥			♥		forêt, rue
verte	<i>Aménager sa vie intérieure</i>			♥			jardin
verte	<i>Journal télé</i>	♥	♥	♥	♥	♥	forêt, maison
transparente	<i>Carrefour des hirondelles</i>						ville
ombre	<i>Le mouvement inversé des nuages</i>		♥				rue
noire	<i>Disparition de Nef & du Son</i>	♥	♥	♥	♥	♥	maison, rue, jardin
bleue	<i>Le son réveille</i>	♥		♥	♥	♥	jardin
blanche	<i>Nef au pont</i>		♥				pont suspendu
noire	<i>Musique générique</i>						
halogène	<i>Une image</i>						ciel
texte	<i>Un film de Christelle Lheureux & Anthony Brinig</i>						

BORDERLAND

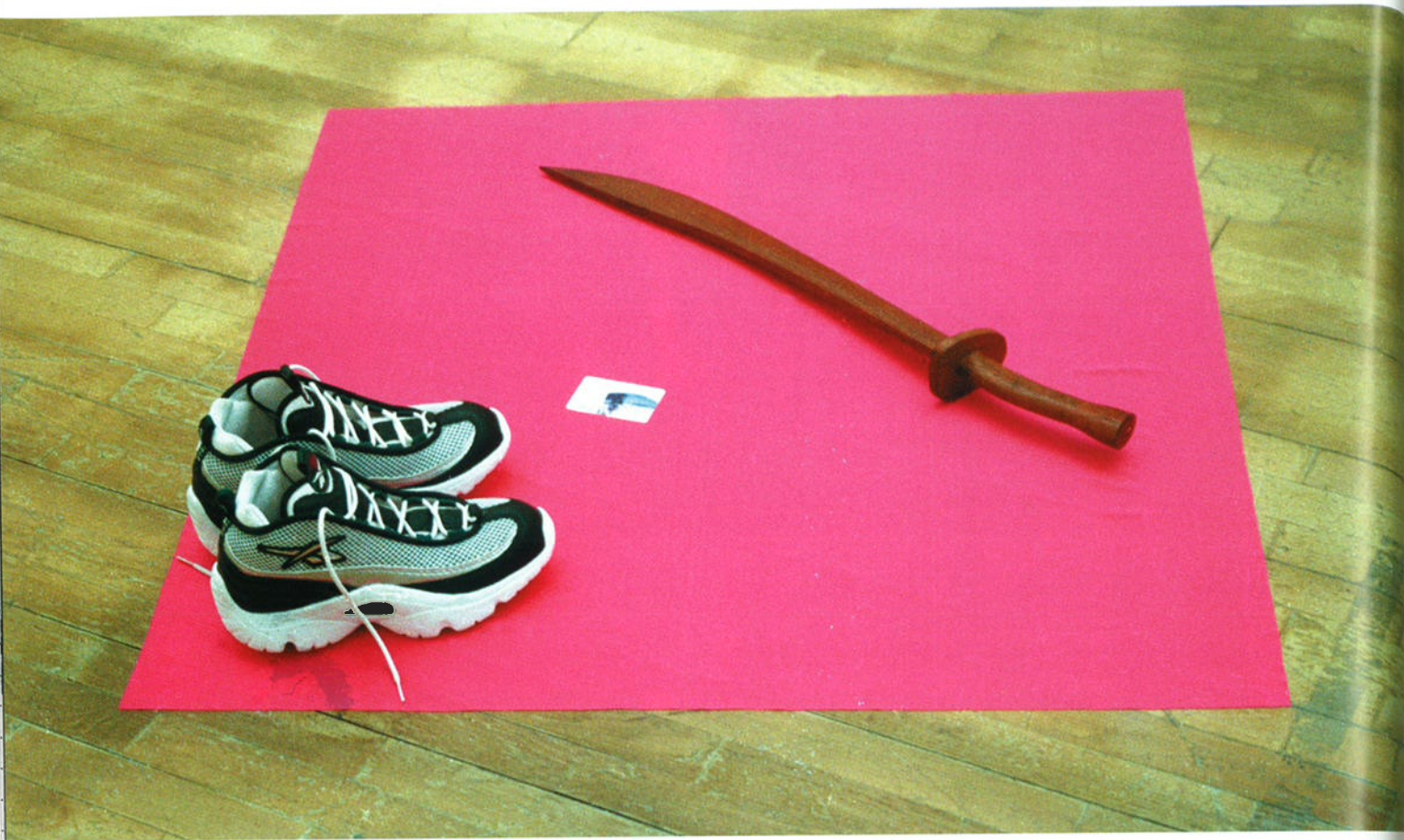




Le spectacle est le mauvais rêve de la société moderne enchaînée, qui n'exprime finalement que son désir de dormir.



The spectator feels at home nowhere, for the spectacle is everywhere.



Pierre Joseph

Texte d'intervention rédigé à l'occasion de son exposition à la Galerie Air de Paris, février 1998.

Beaucoup d'éléments de l'exposition sont des concrétisations d'idées commencées au Japon. Là-bas, plutôt que de montrer des choses qui expriment des convictions sur la vie ou sur l'art, importées d'Europe et de ma tête, j'ai préféré me mettre dans la position d'un élève, d'un étudiant ou d'un apprenti. Je me suis aussi dit qu'entre le savoir individuel de chacun (le mien par exemple) et les connaissances universelles (celles qui circulent, celles qui dorment dans les livres ou les expériences et le métier de chaque personne), il y avait un territoire, un monde. J'ai lu avant un texte de Hakim Bey qui circule sur internet (TAZ : <http://www.babelweb.org/virtualistes/armer/taz.htm>) qui constate d'une part que la carte du monde a déjà été tracée (l'état a déjà arpenté le monde) et que les espaces de liberté (toutes activités confondues) sont de plus en plus rares. Pour voir quelque chose de nouveau apparaître, il développe un concept volontairement «flou», la zone autonome temporaire, qui fait penser parfois à de l'art contemporain. Ainsi pour lui, un repas, une fête, un échange dans un *newsgroup* ou un site éphémère sur internet voire le *hacking* (tradition des utopies pirates)

peuvent seuls dégager des moments d'autonomie pour la pensée, de création vraie : un contre-pouvoir / une contre-culture. J'aimerais plutôt croire à une non-violence culturelle.

Je pense que «essayer le monde» peut déjouer toutes les idéologies, passées et à venir. Parce que si la carte du monde a déjà été tracée par d'autres, la mienne, celle de chacun en regard, est misérable. Par exemple, ce n'est pas parce que des milliers de gens ont déjà visité la Chine ou le Brésil que ça ne peut pas être une expérience créative (de moi) pour moi, même si je ne rapporte pas d'éléments nouveaux pour la communauté. Apprendre le métier d'un autre (une chose déjà connue) n'est pas très subversif, c'est enrichissant. Apprendre comment on construit des immeubles (génie civil) est peut-être plus «questionnant» dès lors que l'on n'a pas l'intention d'en contruire (faire ce pourquoi nous sommes formés)...ou repasser le Bac que l'on a déjà, pour voir ce qui a changé et ce qu'il en reste. Suis-je maintenant nul en maths et bon en Philo, l'inverse ou nul partout ? Peut-être suis-je intéressé par ce que les autres savent déjà, mais le champ est immense. J'ai envie de connaissances de «première main». Même si elles semblent pauvres ou limitées, en regard de la masse des informations qui circulent, elles seront toujours plus précieuses pour moi qu'un reportage à la télé ou dans un magazine.



Pierre Joseph

32 ans, né à Chèv.

28 avenue Bédosse

06080 Nice

Tel. 0493 88 11 33

Formation

- Baccalauréat maths et sciences de la nature, 1984
- Stage de manipulation dans l'agence Grolbois en 1985
- ENSM 21: diplôme national supérieur d'enseignement plastique, Ecole des Beaux-arts de Grenoble, 1989.
- Deux stages à l'ENSAD: Atelier d'image informatique 2D et 3D, 88 et 89.

Expérience professionnelle

- Exposition en France et à l'étranger de mes travaux d'artiste (photo, sculpture vivante, installation), 1989-1998.
- Dans le cadre d'une résidence d'artiste de 3 mois au Japon: prise de contact avec l'entreprise japonaise K&N maître de la chaîne de montage, participation au contrôle qualité dans des ateliers, 1997.
- Ouvrier peintre N1 P1 à temps partiel, 1993-1994.
- Travail scientifique dans l'entreprise de parfums Roger et Gallet (contrôle qualité), 1983.

Langues

- Anglais parlé
- Initiation au japonais

Loisirs

- Me, monique pour profiter aussi bien des paysages que des sports qu'on y pratique.

Joues-tu aux jeux vidéos ?

Non, j'ai seulement commencé à jouer un peu pour le projet mais j'étais tellement nul que j'ai abandonné tout de suite. Pour la vidéo, j'ai directement filmé les écrans dans les salons de jeux, alors c'était difficile de faire les deux (filmer et jouer) en même temps.

Qu'est-ce que te penses de la génération gameboy ? Appartiens-tu aussi à cette génération ?

Comme enfant, j'habitais dans un tout petit village de 400 habitants dans les Alpes, je n'ai jamais eu accès aux jeux vidéos, j'allais plutôt skier.

Après, c'était trop tard, ça n'a jamais pu me fasciner suffisamment pour me lancer dedans.

Il est symptomatique que j'ai réalisé cette vidéo *gameboyz* non pas par intérêt direct mais plutôt par ma fascination pour le contraire : les puzzles, le jeu le plus lent qui existe. Mon idée, avec *gameboyz*, était de noyer des moniteurs dans une énorme masse de pièces de puzzles, dans des milliers d'images déconstruites. Construire la distraction c'est un paradoxe qui est toujours présent dans mon travail, et aussi dans cette bande dont le thème est sans doute le *overkill*, l'accumulation absurde de scènes simulées de destruction et de mort.

