



VRIDIS

Sans coopération, pas de survie

Viridis est un projet atypique vous proposant une expérience de jeu unique mêlant aventure, survie et gestion communautaire d'une exploitation de spiruline.

Au croisement du jeu-vidéo, de l'agriculture et de l'économie, Viridis questionne un autre modèle de travail et vous propose de contribuer au bon développement et à l'entretien d'une ferme réelle de spiruline.

Viridis

Sans coopération, pas de survie !

Au croisement du jeu-vidéo, de l'agriculture et de l'économie, Viridis propose un autre modèle de travail collectif et solidaire.

Le joueur s'engagera dans la construction d'une unité virtuelle de production de spiruline, une algue aux vertus nombreuses, connue pour pallier les problèmes de malnutrition, carences et déficits en vitamine, permettant également de renforcer les défenses immunitaires.

Le jeu implique de ses différents participants qu'ils s'assurent régulièrement de la maintenance de la ferme et du suivi des différentes étapes de production.

Simultanément et dans le réel, la ferme sera connectée à internet et pilotée par l'intermédiaire du jeu-vidéo. Elle sera ainsi directement dépendante des actions entreprises sur internet.



Gaspard et Sandra Bébié-Valérian aka Art-Act
DIGITALART - HACKTIVISM - MÉDIA TACTIQUES

Gaspard et Sandra Bébié-Valérian sont deux artistes engagés dans le champ des arts numériques, électroniques et médiatiques.

Plasticiciens, commissaires d'exposition et théoriciens, leur démarche s'appuie sur une logique de détournement des technologies, d'interfaçages lowtech, mais aussi l'activation de questions sociétales, écologiques et politiques. Travaillant sous l'entité Art-Act, leurs pièces, souvent interactives, posent la question d'une réappropriation des technologies au bénéfice d'une pensée critique du monde.

Depuis 2009, Art-Act s'attache à détourner les codes du jeu-vidéo et à créer des situations où l'expérience du spectateur révèle des enjeux sociétaux et médiatiques.

À travers Viridis, les artistes détournent une industrie de loisir au profit d'une expérience coopérative. Ils remettent également en jeu les problématiques économiques de la production artistique et détournent dans une dynamique critique le virtual management distancié.

<http://art-act.fr>

Dates clés 2013-2014 :

mai 2014 : exposition individuelle, SKOL, centre des arts médiatiques à Montréal.

mai 2014 : exposition au festival Trace(s), Bagnols-sur-Cèze.

avril 2014 : festival Les Bouillants #6, Vern sur Seiche.

mars 2014 : festival Théât'réalités, CCO, Villeurbanne en coopération avec AADN.

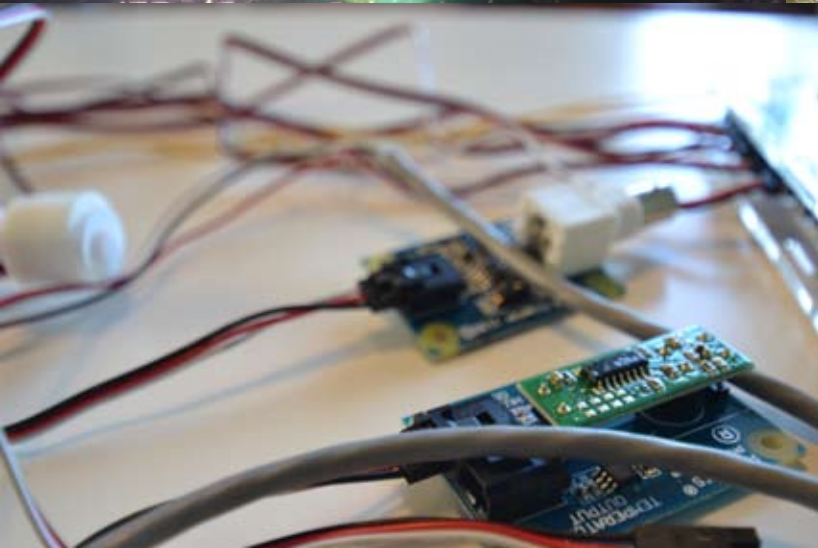
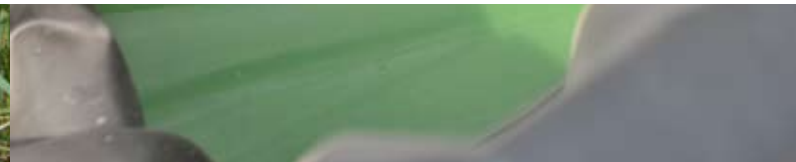
mars 2014 : résidence de création, AADN, Lyon.

janvier 2014 : résidence Nature Sensible, La Canourgue.





