

THIS IS NO GAME

THIS IS NO GAME

CRÉDITS

Conception audiovisuelle
et interactivité
Etienne Grenier
Simon Laroche

Idée originale
Simon Laroche
Etienne Grenier
David Lemieux

Produit avec l'aide de :
Tribe

TRIBE

DESCRIPTION

This is no game est un projet de performance où le public est appelé à contrôler les actions de deux performeurs sous la métaphore du jeu vidéo. Ces derniers évoluent dans l'environnement immédiat du public, que ce soit à l'intérieur de la d'un espace d'exposition ou à l'extérieur, dans l'espace public. Des caméras sont fixées sur chacun des performeurs et leur image filtrée et retransmise au public, le plongeant dans un environnement visuel et sonore typique des jeux à environnement ouvert (sandbox). Un maître de cérémonie permet la cohésion entre les requêtes du public et les actions des performeurs, ceux-ci étant littéralement aveugles et complètement asservis à la volonté du joueur détenant le contrôleur (gamepad).

INTENTIONS

Répondant aux prétentions naturalistes grandissantes des jeux et environnements virtuels ouverts, ce projet propose de médiatiser le réel en usant de la même esthétique, sur-codifiant l'environnement physique et simplifiant les relations sociales à de simples expressions primitives.

Dans ce contexte, les performeurs deviennent de véritables marionnettes de chair, obéissant aveuglément (littéralement) aux indications de joueurs. La relation entre ces "avatars" et leur contrôleur devient ainsi perverse par le plaisir que peuvent prendre ces derniers à faire déambuler leur "personnage" dans toutes sortes de conditions potentiellement dangereuses. This is no game permet également une appréciation des effets d'une telle médiatisation et virtualisation du réel sur le jugement éthique de base.

À travers cette performance, les concepts de réalité augmentée / médiatisée et immersive / virtuelle sont enchevêtrés dans le but de créer un jeu social qui en fait s'étend sur ces deux environnements généralement hétérogènes.

Le « monde » du jeu où sont plongés les joueurs est en fait le résultat de la médiatisation du monde « réel », physique et social, des performeurs. Ces derniers jouent le rôle d'avatars pour les joueurs, mais ces avatars, habituellement virtuels, sont aussi réels que les joueurs, et leur implication et interaction avec le monde réel est plus importante que celle des joueurs. En retour, les joueurs sont en meilleur contact avec le monde virtuel dans lequel les avatars évoluent, ces derniers étant complètement aveugles et inconscient de leurs propres actions.

Les oeuvres de projet EVA touchent les thèmes de la perte et de la restriction. Une attention particulière est portée sur les problématiques propres aux relations entre les individus, les systèmes informatiques et leurs extensions physiques. L'exploration des moyens technologiques de déprogrammation des perceptions est au centre de la production du collectif. This is no game met en place un contexte technologique où les mouvements sont gênés, les perceptions, limitées et les interactions sociales, désastreuses.

THIS IS NO GAME FICHE TECHNIQUE

LISTE D'ÉQUIPEMENTS PRINCIPALES

AUDIO

- 1 Console de mixage 8 pistes min.
- 1 Système de son 200-250W min.
- 2 Câbles allant du système à la console.

VIDEO

- 2 Moniteurs HD / TV , entrées VGA.
- 2 Câble VGA 15-30 mètres.
- 2 Moniteurs vidéo, petite taille.

SALLE DE JEU

- 1 table basse
- 1 divan 2 places minimum
- chips & boissons gazeuses

VIDEO RF

- 2 Récepteurs vidéo.
- 2 Antennes Yagis.
- 2 Émetteur vidéo Modulus3000 ou similaire.
- 2 Ceintures de batteries 12V + chargeurs (à déterminer en fonction des émetteurs)
- 2 Câbles BNC 60m (ou équivalence)
- 8 Câbles BNC 2m
- Connecteurs BNC

Il est possible d'employer d'autres types d'émetteurs et de récepteurs. Nous utilisons habituellement des équipements de cinéma dont les spécifications peuvent varier d'un pays à l'autre.

INFORMATION

Contact
info@projet-eva.org

Technique
simon@projet-eva.org
1.514.691.8386

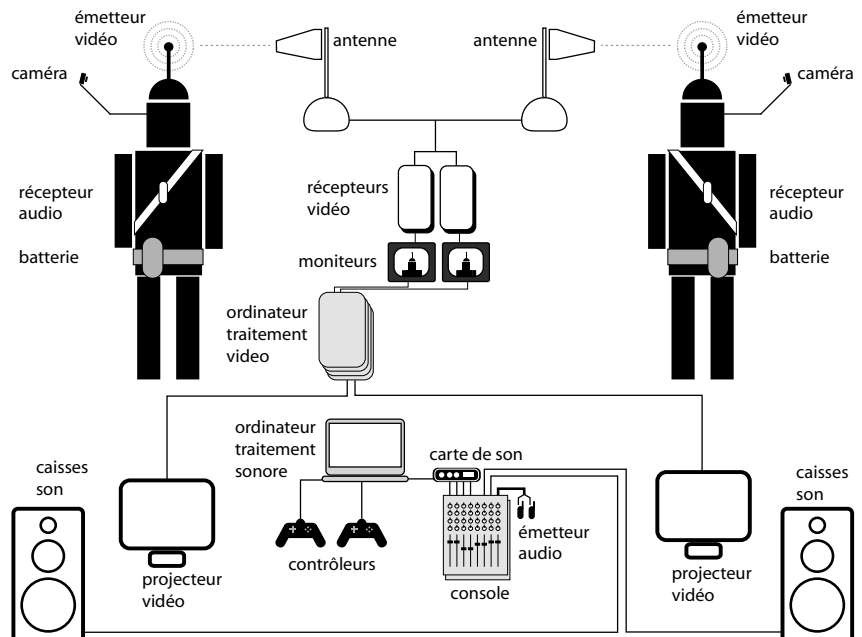
Durée
variable (to be discussed with promoter)
30min to 3h.

Performeurs
3

Assistants de production
3

Le promoteur doit fournir 3 assistants de production qui agiront à titre d'anges gardiens. Ces individus n'ont pas besoin de savoir-faire technique particulier. Ils superviseront le bien-être des performeurs.

SCHEMA TECHNIQUE



This is No Game :: schéma technique