En même temps, par l'insertion d'une interface créée par l'artiste américain Gary Breslin (Pan Optics, New York), nous avons essayé de recomposer à partir de tous ces fragments

(il doit y avoir à peu près 30-40 jeux différents...) l'image ou, mieux, l'illusion d'un simple jeu complet, accéléré au point où l'interactivité n'est plus une option : la machine joue toute seule.

Alors mon intérêt pour les jeux est plutôt théorique, ciblé sur l'apparition et la structure de la simulation ; beaucoup moins, dans ce cas-là, sur des implications socio-politiques : je ne fais donc pas partie de la génération gameboy même si cela a commencé avec les gens de mon âge.

Qu'est-ce que tu penses de la réalité virtuelle ?

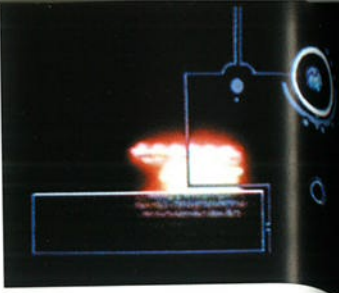
Pour l'instant, j'attends. Je me sers de l'internet pour des raisons pratiques (e-mail, accès aux informations), je n'entretiens aucune relation virtuelle - «chat-room» etc... Ça ne m'intéresse guère. Je pense que l'on en n'est pas encore là.

La démarche de la réalité virtuelle ressemble encore beaucoup à des fantaisies suggérées par des films de science-fiction. Mais nous allons sans doute voir des progrès inouïs et j'en suis très curieux.

Quelle forme (genre) de jeux sera dominante dans le siècle suivant ?

J'espère qu'on va toujours jouer aux échecs... et aux jeux interdits...

Réalisé par Reiko Setsuda



Charles Barachon : dans *L'histoire d'un sentiment*, un récit auquel tu travailles actuellement avec Pierre Huyghe, on découvre le personnage principal - Anna Sanders - et les autres protagonistes au fil des publications de magazines qui portent leur nom. Pour la construction même de cette histoire, et en guise de métaphore, vous utilisez des schémas issus du jeu vidéo - et particulièrement, la souplesse temporelle des jeux de plateaux. On passe ainsi d'un monde à un autre, et l'interchangeabilité des narrateurs permet d'offrir une multiplication des points de vue. Au sein de cette fiction, quelle tension tentez-vous de produire entre le jeu et la réalité ?

Philippe Parreno : c'est un fantôme. Pouvoir constamment revenir en arrière, revoir les faits passés, revivre ces moments en prenant d'autres décisions, changer de «niveaux», etc. Anna Sanders est un personnage qui vit ce fantôme. Un fantôme entretenu par l'industrie du jeu vidéo, qui développe des comportements particuliers que l'on aimerait exercer dans la réalité. C'est une idée séduisante que de pouvoir vivre un événement, ou une expérience, et d'être tout le temps en mesure de le (la) rejouer, de ne jamais être bloqué... Ça permet des jeux temporels assez fascinants, avec des *flash-forward*, et des *flash-back*. Dire que le monde est un jeu vidéo est une métaphore qui n'a aucun intérêt. Mais le jeu offre par défaut un modèle de relation au monde - ce qui n'est pas nouveau, le cinéma exerce aussi ce pouvoir. Qu'est-ce que c'est que ce désir, ou ce fantôme ? Anna Sanders prend ces comportements qu'on lui a vendus et s'en sert comme des armes, comme d'autres ont pris depuis le 19^e siècle l'introspection comme une forme de constitution de soi. On a cherché à définir un personnage, un personnage singulier, dont la mobilité lui permettrait de changer d'histoires ou de vies comme on changerait de niveaux de jeu.

C.B. : la particularité du jeu vidéo est d'offrir à son utilisateur la possibilité de participer à une histoire via l'image. Mais lui donne-t-on de véritables outils pour se réapproprier les règles et participer au processus d'écriture ?

P.P. : je ne pense pas que le jeu vidéo soit tellement différent de n'importe quelle autre activité ludique, ou de toute autre activité de l'industrie du temps libre en général. Il s'agit de passer du temps, en ayant l'impression de participer à l'histoire en interagissant avec deux ou trois paramètres. C'est une affaire de marquage du temps. Le cinéma hollywoodien n'avait pas de joystick. Il a dû, par la mise en scène, installer des mécanismes de projection et d'intégration dans une image. Le spectateur se projette dans une histoire, ou une situation, en se laissant emporter par une construction dramatique : ce sont des outils, comme des joysticks. Les histoires sont bien plus intéressantes. Mais ce sont toujours des phénomènes de lecture qui sont privilégiés, pas d'écriture. On sait lire, on a des outils de lecture, mais on n'a pas appris à écrire. Avec les ordinateurs c'est la même chose, on peut voir un film, comprendre un programme, jouer à un jeu, mais on ne sait pas écrire. C'est comme ça que l'on a défini Anna Sanders, comme quelqu'un qui essaie d'écrire. Le jeu est subversif, ce sont des petits soulèvements. L'Internationale Situationniste disait que la base de toute révolution réside dans le plaisir de jouer. Un soulèvement s'inscrit dans l'instant. Une fois le jeu commencé, où va-t-il nous emmener ? La subversion est peut-être dans le fait de ne jamais s'arrêter de jouer. Quand il est l'heure de manger, les enfants s'arrêtent de jouer ; quand Marcel Duchamp, pour échapper à la guerre, joue aux dés son départ pour New York, il ne s'arrête pas de jouer.

C.B. : l'interactivité d'un jeu vidéo est plus ou moins élaborée. Une interactivité qui permettrait au joueur lui-même de construire intégralement le cadre et le cours du jeu relève encore effectivement de l'utopie. Les modalités d'interaction s'avèrent bien souvent décevantes, elles peuvent même s'apparenter à des contraintes.

P.P. : c'est le moins que l'on puisse dire. La réalité virtuelle a été inventée par un musicien, c'était un instrument qui devait permettre de composer, et de jouer. Jaron Lanier est compositeur, il a inventé un outil pour développer sa musique, pour écrire et jouer. Mais la NASA s'y est intéressé... Elle s'est servie de son piano pour interagir avec des robots en apesanteur et réparer des antennes-satellites. Résultat, les interfaces des jeux vidéos restent toujours très primaires. L'image, qui est le seul vecteur de participation ou de séduction qui reste, se développe.

Les jeux sont une «démonstration» pour des interfaces. Un jeu vidéo ressemble à une «démonstration» pour joystick. Les outils de contrôle et d'accès nous en apprennent autant que ce qui est censé être contrôlé. La façon dont on accède à une information est une question aussi intéressante à se poser que de se demander à quoi on accède. D'un côté il y a l'image, dont la version parfaite est le cinéma - 3D impeccable et haute résolution, les films de John Lasseter : *Toys story* ou *A Bug's life* -, de l'autre on trouve les interfaces. Le jeu vidéo est entre les deux. Le seul fantôme que le joueur caresse encore est effectivement de pouvoir contrôler l'histoire. Pour l'instant c'est John Lasseter qui l'emporte, et pas Jaron Lanier. Dans *Toys Story*, il y a un petit panneau accroché à la porte d'une maison à vendre qui dit : «*Virtual Reality for Sale*». Il ne s'aime pas.

Dans *Oddworld II*, le plus impressionnant n'est pas tant le jeu que toutes les séquences animées, cinématographiques, et sûrement l'utilisation du joystick, qui sert à parler. Enfin, on dit «bonjour/suis-moi/arrête/au boulot». En reliant ces mots, on voit un peu le message qui passe. A la fin du jeu, après dix heures de jeux, on a le droit à 10 minutes d'animation. Ce qui, en temps de travail, fait cher la séance de cinéma. Le développement de l'image fait finalement tendre le jeu vidéo vers le cinéma, d'autant plus qu'ils utilisent le même format et les mêmes outils.

C.B. : ton exposition intitulée *l'Établi*, à la galerie Schipper & Krome en 1995, s'articulait autour de la sphère des loisirs. Une chaîne de montage proposait à des personnes de se réunir, le 1^{er} mai, pour produire des objets liés à leurs hobbies. En parasitant les frontières habituelles entre le temps de travail et le temps de loisir, sur quelles formes de socialité désirais-tu mettre l'accent ? Qu'est-ce que ce détournement a produit ?

P.P. : les acteurs de cette exposition se retrouvent régulièrement - pendant les jours fériés - pour pratiquer et travailler, par plaisir, (à) leurs hobbies. Ils travaillent à ce qu'ils aiment faire quand ils ne travaillent pas, mais isolés, parce qu'un vidéaste amateur ne rencontre pas une personne passionnée de couture ou d'électronique. La séparation du travail opère encore. Je leur ai donc demandé, le jour de la fête du travail, non pas de faire quelque chose d'aliénant, mais de se réunir et de chercher un objet sur lequel tout le monde pouvait travailler à ce qu'il aime faire. Une sorte d'usine ne fonctionnant que le 1^{er} mai. Une usine du temps libre. C'était une façon de repérer le développement important de ces associations à but non lucratif, qui finissent par former des petites entreprises basées sur

une autre économie, à savoir l'économie du temps libre. On peut donc s'interroger sur la manière dont ce temps est occupé. C'est tout. C'était une sorte de fête : il y a eu des rencontres et ces rencontres ont produit quelque chose. Il y aurait très bien pu ne rien y avoir. Là il y a eu quelque chose que que l'on a ensuite montré. *Snow dancing*, au Consortium de Dijon, était aussi une fête, un temps social. Un espace construit et agencé pour un temps particulier. C'est cet espace que l'on visitait après. Pour cette exposition, il y avait un livre au préalable, un scénario qui posait cette question du temps, la fête était la représentation de cette partition de temps. Quand on décrit une fête, c'est en général pour y situer une action ; là, la fête n'était pas un décor. Les personnes présentes n'étaient pas des figurants un peu flous, à l'arrière plan, dans la scène d'un film. Quand les personnages principaux partent, l'histoire se déroule ailleurs. Là, on reste, l'histoire est la fête elle-même, un moment assez étrange qui a duré trois heures. Un long film, sans acteurs principaux. Il ne s'agit pas tant de faire un film que d'imaginer un récit qui puisse produire un film, un film ou un espace. Le temps est organisé comme une succession de fragments, le temps social est un marqueur de temps. Les formes d'accompagnement sont nombreuses, le jeu vidéo est un des outils d'accompagnement disponibles, non ?