Cette réalisation n'est pas un exercice de simulation, elle connecte les actions virtuelles à une entreprise concrète.



Viridis est un projet protéiforme, inclassable et évolutif.

Il s'inscrit dans le registre de l'art, du jeu-vidéo, de l'agriculture, de l'ingénierie et de l'économie.

Expérience coopérative en devenir, elle est le fruit de nombreuses rencontres et de ramifications entre auteurs, acteurs, contributeurs, amateurs ou professionnels.

Viridis n'est pas une utopie, c'est une pratique concrète de convergences des intérêts et des envies pour une forme de création poétique et opérante.

Attention ! L'expérience est vivante et ne dure qu'un temps, ne la ratez pas de mai à octobre 2014.



viridis

Le jeu-vidéo

« Enfant du monde de l'après, écoute le récit du passé.
Forge ton avenir par ces paroles maintes fois itérées.
Écoute... »



Interdépendance

L'avancement du joueur lui permet d'acquérir des points d'expériences réinvestis dans la gestion de la ferme réelle. Par des systèmes de monitoring, d'automatisation et de référendum, il est collectivement en charge de la production de la spiruline. Le fermier est là pour le guider à l'image du mentor, figure didactique que l'on retrouve dans l'univers du jeu.

L'interdépendance entre jeu et ferme réelle permet de fusionner l'expérience entre virtualité et matérialité.

Univers graphique et sonore

Le joueur évolue dans un univers composé de panoramiques photographiques à 360°. Les images ont été retravaillées pour s'adapter au contexte post-apocalyptique du scénario. Le joueur a un temps limité pour explorer les niveaux et rapporter les matériaux dont il aura besoin. Il doit aussi éviter des dangers incarnés par les « ombres ». Le son prend alors toute son importance puisqu'il rythme le jeu et signale au joueur les limites de sa partie. Le décor est aussi altéré par des variations de lumière pour intensifier l'expérience de jeu et faire vivre l'urgence du succès de la mission.

Apprentissage

Viridis est un jeu-vidéo ludique mais aussi didactique. Il est un vecteur des savoirs essentiels sur la culture de spiruline. Au fil du jeu, les savoirs et compétences essentielles pourront être transmis et appliqués grâce au kit domestique développé par les artistes.



Viridis, le jeu-vidéo

Équipe :

Sandra & Gaspard Bébié-Valérien aka Art-Act, artistes, prises de vue, images, textes, musique et sons.

Thibaut Trampont, Events for Games, gamedesign et diffusion.

Hexagence, Christophe et Sylvie Couprie, développement.

Julia Delcambre, webdesign.

Micah Parker, graphisme.

Manuel Fadat, musique, acteur complice.

VIRIDIS.GURU



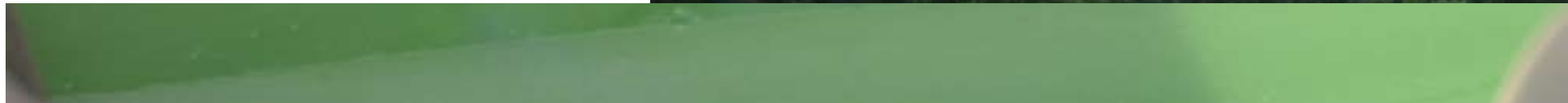
Viridis, la ferme réelle

La ferme de production de spiruline est implantée dans les Cévennes. Sous serre, elle a été construite avec des moyens réduits et fonctionne en semi-autonomie grâce à l'énergie solaire. Elle est équipée d'un ensemble de capteurs ainsi que d'un micro-ordinateur capable d'envoyer et de recevoir des données à distance.

Les étapes de constructions, les problématiques énergétiques et de communication, l'éloignement du point d'eau, sont autant d'expériences à retrouver dans le jeu.

De la taille du bassin au mode de brassage, l'ombrage, les méthodes de régulation du milieu de culture, à la récolte, etc.

Chaque action découlera des choix communautaires. Les artistes seront présents tout au long de la saison, pour exécuter les tâches, faire le suivi, conseiller la communauté.