C.B. : toute l'action de *Snake eyes*, le magnifique film de Brian de Palma, se déroule au «Powell Millenium», un complexe d'entertainment casino/salle omnisports/hôtel qui devient à lui seul le théâtre de tous les enjeux financiers et de pouvoir, petits ou grands : la vente de missiles, les paris sportifs, l'an 2000, les jeux d'argent, le terrorisme, les médias, les apparitions politiques. En ce territoire du complot, et pour traquer la «vérité» d'un événement, de Palma raconte aussi une

histoire qui se construit grâce à une juxtaposition de points de vue. On retrouve en quelque sorte le principe d'accompagnement que tu viens d'évoquer.

P.P. : ce sont deux choses différentes, je crois. Le rêve de De Palma rejoint un peu celui de Pasolini : tu sais cette idée que la seule façon d'enregistrer un événement serait de réunir les différents points de vue subjectifs autour de cet événement. Chaque personne autour d'un événement en est un des points de coordonnées. Un événement est constitué de la somme des imprécisions, des oublis, des souvenirs. La somme des points de vue subjectifs dépasse largement l'événement. Une série de témoignages s'ajoutent les uns aux autres, et la retranscription de tous ces points de vue donne une image holographique impossible à saisir avec 2 ou 3 caméras. Le résultat est monstrueux, parce qu'il n'est absolument pas télégénique : l'assassinat d'un sénateur, la trahison d'un ami. Il y a ces très belles scènes, dans les locaux techniques de la télévision, où Nicolas Cage espère encore retrouver sa vision subjective, sa vision à lui des faits, parmi les images enregistrées par la télévision - parce qu'un stade est quand même un lieu d'enregistrement. Mais ce n'est qu'après une longue enquête qu'il arrive finalement à voir ce qui s'est passé.



OTAKU → GAMER

Liam Gillick The Meeting of the 2nd of February

Northern hemisphere, western Europe, with a low sky and grey wetness alternating daily with strong wind for chapped faces. A group of people deliberately brought together, but with no choice as to who they would be with. Soon making basic decisions about the nature of the place they were occupying. Effort expended to construct a large platform, a kind of galleried space over-looking a double or even triple height room. Mainly wood with steel uprights to keep it up there. A well-made stair system, with solid planks of wood leading up the right hand side. For the room had originally been designed with high windows, well lit, but impossible to see anything but sky. Now you can sit on the platform and look straight outside. And in the corner of the room, where there had been only plastered features, there is now a kitchen. You can meet up on the platform, and then descend later for food or coffee. Alternatively, you can start in the kitchen corner and then bring the results up to the platform. Eat and drink while watching the city move past the window.

In this room the people talked about exchange. They met every day for a week to discuss new ways to pass ideas between people. In a way they were considering art. They were looking at the nature of distribution. Focusing upon singular audiences, aiming precisely. Offering ideas pitched straight and controlled and to make it work, creating one person, a generic psychological portrait of a loose set of needs. The development of an image for a person, based upon the characteristics laid down by the group. A generator and recipient of potential stuff and services. A way to think about new conceptualisation of production and reception.

A person called «Humle», a word derived from hops, a brewing term, but also the name of someone's niece. First consider travel. Humle needs places to go to. Remember the group creates Humle and offers Humle ideas. And travel is important for Humle, as it might be for others. Get a car to the north of Iceland. Maybe driving, just for the beauty, just for the steamy cold landscape. But there are possibilities closer to home, maybe a tour of the local attempts at building a better post-urban landscape. A tour of those sites, new models for living. No one was sure if these had worked, but the trip would be good. Like Nani Moretti, in *Dear Diary*, riding his scooter, way out of Rome, to check out a public housing project, glancing for one second, turning to the camera and concluding it's not so bad. A new urban model tour takes some thought, but could include a few places. Albertslund, Farum Midtpunkt, Melby. Nothing special, but not bad places to start the process. And after that, a trip to the Italian Communist Festivals that you find around Pisa in the fall, just to keep Italy in mind. Sounds pretentious or boring, but in fact the festivals are mixed, open and extreme. Late dancing and amazing food. The Lesbian and Gay film Festival in Copenhagen, or the Lesbian and Gay Film Festival anywhere. Better move Humle out of Europe too. A place in Northern Brazil and then Brasilia. Even Papua New Guinea. Well these are the travel thoughts that came from under the platform.

But Humle must come from somewhere. A home is required. An A-shaped house. Something built of wood. A construction on stilts with a deck and a full window at each end. One of those homes that is all roof and no walls. No one could remember who invented them but they knew that Humle would like one. And to build it properly, a book of building regulations. The Danish one is good, but any one will do. The Carl F building directory, or any directory of building. The Barbour Building compendium used to be good. You could even buy those canopies from it that they rig up over

sports stadia. A full guide to all new apartment complexes currently under construction. Take the information out of the hands of the Real Estate people and offer it all to Humle. But there are some other ideas. How to make a place where the view can constantly be changed without moving the building or the location. That will take some thinking about, but I'm sure Humle will appreciate the broad concept. Oh, and isolated homes, a guide to those places that are at least a day away from anywhere else. Someone said that a day away is the true sign of an isolated place. The only time you can really feel alone.

And Humle needs some entertainment. CDs in bulk, it doesn't matter how many, probably more than a hundred per box. Bulk buying in general, or the surprise arrival of things in large quantities. Everyday objects, delivered simultaneously. Thick books with animals on the cover, or more precisely, thick books, each devoted to a different animal. Lion, dog, cougar, I suppose, they didn't specify the kind of animals Humle might want. But the principle stands. Diverse maps, of detailed places. That's it. Not much to go on. But it's some thing. Maybe the question should be re-framed. What kind of pleasure does this person require? What objects make them happy? What do they not have and don't yet know they need, in the style of Sony's first breakthrough. Giving people tape players, and anticipating desire. At the beginning, Akio Morita and Masaru Ibuka, the founders of Sony, had to take their tape recorders around with them to show people why it might be good to register sounds. A big paper-weight, really big. A red mohair sweater or two. Super-flat night-lights. A bar for a car. An American car that is non-organic in form, more squared off than curvy. Those tent-like structures that people hang from the sides of mountains as they ascend a vertical face. Festo power tools, not Makita or Bosch. Delivery bikes designed in Christiania. A bicycle structure with a box on the front. Good for children and animals.

The soft-core video series «In the sign of the...» Libran? The Danish theatre production of «America Psycho», movie-type special effects designed for the stage.

On the Friday morning, they met in a hotel. Not just any place, but one designed by a famous architect. A large block with a restaurant at the top. The management preserve one bedroom in its original condition, but someone was still sleeping inside, so our group couldn't take a look. Sitting now, around a large conference table the group looked out over the city. A final brainstorming, and a search for a statement. «We know where you live» came up. Rejected on the grounds that it sounded too threatening. Then «I know what you are thinking», again too dark. «Hi, how are you?» Better. It will have to do for now.

An opening phrase for a generic individual. «Hi Humle, how are you?» or «Humble. Hi, how are you?» A few things are coming our way. No more generalised statements refined into specific production, but focused distribution that will deal with each of us, one by one.

Courtesy Art & Text.

Who Controls the Near Future? Recent Work by Liam Gillick / Outline

What's the *scenario*? A constantly mutating sequence of possibilities. Add a morsel of difference and the results slip out of control, shift the location for action and everything is different. There is a fundamental gap between societies that base their development on scenarios and those that base their development on planning. It could be argued that the great Cold War divide in socio-economic structring was rooted in the different kinds of results that you get if you apply either one or the other technique to working out how thing might end up in the future. And it is claimed that scenario thinking won. Our vision of the future is dominated by the «What If? Scenario» rather than the «When do we Need More Tractors?». Yet what is the quality of this scenario mentality and how is an awareness of it connected to my work? Recent projects articulate a blurred relationship between people and effects in order to attempt an understanding of how concepts of the future have developed and are controlled within a post-utopian context. The work is a negotiation of the way the future is continually rethought via the proposal of a series of environmental tools. The creation of a number of images and objects that all deal with fundamental processes that are at the centre of social, economic and political activity - for example - negotiation, compromise, arbitration, bureaucracy, strategy and resignation. I am interested in the use of art as a series of provisional constructions in order to project a space where ideas can be reassessed. An attempt to understand who controls short term social and economic projection through consideration of the shifting visual status of the middle ground. Those structures common in the mobile architecture of constant redevelopment and growth. Overhead platforms, divider screens and illuminated walls combined with details from the text, fragments of a narrative structure enabled by

the presentation of framing devices. Discussion Island is a second stage development in thinking that continues a defining process that enabled a report to be written without the necessity to opt for a primary source of textual fiction alone. The provisional solutions expressed through the presentation of the work permitted the creation of a multi-faceted report that could embody some concrete detail, yet the nature of that precision was existent before, not after, the researching, presenting and concluding process. Therefore the work was not the conclusion of a set of thinking, it was the presentation of parallel source material towards the production of Discussion Island - BIG CONFERENCE CENTRE, a predictive report concerning three characters who



Think-Tank Wall, 1998.
Anodized aluminium, pine planking, halogen lamps, wiring, 360x240 cm.
Courtesy Robert Prime, London.

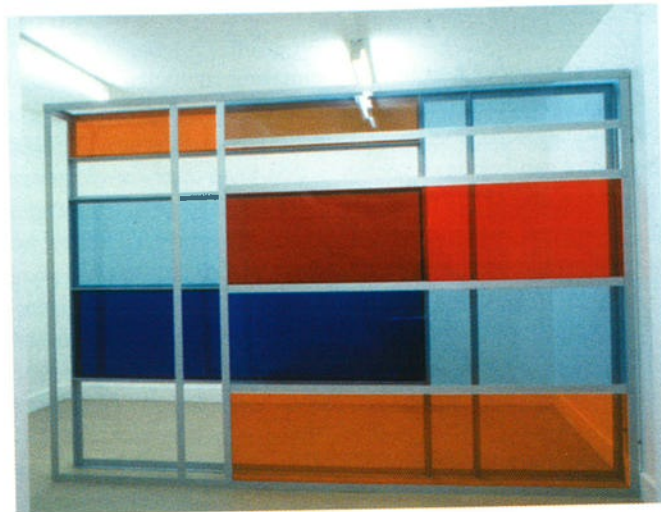
move in search of who controls the middle ground of social, political and economic development. A book of the same name was published by the Kunstverein Ludwigsburg in December 1997. The Villa Arson in Nice published the French translation in July 1998.

WHEN DO WE NEED MORE TRACTORS?

Outline

The work here is the beginning of a new research structure towards the production of a serial scenario dealing with the social dynamic and tension between speculation and planning. It is suggested that one of the main battles of Twentieth Century socio-political formation has been the ideological battle between societies based upon planning and those which use speculation at the core of their notion of progress in the earlier works around the book «Discussion Island - Big Conference Centre», there was a focus upon the issue of scenario construction as manifest in the negotiated zone of social and economic projection. With this new project a series of narratives will be developed in the serial form familiar from television. A sequence that attends more closely to the realm of planning. Of course the notional tension between planning and speculation is tied to the respective ideologies of left and right as they have been historically developed. Yet while it is assumed that speculation won the battle and with it we face the global dominance of dynamic capitalism, planning still manifests itself within ever more veiled guises. The works proposed here function in the space between planning and presentation. Some propose backgrounds for the forthcoming serial scripts, others make implicit reference to the mutating form of the exchange between planning and speculation. A focus upon the aesthetic of renovation and the complexity inherent in the seemingly negotiated. The commencement of a reassessment of the heavily planned.

Liam Gillick, 1998.

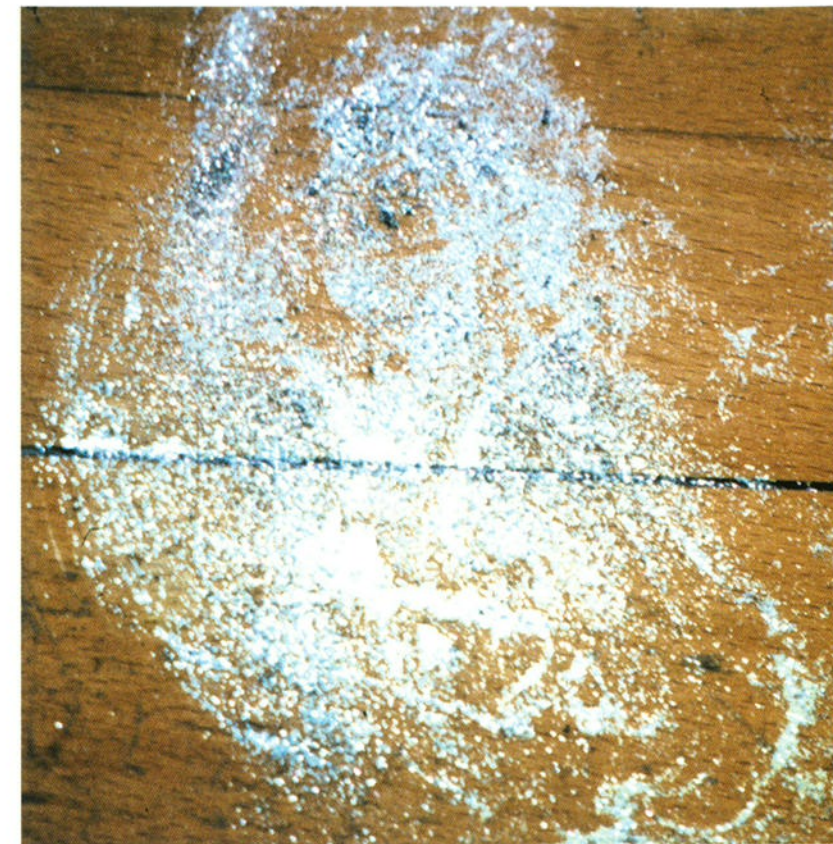


Big Negotiation Screen, 1998.
Anodized aluminium, plexiglas, 360x240x30 cm.
Courtesy Robert Prime, London.

WHEN DO WE NEED MORE TRACTORS? 1999

Recipe: Mix together 6 cans of coca-cola and 500g of silver glitter. Using a piece of cloth, clean the floor at the entrance to a space or in the doorway between two spaces. Swirls of glitter should be left stuck to the floor. Don't worry about making a mess.

Recette : Mélangez le contenu de 6 cannettes de coca-cola et 500g de paillettes argentées : en utilisant un morceau de tissu, lavez le sol à l'entrée ou entre deux espaces d'exposition. Les spirales de paillettes doivent rester collées au sol. Ne vous en faites pas pour le désordre.



Domestic Fighters

v 1.0

Mode d'emploi

Horaires journaliers: Samedi 16/01/1999

de 11 h à 12 h: LEVEL 1 THE GARDEN
de 13 h à 14 h: LEVEL 2 THE KITCHEN
de 15 h à 16 h: LEVEL 3 THE ROOM

Samedi 16 janvier, Bresson, banlieue grenobloise (FRANCE).
Maison "Arthur Lorinquer" de 2 étages, 7 pièces et 1 jardin où débute le jeu. Vous jouez avec 2 personnages réels. "Domestic Fighters" est un jeu de combat en réseau fonctionnant à partir d'un système de visioconférence.

Personnage 1	Personnage 2
Nom: Prévieux Julien	Nom: Delbart Cynthia
Age: 24 ans	Age: 25 ans
Sexe: masculin	Sexe: féminin
Taille: 1m65	Taille: 1m73
Poids: 53 kg	Poids: 54 kg
Type: humain	Type: humain
Caractéristiques: sournois	Caractéristiques: menteuse
égoïste	égoïste
rapide	jolie

Vous disposez d'un certain nombre de coups pour faire évoluer les personnages. A chaque touche correspond un coup.
Le joueur 1 dispose de 10 lettres allant de A à J pour agir sur le personnage 1.
Le joueur 2 dispose de 10 chiffres allant de 1 à 10 pour commander le deuxième personnage.

Les coups sont différents pour chaque niveau et sont recensés dans les listes ci-dessous.

Pour jouer, taper la touche correspondante au coup souhaité puis "Entrée".

ATTENTION: Les coups sont portés en temps réel, attendez par conséquent la fin d'un coup pour donner l'ordre suivant.
ATTENTION ATTENTION: Les acteurs sont caractérisés. Ils n'obéissent pas toujours aux ordres que vous leurs donnez.

Les différents coups:

Garden Level	JOUEURS	
	1	2
Coups normaux	Ramasser les feuilles mortes	A 1
	Pousser une broquette	B 2
	Tailler les tuyaux	C 3
	Arroser l'herbe	D 4
	Scié du bois	E 5
	Sortir une chaise longue	F 6
	Ranger une chaise longue	G 7
	S'asseoir dans l'herbe	H 8
Coups spéciaux	Pousser l'autre involontairement	I 9
	Donner un coup involontaire	J 10

Kitchen Level	JOUEURS	
	1	2
Coups normaux	Mettre la table	A 1
	S'asseoir sur une chaise	B 2
Coups spéciaux	Verre d'eau dans la figure	C 3
	Claque	D 4
	Coups de chaise	E 5
	Tête dans le mixer	F 6
	Doigts dans le presse purée	G 7
	Etrangement par set de table	H 8
	Poivre dans les yeux	I 9
	Carte blanche	J 10

Dans "room level" vous ne jouez plus contre l'autre joueur mais contre vous-même.

	JOUEURS		
	1	2	
Coups normaux	Penser: "Tu vie n'est qu'un combat sans fin."	A 1	
	Penser à l'inutilité de la vie.	B 2	
	Penser: "Rire=se réjouir d'un préjudice mais avec bonne conscience."	C 3	
	Penser: "On essaie de mettre fin à ses jours pour une remarque désobligeante comme on tue pour se payer une place de cinéma; c'est cela l'effet Hard, une violence sans projet, sans volonté affirmée, une montée aux extrême dans l'instantanéité,..."	D 4	
	Pensée libre	E 5	
	Coups spéciaux	Autoétrangement	F 6
	Retenir sa respiration	G 7	
	Se rouer de coups	H 8	
	Se manger	I 9	
	S'arracher le cerveau avec les doigts	J 10	

Ce jeu est proposé plusieurs fois au cours de l'année, si vous désirez jouer avec nous, vous pouvez nous contacter à: cynthiavd@hotmail.com ou verole@aol.com. Nous conviendrons avec vous d'horaires jouables.