Viridarium, l'installation

L'installation est une forme sculpturale et onirique du projet. Reproduisant un milieu clos de culture de spiruline, il reprend des éléments tels que bonbonnes de verre, amplification sonore, vidéoprojecteur, électroniques diverses, bulleurs et verrerie de laboratoire.

Viridarium est une installation évolutive qui dans ses prochaines propositions inclura des éléments tirés du jeu : environnement immersif, interaction avec le public, partage des savoirs.

La première présentation s'est déroulée dans le cadre du festival Théâtre Réalités au CCO de Villeurbanne et en partenariat avec AADN le 19 mars 2014, et a été conçu dans le cadre d'une résidence se tenant en mars 2014, au LabLab d'AADN. En rassemblant plusieurs participants, la création de ce bioréacteur s'est faite avec des participants de tous bords (aquariophile, designer, scénographe, plasticien,...) et privilégiait le recyclage et l'innovation low-tech.



De leur participation à la Sonde 04#12 à la Chartreuse, par leur passage en résidence au Labomedia, à Orléans, aux visites chez des spiruliniers à leur open atelier à l'AADN de Lyon et leur collaboration avec l'agence Events For Games, suivez toutes les étapes de création sur le site des artistes art-act.fr, ainsi que sur leur blog

spirulinafarm.tumblr.com.

On en parle ici et là

<http://eventsforgames.com/news/from-studios/oudeis-annonce-viridis/>

<http://www.lemouv.fr/player/reecouter?play=136044>

<http://www.aadn.org/evenement/le-projet-de-linterieur/>

<http://www.digitalmcd.com/les-artistes-dart-act-presentent-la-ferme-spiruline-du-17-au-22-mars-2014-villeurbanne/>

<http://www.theartchemists.com/2013/01/25/a-lavant-garde-la-ferme-a-spiruline-art-act/>

Les coproducteurs

AADN œuvre pour le développement des Arts et Cultures Numériques à Lyon et en Région Rhône-Alpes. Dans un aller-retour entre actions de terrain et démarche théorique, création artistique et développement culturel, AADN dresse des passerelles entre art, société et technologie, interrogeant le numérique dans sa relation aux hommes et à la ville.

Le Labomédia est une association au croisement des pratiques artistiques et technologiques. Le Labomédia créé, développe et soutient des projets artistiques, diffuse des œuvres et projets numériques, anime un laboratoire multimédia et accompagne les publics par de la formation et innovation pédagogique.

Les partenaires

Générateur d'étincelles culturelles, The ARTchemists.com est un webmagazine dédié à la transversalité culturelle et à l'émergence artistique.

Le Magazine des Cultures Digitales retrace l'actualité des cultures numériques et explore des thématiques à travers des contributions plurielles d'artistes, théoriciens et acteurs de la création actuelle.

La Chartreuse, centre national des écritures du spectacle accompagne les artistes émergents engagés dans les nouvelles formes d'écritures. Le CNES intervient dans les premières phases des projets à travers des résidences, des rencontres professionnelles et avec les publics, ainsi qu'à travers la recherche et l'expérimentation. Les sondes offrent ainsi un espace d'expérimentation et de construction collective liées aux nouveaux médias.

Les contributeurs

Events For Games est une agence spécialisée dans le domaine des jeux vidéo. Elle soutient par ses différents services, la création et la diffusion des œuvres et produits de ses clients et partenaires. Elle organise notamment des événements de démonstration et de tests de jeux vidéo produits par des indépendants.

Liens

<http://art-act.fr/>

<http://spirulinafarm.tumblr.com/>

<http://www.aadn.org/nos-residences/ferme-spiruline/>

<http://labomedia.org/>

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

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

<http://eventsforgames.com/>

Contacts

Pour tout contact à propos du projet Viridis : press@viridis.guru

Pour contacter le producteur Oudeis : info@oudeis.fr

Le projet La ferme à spiruline est une production d'Oudeis cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du FEDER, la DRAC Languedoc-Roussillon et la Région Languedoc-Roussillon dans le cadre du Fond de soutien à la création numérique. Avec le soutien du Conseil général du Gard et de la ville du Vigan. Une coproduction AADN, avec le soutien de la Région Rhône-Alpes et la participation du DICRÉAM. Une coproduction Labomédia, avec le soutien de La Chartreuse, centre national des écritures du spectacle.