PLAYER 1



PLAYER 2



DOMESTIC
FIGHTER

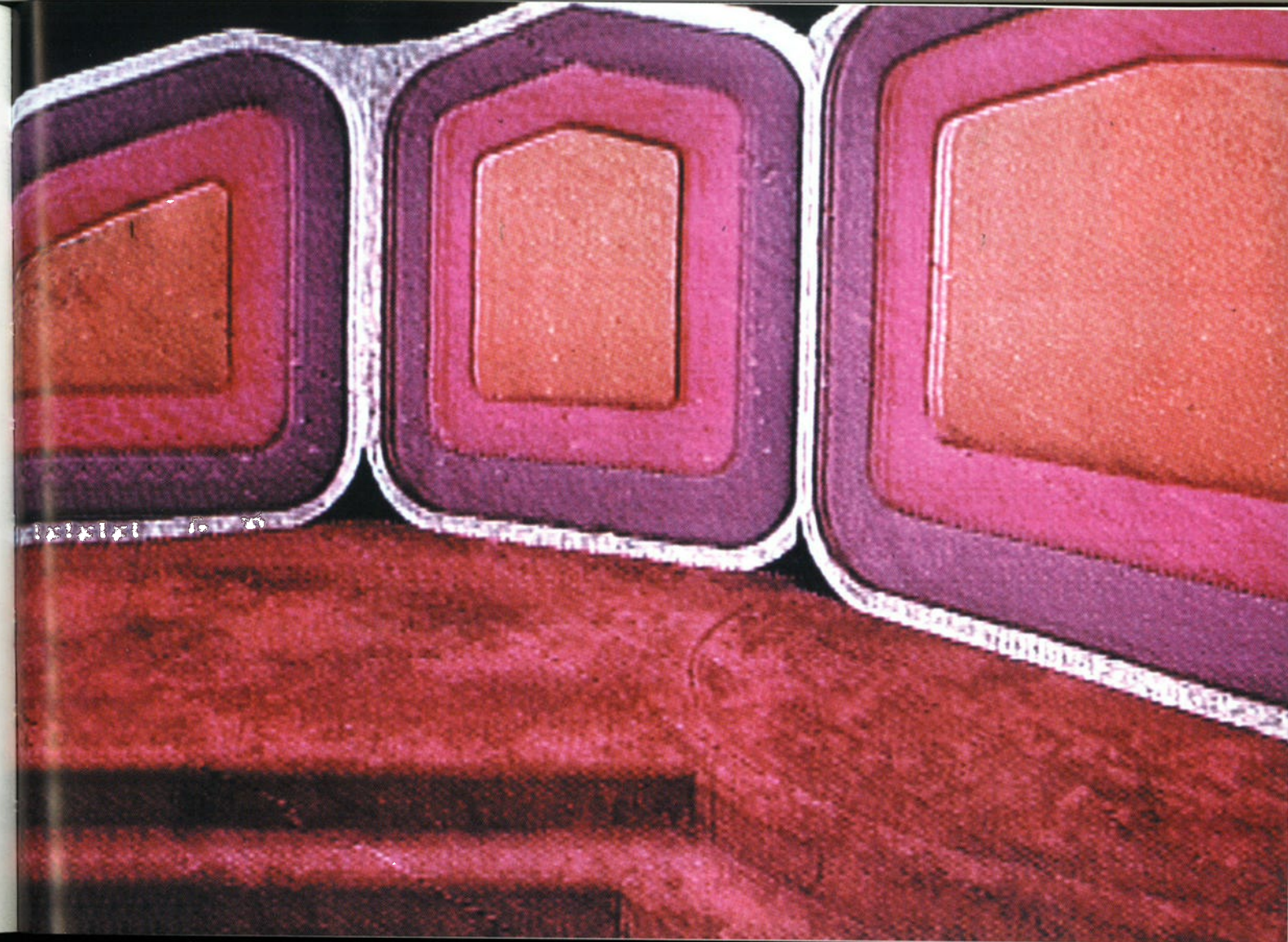
LEVEL 3 ROOM

DOMESTIC
FIGHTER

Message: [Progress bar] 556

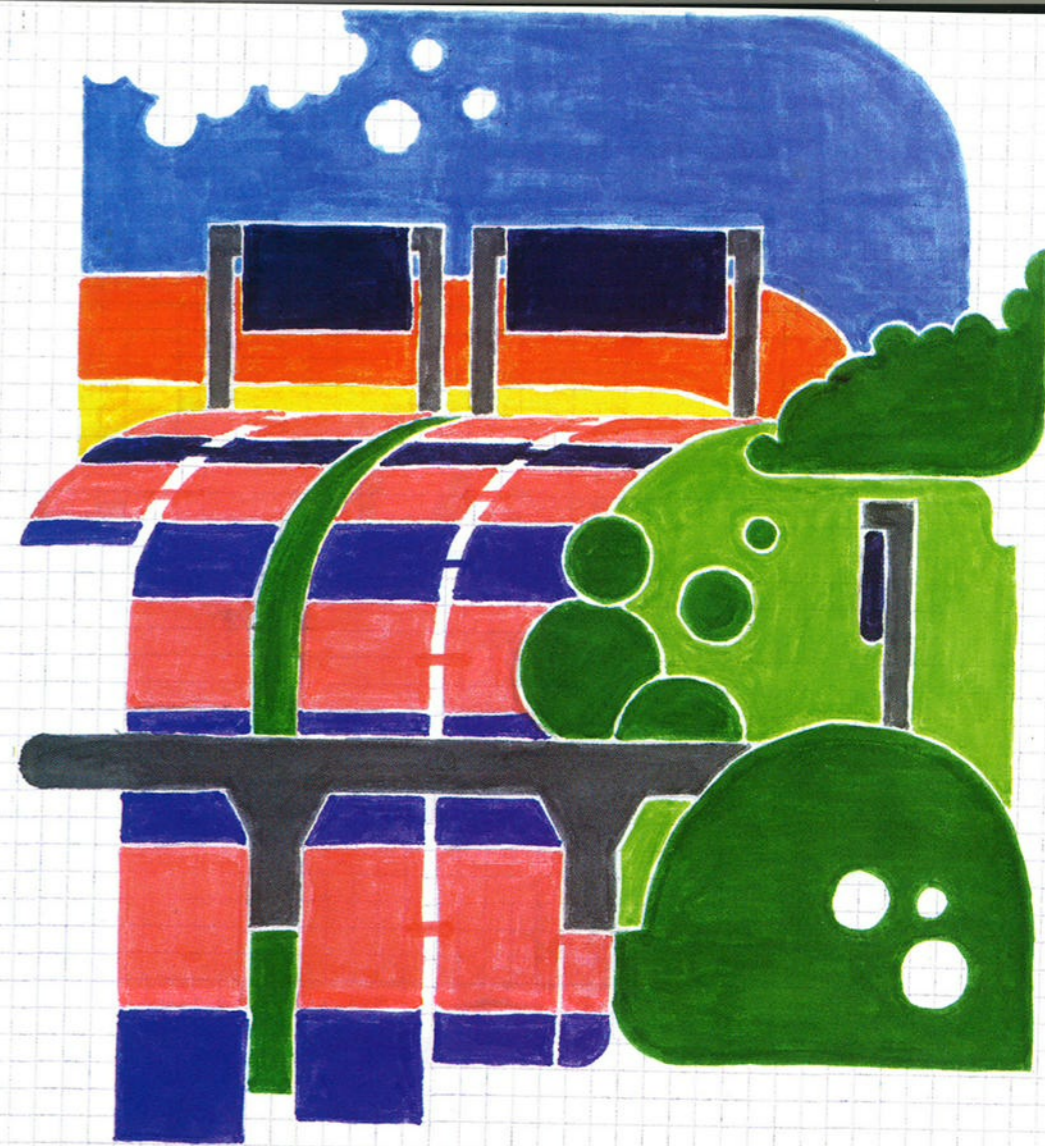
Domestic Fighters est un jeu de combat basé sur la visioconférence, les joueurs dirigent des acteurs à distance dans des scènes de ménage grâce à des coups préétablis. Habituellement cantonnée à des fonctions de surveillance ou de rencontre, la web cam permet ici le passage de la relation de séduction à une gestion de relation de couple. On suit alors l'évolution de ces rendez-vous jusqu'à une éventuelle vie à deux comme si la visioconférence avait pris une telle place qu'elle serait la charpente inévitable de toute relation. Les participants rejouent ainsi des scènes de vie quotidienne avec la distance de l'écran et du mode d'emploi. La catharsis produite par la représentation des scènes de ménage côtoie un certain sadisme puisque le joueur n'est pas seulement un spectateur de scènes virtuelles mais le réalisateur des situations réelles qu'il regarde sur l'écran.

Les acteurs se placent eux-mêmes dans une situation masochiste étant donné qu'ils donnent les règles qui dirigent leurs vies. Mais Domestic Fighters reste un jeu, les joueurs peuvent échapper aux contraintes proposées en créant d'autres coups et les acteurs en refusant d'exécuter les coups indiqués. Du point de vue de l'emploi des technologies informatiques, l'utilisation décalée de la visioconférence participe d'une volonté de se réapproprié ce genre de dispositif. Il n'est plus question alors de fascination consumériste mais d'invention de nouvelles fonctions. Créer de nouveaux modes d'emploi ou programmer soi-même de nouvelles applications est une manière d'éviter la passivité habituelle de l'utilisateur /consommateur : les outils peuvent être inventés et leurs fonctions développées.



Manuel DATTA

Manutentionnaire intérimaire, il pratique l'art durant ses temps de loisirs. Il est très friand des imageries et des imaginaires informatiques. C'est d'ailleurs ces images qui sont la base de ses premiers souvenirs. Mais il ne sait absolument pas utiliser cet outil. Il s'est donc trouvé des palliatifs pour essayer de s'intégrer. Il fait des dessins sur des cahiers à petits carreaux (ses pixels) avec sa boîte de feutres premier prix (son millier de couleur). Les motifs qu'il utilise sont tirés du graphisme packaging. Il pratique aussi la «3D concrète» en utilisant des objets packaging dont il retire la marque. Son imaginaire est très structuré, son écologie de vie très aboutie. Il aimerait une vie emballée sous vide, très plastique, très écologique. Il n'est pas naïf, il fait des rêves.





Manuel DATTA

Manuel Datta is a temporary warehouseman who produces art in his spare time. He has a very soft spot for computer-related imagery and things imaginary. It is these images, what is more, which form the bedrock of his early memories. But he has absolutely no idea about how to use this tool. So he has come up with palliatives for himself in an attempt to fit in. He makes his drawings in small squared notebooks (his pixels) with his bargain box of felt-tips (his thousand and one colours). The motifs he uses are taken from graphic packaging design. He also produces «concrete 3D», by using packaging objects, with the brand name removed. His imaginary range is vast and highly structured, and his life ecology is very accomplished. He would like to lead a very plastic, very environment-friendly, vacuum-packed life. He is not nave; he has dreams.

TRADUCTIONS

Domestic Fighters is a combat game based on video-conferencing, with the players remote-controlling the actors in household scenes, using preordained moves. The web camera, which is usually confined to functions of surveillance and meeting, here ushers in a shift from the relationship of seduction to a management of the couple's relationship. We thus follow the development of these meetings to the point of a possible shared life between two people, as if the video-conference occupied such a place that it is the inevitable structure of any relationship. Those playing this re-enact scenes of everyday life with the distance provided by the screen and the instructions. The catharsis produced by the representation of household scenes rubs shoulders with a certain sadism, because the player is not merely somebody looking at virtual scenes, but also the creator or director of the real situation which he watches on screen.

The actors put themselves in a masochistic situation, given that they issue the rules that govern their lives. But **Domestic Fighters** remains a game, and the players are able to sidestep the restrictions proposed by creating different moves, with the actors refusing to carry out the moves indicated. As far the use of computer and digital technologies is concerned, the shifted use of video-conferencing is part and parcel of a desire to reappropriate this sort of device. So what is involved is no longer consumer fascination, but the invention of new functions. Creating new rules of play or programming new applications oneself is a way of getting round the user/consumer's usual passiveness: to this end, the tools can be invented and their functions developed.

Cynthia Delbart & Julien Prévieux

A mini-survey on **gameboyz...**

Do you play video games?

No, I just started playing a bit for the project but I was so bad at it I gave up straightaway. For the video I filmed the screens directly in video arcades, so it was difficult to do both things (shoot and play) at once.

What do you think about the gameboy generation? Do you belong to this generation, too?

As a kid, I lived in a tiny village of 400 people in the Alpes.

I never had access to video games. I tended to go skiing.

Afterwards, it was too late: video games never grabbed me enough to get me involved with them.

It's symptomatic that I've made this **gameboyz** video not out of direct interest but rather because of my fascination with the opposite: jigsaw puzzles, the slowest game there is.

With **gameboyz** my idea was to swamp screens in a huge mass of jigsaw bits, in thousands of deconstructed images.

Constructing entertainment is a paradox which is always there in my work, as it is in this tape where the theme is definitely «overkill», the absurd accumulation of simulated scenes of destruction and death.

At the same time, by introducing an interface created by the American artist Gary Breslin (Pan Optics, New York), we tried to put the image back together again from all these bits (there must be around 30 or 40 different games...) or, rather, the illusion of a single complete game, speeded up to the point where interactivity is no longer an option: the machine plays all on its own.

So my interest in games is somewhat the oretical, targeted on the appearance and structure of simulation, much less, in this case, on socio-political implications. So I'm not part of the gameboy generation, even if it started out with guys of my age.

What are your thoughts about virtual reality?

For the time being I'm on hold.

I use the internet for practical things (e-mail, data access), but I don't have any virtual contacts--chat rooms and things.

It doesn't really interest me. I don't think we've quite got there yet. The virtual reality approach still looks a lot like fantasies suggested by sci-fi films. But we'll doubtless be seeing incredible progress here, and I'm very curious about it all.

What kind (genre) of games will be the main thing in the next century?

I hope people will still play chess... and forbidden games..

Pierre Joseph

Statement of intent written for his exhibition in the Air de Paris Gallery, February 1998.

A lot of the things in the exhibition are tangible versions of ideas that saw the light of day in Japan. In that country, rather than showing things which express firm views on life and art, imported from Europe and from my own head, I preferred to put myself in the shoes of a pupil, student or apprentice. I had sufficiently said to myself that between the individual knowledge of each one of us (mine for example) and universal knowledge (the knowledge that circulates and slumbers in books, and the experiences and profession of each person), there was a territory, and a world. I had already read a piece by Hakim Bey doing the rounds on the Internet (TAZ: <http://www.babelweb.org/virtualistes/armer/taz.htm>), which makes the point, on the one hand, that the map of the world has already been drawn (the state has already staked out the world) and that (taking all activities together), free areas are becoming rarer and rarer: In order to see something new emerging, he develops an intentionally «blurred» concept, the temporary autonomous zone, which, at times, calls contemporary art to mind. So, for him, a meal, or a party, or an exchange in a newsgroup, or a momentary Internet site, and even hacking (that tradition of piratical utopias) can, all alone, release moments of autonomy for thought and real creation: a counter-power/ a counter-culture.

I should be happier believing rather in a form of cultural non-violence. I think that «trying out the world» may foil all the ideologies, past and future. Because if the map of the world has already been drawn by other people, mine, and everybody's parallel one, is pathetic. For example, it is not because thousands of people have visited China and Brazil that it cannot be a creative experience (of me) for me, even I do not contribute anything new for the community. Learning the craft of someone else (a thing already known) is not very subversive; it is enriching. Learning how to construct buildings (civil engineering) is possibly more «interrogative» when you have no intention of building any (doing what we are trained for)... or retaking the exams you have already sat for, to see what has changed and what is still the same. Am I now lousy at maths and good at philosophy, or vice versa, or lousy at everything? Maybe I'm interested because the others already know, but the field is wide open. I have a yen for «firsthand» knowledge. Even it seems meagre and limited, compared with the mass of information in circulation, it will always be more valuable to me than some report on TV or in a magazine.

«Welcome to this happy place! Disneyland is your land. Here the age relives memories from the past and here youth makes safe the challenge and promise of the future. Disneyland is dedicated to the ideas, the dreams and hard facts that have created America, with the hope that it will be a source of joy and inspiration to all the world. Thank you.»
Walt Disney's inaugural speech at Disneyland (California) on July 17, 1955.

Bernard Rochette: The theme park is a product designed directly for the masses, but one which incorporates aspects of what we might call «popular culture»: the fair ground, the imaginary stuff of tales and legends, and above all, at Disney more than elsewhere, the wonders of technology, Jules Verne and the journey to the moon. It is all this remixed.

Anne-Marie Eyssartel: We are on the other side of Alice's mirror. This is the cartoon culture as well as the result, in the almost mathematical sense of the term, of video games. We move from world to world, as in the early Sonics.

There is, even beforehand, a sort of conditioning or calibrating. Before «making», we have to do so much gauging - not having a heart condition, not being pregnant, etc. This is the test: do I have the right body for doing the right thing?

B. R.: The 20th century nightmare, as expected, is «Big Brother» closed-circuit video everywhere, electronic identification. This exists in a somewhat benign, soft version via the Internet and consumer profiles. But the smiling trend is Disney.

People rub shoulders in a park but there is still very little interaction. They are co-consumers.

A-M. E.: If interactivity does exist it is between places, those imaginary, spatialized areas, and «me», as a single individual. Interactivity between two game players on the Internet is not involved here. The best paradigm would be that of the labyrinthine space where nothing sees anything else, because another viewpoint shows me something else every time.

BR.: There is a kinship with the sequential culture: a juxtaposition of bits and pieces that are theoretically unconnected except by the medium itself. In so far as you remain in control of the organization and the itinerary, you in some way activate the passive mode that you are about to consume.

Jean-Hubert Noviel, [L'esprit du lieu], retranscription of the soundtrack; interview by the artist (abstract), 1999.

OTAKU GAMER

The *Pl@ytimes* century, Japanese version.

The realm of leisure has assumed a central place in the day-to-day life of every generation, in particular the younger ones.

Otaku: In a literal sense, this means «house» or «you» in Japanese.

In everyday language, from the late 1980s on, it has taken on a rather precise meaning: «Someone who spends all day at home with a computer and video games, or alternatively, someone who loves Mangas, comic books and cartoons, in a fanatical way»

This character often has an unwholesome image; he has a thing about Lolitas, he is introverted, the very opposite of the athletic, outdoor Californian... In a word, the Otaku has been regarded as an individual on the fringes of Japanese society. In the final analysis, the only Japanese culture that has successfully exported itself abroad was this fringe culture. This is why the globalization of the Otaku has always struck me as a strange phenomenon. And the Otaku has become a social factor crucial for any understanding of Japan today. What is also interesting and strange to note is a transformation of the Otaku image to the very trendy genre, particularly where video games are concerned. While the United States has managed to win over teenagers throughout the world with Reebok and McDonald's, Japan is getting its revenge with Nintendo, Sega, Sony and Manga. Kids who play with Nintendo are much less emotional than they used to be. For example, the previous generation could not help shifting their bodies and moving about in front of the screen, but the «enfants terribles» at the end of this 20th century are more cool and in. This is why they are called «gamers» in English, without any reference to the grim image of the Otakus (but we should remember that the marginal Otaku still exists...) Nowadays, every magazine for young people, even the most Californian or Hawaiian versions, have regular articles about video games.

They have undoubtedly won worldwide popularity. Well done!

Acting a part in everyday life

The fun associated with embodying a character and the realization of a child's dream very often overlap in Japanese society. Having spent their childhood with comic books and Mangas, grown-ups in the 1990s are rediscovering the pleasure of living in a make-believe world.

Costume play

This involves having fun with Manga characters, a bit like Pierre Joseph's «reactivable characters». As a general rule, at a private party, people put on costumes and behave like characters. At the outset there were just fanatical Manga lovers (Otaku) who got together once a year for their own private pleasure (an amateur evening in costume). Nowadays, these parties have become very fashionable and people tend to find their fun in disguise rather than in any direct pleasure directed with the Manga world. If you take a look at lots of events organized around «cos-play» (short for costume play), these shows can in a way be interpreted as the Cinderella syndrome, where everybody dreams of becoming the centre of attention and turning into a princess.

Image Club

A very particular version of the sex business.

Girls offer their services wearing Manga costumes and fetish clothes like uniforms worn by schoolgirls, air stewardesses and nurses...

Over and above the well known theme of Japanese fetishism, these costumes represent an extreme fantasy; they are thus different from uniforms, which are mere symbols of social position.

The tragic thing is that the girls who dress up Manga style must be absolutely up to date with comic books and Mangas if they are to keep up with the conversation of the Otaku customer... real work!!

Charles Barachon: *In L'Histoire d'un sentiment, a story you're currently working on with Pierre Huyghe, we come across the lead character - Anna Sanders - and the other main figures in magazines bearing their names. For the actual construction of this story, and masquerading as metaphor, you use schemes originating from the video game - and in particular the temporal flexibility of board games. So we proceed from one world to another, and the interchangeability of the narrators helps to offer a host of viewpoints. Within this make-believe, what tension are you trying to create between game and reality?*

Philippe Parreno: It's a fantasy. Being able to turn constantly backwards, and see things of the past all over again, reliving those moments but taking different decisions, changing «levels», and so on. Anna Sanders is a character who lives out this fantasy. A fantasy maintained by the video game industry, which develops particular behaviour patterns of what people would like to have in reality. It's a seductive idea, being able to live an event or an experience, and being all the time in a position to re-enact (it), and never be blocked... This makes for quite intriguing time games, with flash-forwards and flash-backs. To say that the world is a video game is a metaphor of no interest. But by default, the game offers a model of relationship with the world - this isn't anything new, film also has this potential. But what exactly is this desire, and this fantasy? Anna Sanders takes these behaviour patterns that she's been sold and makes use of them as weapons, the way other people, since the 19th century, have taken introspection to be a form of self-constitution. We've tried to define a character, a one-off character, whose mobility might enable her to switch stories and lives, the way people switch game levels.

C.B: The specific thing about the video game is that it offers its user the chance to take part in a story by way of the image. But are we giving the user real tools so that he / she can reappropriate the rules and take part in the writing process?

P.P: I don't think the video game is that different from any other kind of playful activity in the leisure industry in general. It is a matter of spending time, with the impression, too, of taking part in the story by interacting with two or three parameters. It's all to do with pinpointing time. Hollywood films didn't have a joystick. Using the art of direction, they had to set up projection and incorporation machinery within an image. The viewer is projected into a story or situation, by letting him / herself be borne along by a dramatic construct: these are tools, like joysticks. Stories are much more interesting. But it is always reading phenomena that are favoured, not writing phenomena. We can read, we have reading tools, but we haven't learnt how to write. It's the same thing with computers: we can see a film, understand a programme, play a game, but we don't know how to write. This is how we've defined Anna Sanders, as someone who's trying to write.

The game is subversive. There are minor upheavals. The Situationist International said that the bedrock of any revolution resides in the pleasure of playing. An uprising or upheaval is part and parcel of the split-second. Once the game has started, where will it end up? The subversion lies possibly in the fact of never stopping playing. When it is time to eat, children stop playing. When Marcel Duchamp fled from the war in Europe and played dice as he set sail for New York, he never stopped playing.

C.B: *The interactivity of a video game is more or less worked out. An interactivity that might enable the player himself to completely construct the frame, and the course of the game still, in effect, has to do with utopia. Forms of interaction often turn out to be disappointing; they can even come across like restrictions.*

P.P: That's the least that can be said. Virtual reality was invented by a musician. It was an instrument intended to help him compose and play. Jaron Lanier is a composer. He invented a tool for developing his own music, to write and play. But NASA became interested... It used his piano to interact with robots in a state of weightlessness and repair satellite antennae. The result: the interfaces of video games are still very basic. The image, which is the only remaining vector of participation and seduction, is developed.

Games are a «demo» for interfaces. A video game is like a «demo» for a joystick. The control and access tools teach us this as much as what is reckoned to be controlled. The way we access a piece of information is a question that is as interesting to ask as wondering what we are gaining access to. On the one hand there's the image, the perfect version of which is the film-flawless 3D and high resolution, the movies of John Lasseter: *Toys Story* and *A Bug's Life*; on the other hand we find the interfaces. The video game comes between the two. The only fantasy that the player still nurtures is in fact being able to control the story. For the time being, John Lasseter is coming up trumps, not Jaron Lanier. In *Toys Story*, there is a small panel affixed to the door of a house for sale which says: «Virtual Reality For Sale». He doesn't like himself.

In *Oddworld II*, the most striking thing is not so much the game as all the animated, cinematographic sequences and, beyond any doubt, the use of the joystick, which is used to talk with. In the end we say «Hallo/follow me/stop/to work». By linking these words together, we can sort of see the message that is getting across. At the end of the game, after playing for ten hours, we are entitled to 10 minutes of animation. Which, in work time, makes the cinema screening expensive. The development of the image finally steers the video game towards the cinema, and all the more so because they use the same format and the same tools.

C.B: Your exhibition titled *L'Etabli*, at the Schipper & Krome Gallery in 1995, was organized around the realm of leisure. A production line invited people to get together, on 1 May, to produce objects associated with their hobbies. By blurring the normal boundaries between work time and spare time, what kinds of sociality did you want to emphasize? What did this diversion produce?

P.P: The people involved in that show often get together - on holidays - to carry on and work at their hobbies - for fun. They spend time working at what they are fond of doing when they're not working. But in isolation, because an amateur videomaker doesn't bump into someone who's mad about sewing or electronics. The separation of work still operates. So I asked them, on Labour Day, not to do anything alienating, but to get together and look for something which everyone could work on, something which everyone likes doing.

A sort of factory operating exclusively on 1st May. A spare time factory. It was a way of pinpointing the important development of those non-profit-making associations which end up forming small businesses based on another economy - that is, the spare time economy. So there are questions to be asked here about the way this time is filled. That's all. It was a kind of party: there were get-together and those get-togethers produced something. It could well have happened that nothing came out of it. But something did happen, and we went on to show it. *Snow Dancing*, at the Consortium in Dijon, was also a party, a social time. An area built and arranged for a specific time. It was this area that people visited afterwards. For that show, there was a book, beforehand, a script which raised this question of time. The party was the representation of this score of time. When you describe a party, it's usually to situate something that happens. There, the party was not a set. The people at it were not somewhat blurred extras, in the background, in a scene from a film. When the leading characters leave, the tale takes up elsewhere. There, people stay, the story is the party itself, a rather strange moment that lasted for three hours. A long film, with no leading characters. It is not so much a matter of making a film as imagining a narrative that might produce a film - a film or a space. Time is organized like a sequence of fragments; social time is a time marker. There are many forms of accompaniment. The video game is one of the available accompanying tools, isn't it?

C.B: *The whole action of Snake Eyes, Brian de Palma's magnificent film, takes place at the "Powell Millennium", an entertainment*

complex with a casino, sports centre and hotel, which becomes, in itself, the arena of every manner of financial and power struggle, large and small alike: missile sales, sporting bets, the year 2000, money games, terrorism, the media, political appearances. In this plot terrain, in order to flush out the «truth» of something that's happening, de Palma also tells a tale which is built up from a juxtaposition of points of view. In a way, we find here the principle of accompaniment that you've just mentioned.

P.P: There are two different things here, I think. De Palma's dream overlaps a bit with Pasolini's. You know, that idea of the only way of recording an event being to bring together the different subjective viewpoints around this event. Every person around an event is one of the coordinate points. An event is made up of all the inaccuracies, omissions and recollections. The sum of the subjective viewpoints goes way beyond the event. A series of accounts are added one to the next, and the retranscription of all these viewpoints gives a holographic image that cannot be grasped with two or three cameras. The result is monstrous, because it is absolutely not telegenic: the assassination of a senator, the betrayal of a friend. There are those very beautiful scenes, in the technical TV premises, where Nicolas Cage still hopes to regain his subjective vision, his very own vision of the facts, among the images recorded by the television--because, all the same, a stadium is a recording place. But it's only after a long period of investigation that he finally manages to see what's happened.

Martin Le Chevallier *Gageur 1.0* Work in progress

Gageur 1.0 is a life simulator. It gives us a chance, for a few split seconds, to forget that fear of emptiness which we all share together. For a few moments we shall feel ourselves existing, we shall realize ourselves, and become somebody. The recipe is simple: you just have to believe in work.

This metaphor assumes the form of a CD-Rom. Why? Dilbert offers the answer in a question: «But how did people manage to look like they were working before the invention of the computer?» Nowadays, two out of every three employees work with a computer, which has turned into the supreme work tool. By consulting *Challenge 1.0* we shall thus look as if we are working. And we shall play with an employer who is at once anonymous, unpredictable and inflexible: the computer.

The cathodic face of our interlocutor has no rough edges. Elementary video colours, a few pixels masquerading as typography, we are summoned by laconic propositions to the middle of uniform screens.

The machine talks to us. It promises us professional personal fulfilment. This promise is propaganda. It is the propaganda of contemporary capitalism: the managerial discourse. This discourse, guarantee of the centrality of work, lulls us with a jargon made up of galvanizing euphemisms, and invites us to comply with its models of success.

The success announced will never happen. Confronted, first and foremost, with a mock job interview, and unaware of what the machine has in store for us, we shall gradually discover the maze-

like character of *Gageur 1.0*. At times players of games that are as alienating as work and consumerism, at times onlookers of the perpetual imagery of happiness, we shall register the futility of our hopes of fulfilment.

By making use of hypertext, this itinerary, which consists of associations of ideas, offers a non-linear reading, resulting from the errancy of thought.

CAPTURE

A strategic game for 4 players

By Eric Zimmerman

Goal

The object of the game is for one team to capture an opponent. You capture an opponent when you or your teammate move your coin into spaces that are adjacent to the opponent.

Setup

Each player begins placing his coin on a numbered circle in one of the four corners of the play area.

The corners are numbered 1 through 4. Players 1 and 3 are teammates and players 2 and 4 are teammates.

Gameplay

During the game, players keep their coins on the circles of the grid and move it along the lines from circle to circle. You always keep your coin on a circle, not inside a square of the grid.

Players move their coins in number order, beginning with player one. When it is your turn, you move 0, 1, or 2 spaces on the grid. You don't have to move if you don't want to. If you move to spaces, they don't have to be in straight line. You cannot move diagonally and you can only move along lines. You also cannot move into or through a space occupied by another player.

After you finish moving call out your number. This will remind everyone who is moving next.

Players may not talk to each other during play except to call out their numbers and to clarify the rules of the game. You may not discuss strategy with your teammate.

You capture an opponent when you and your teammate are both in spaces that are adjacent to the opponent. The spaces that you are in must be connected to the opponent's space by lines on the grid.

As soon as you move into a capturing position, the game is over and your team wins.

If in a single round all 4 players decide not to move, the game ends in a draw.

Biographies / Biographies

Julien Alma

né en / born 1972 à / in Paris
vit et travaille à / lives and works in Paris.

Anthony Brinig

né en / born 1970
vit et travaille à / lives and works in Toulouse.

Claude Closky

né en / born 1963
vit et travaille à / lives and works in Paris.

François Deck

né en / born 1945 à / in Paris
vit et travaille / lives and works.

Cynthia Delbart

née en / born 1973 à / in Tournai, Belgique
vit et travaille à / lives and works in Grenoble.

Christoph Draeger

né en / born 1965 à / in Zurich, Suisse
vit et travaille à / lives and works in New York.

Liam Gillick

né en / born 1964 à / in Aylesbury, Grande-Bretagne
vit et travaille à / lives and works in Londres / New York.

Laurent Hart

né en / born 1971 à / in Angoulême
vit et travaille à / lives and works in Paris.

Pierre Joseph

né en / born 1965 à / in Caen
vit et travaille à / lives and works in Nice.

Matthieu Laurette

né en / born 1970
vit et travaille à / lives and works in Paris.

Martin le Chevallier

né en / born 1968 à / in Fontenay-aux-Roses
vit et travaille à / lives and works in Paris.

Christelle Lheureux

née en / born 1972 à / in Le Havre
vit et travaille à / lives and works in Grenoble.

Miltos Manetas

né en / born 1964 à / in Athènes
vit et travaille à / lives and works in New York.

John Miller

né en / born 1954 à / in Cleveland, États-Unis
vit et travaille à / lives and works in New York.

Jean-Hubert Noviel

né en / born 1973 à / in Paris
vit et travaille à / lives and works in Paris.

Julien Prévieux

né en / born 1974 à / in St Martin d'Hères
vit et travaille à / lives and works in Grenoble.

Vincent Voillat

né en / born 1975 à / in Le Havre
vit et travaille à / lives and works in Grenoble.

Eric Zimmerman

né en / born 1969 à / in Bloomington, États-Unis
vit et travaille à / lives and works in New York.

Liste des œuvres exposées / Exhibition list

Claude Closky

Morpion, 1999
Jeu sur Mac & PC (CD -Rom), *Computer game*
Courtesy Claude Closky.

Manuel Datta

L'ordinateur portable, 1999
Technique mixte / *Mixed Media*, 30 x 40 x 40cm
Collection de l'artiste / *Artist's collection*.

François Deck

Banque de questions © *Rien ne va plus ! Faites vos jeux !*, 1999
Ateliers-débats / *Debats - workshops*.

Cynthia Delbart & Julien Prévieux

Domestic Fighters, 1999
Collection de l'artiste / *Artist's collection*

Christoph Draeger

Feel Lucky Punk??!, 1998
Vidéo / *Video*, 12' 20"
Courtesy Galerie Urs Meile, Lucerne.

Christoph Draeger & Gary Breslin

Gameboyz, 1998
Vidéo / *Video*, 2' 30"
Courtesy Galerie Urs Meile, Lucerne.

Liam Gillick

WHEN DO YOU NEED MORE TRACTORS? 1999
Coca-cola, paillettes argentées / *Coca-Cola, silver glitter*
Courtesy Air de Paris, Paris.

Laurent Hart & Julien Alma

Borderland, 1998
Jeu Mac & PC, *Computer game* (CD-rom).
Courtesy Laurent Hart & Julien Alma.

Pierre Joseph

Akané, 1997
Vidéo / *Video*, 30', Courtesy Air de Paris, Paris
Si j'ai le temps, 1998
Vidéo / *Video*, 7', Courtesy Air de Paris, Paris
Cache-Cache, 1990-1999
Matériaux divers / *Various materials*, Courtesy Air de Paris, Paris
CV, 1997
Papier plastifié rigide / *plastic-coated hard paper*, 21 x 29,7cm
Collection privée / *private collection*.

Matthieu Laurette

Le spectacle n'est pas terminé, 1998
Vidéo / *Video*, 2'
Courtesy Galerie Jousse Seguin, Paris.

Martin Le Chevallier

Gageure 1.0, 1998
Jeu Mac & PC, *Computer game* (CD-rom)
Courtesy Martin Le Chevallier.

Christelle Lheureux & Anthony Brinig

La chose que j'aime, 1998
Installation-vidéo / *Video installation*, 2'
Collection de l'artiste / *Artist's collection*.

Miltos Manetas

Flames, 1997
Vidéo / *Video*, 2'
Courtesy Galerie Analix, Genève.
Miracle, 1996
Vidéo / *Video*, 15'
Courtesy Galerie Analix, Genève.

John Miller

A funny forum happened on the way to the thing, 1998
Acrylique sur toile, son / *Acrylic on canvas with sound*,
155 x 200 cm
Courtesy Meyer Riegger Galerie, Karlsruhe
Object Part, 1998
Acrylique sur toile, son / *Acrylic on canvas with sound*,
155 x 200 cm
Courtesy Meyer Riegger Galerie, Karlsruhe.

Jean-Hubert Noviel

[L'esprit du lieu], 1999
Vidéo / *Video*, 11'
Collection de l'artiste / *Artist's collection*.

Eric Zimmerman

Duel, 1999
Jeu physique pour 2 personnes / *Physical game for 2 players*
Race, 1999
Jeu social pour 4 ou 5 personnes / *Social game for 4 or 5 players*
Capture, 1999
Jeu stratégique pour 4 ou 5 personnes / *Strategic game for 4 or 5 players*.

Remerciements / Acknowledgements

Nous tenons tout particulièrement à remercier les artistes pour leur enthousiasme et leur participation / We would very like to acknowledge the artists for their participation with enthusiasm.

Ainsi que / As well as
Air de Paris, Galerie Almine Reich, Galerie Analix, Meyer Riegger Galerie, Galerie Jousse Seguin, Ami Barak, Atelier MTK, Centre pour l'Image Contemporaine, Saint-Gervais, Théâtre Vidy, TV-Game Museum, Pierrette Amiot et l'équipe du CCC (Grenoble), François Bovier (Spoutnik), Christian Bailly (Centre Audiovisuel de Grenoble), Katsuyuki Eguchiv, Jean-Charles Masséra, Yusuke Minami (Musée d'Art Contemporain de Tokyo), Philippe Parreno, Eiko Sato (Mini mix).

Nous exprimons également notre gratitude à toute l'équipe du MAGASIN et plus spécialement, pour leur chaleureux concours / We would also like to express our gratitude to the staff of MAGASIN and especially for their support:

Yves Aupetitallot, Directeur,
Véronique Terrier Hermann, Coordinatrice de l'Ecole du MAGASIN,
Thierry Brunet, Eric Caillou, Jacqueline Dervaux, Guillaume Dumoulin, Julien Géry et Agnès Gamot (Secrétariat Général), ainsi que / as well as Catherine Quéloz (Directrice Pédagogique de l'Ecole du MAGASIN) et Lionel Bovier pour leurs précieux conseils / for their invaluable advice.

Nous sommes reconnaissants à / We are especially grateful to: Jean-Pierre Simon, Directeur de l'Ecole Supérieure d'Art de Grenoble, ainsi qu'à toute l'équipe et aux élèves pour avoir accueilli notre projet / for the reception of our projet.

Avec le soutien de / With the support of
Apple Computer



Think different.™

Conception graphique et mise en page / Graphic conception and layout
Karine Devenyns, Jean-Luc Ménétrier (bismar)
Traduction / Translation
Simon Pleasance
Crédits photos / Photograph and reproduction credits
Air de Paris, Galerie Analix, Meyer Riegger Galerie, Galerie Jousse Seguin
Imprimé par / Printed by
Bastianelli-Guirimand Impression

Conception du carton d'invitation / Conception of the invitation card
Stéphane Buttigieg

ISBN 2-906732-61-3

CENTRE NATIONAL
D'ART CONTEMPORAIN
DE GRENOBLE

MAGASIN - Centre National d'Art Contemporain de Grenoble
Direction : Yves Aupetitallot
Site Bouchayer-Viallet, 155 Cours Berriat, 38028 Grenoble cedex 01
Tél. 04 76 21 95 84 - Fax 04 76 21 24 22
communication@magasin-cnac.org
http://www.magasin-cnac.org

REGLES DU JEU

CAPTURE

Un jeu stratégique pour 4 personnes.

Par Eric Zimmerman

But du jeu

Le but du jeu est qu'une équipe capture un adversaire. Vous réussissez à capturer un adversaire, lorsque vous et votre coéquipier, déplacez vos pions dans les espaces adjacents à celui d'un adversaire.

Installation

Chaque joueur est représenté par un pion (une pièce de 5 centimes) qu'il place, pour commencer, sur un des quatre angles de l'aire de jeu.

Les angles sont numérotés de 1 à 4. Les joueurs 1 et 3 sont co-équipiers et les joueurs 2 et 4 le sont également.

Jeu

Durant la partie, les joueurs déplacent leur pion le long des lignes de la grille, de cercle en cercle (et jamais sur les carrés de la grille).

Les joueurs déplacent leur pion à tour de rôle, en commençant par le joueur 1. Quand votre tour arrive vous avancez de 0, 1 ou 2 espaces sur la grille. Vous n'êtes pas obligé de bouger votre pion.

Si vous avancez de deux espaces, vous n'êtes pas tenus de le faire en ligne droite.

Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale et vous ne pouvez vous déplacer qu'en suivant les lignes. Vous ne pouvez pas non plus vous placer sur, ou passer par-dessus, un espace occupé par un autre joueur.

Lorsque vous avez fini de vous déplacer, annoncez votre nombre. Cela rappellera à chacun où en sont les tours.

Les joueurs ne doivent pas se parler durant le jeu, sauf pour annoncer leur nombre et pour clarifier les règles du jeu. Vous ne pouvez **absolument** pas parler de stratégie avec vos co-équipiers.

Vous capturez un adversaire lorsque vous et votre co-équipier placez vos pions sur les espaces adjacents à celui d'un adversaire. Les espaces que vous occupez doivent être connectés à l'espace de votre adversaire par des lignes sur la grille.

Dès que vous réussissez à capturer un adversaire, le jeu se termine et votre équipe a gagné.

Si lors d'une partie les 4 joueurs décident de ne pas avancer, le jeu se termine en match nul.

