

Same Player Shoot Again (GT4N0)

Guillaume Bautista

En collaboration avec Frédéric Villeneuve-Séguier, Julien Marro-Dauzat, Lionel Delteil

Same Player Shoot Again est l'une des facettes d'une œuvre globale, le projet MAD, qui engage une recherche artistique sur la place des objets technologiques multimodaux au sein de la société. Protéiforme, le projet MAD investit différents médias, de l'art vidéo à la robotique en passant par les arts graphiques.

Directement inspiré de la culture numérique et de l'univers des jeux vidéo, *Same Player Shoot Again* est une œuvre interactive, à la fois installation et performance. Il place le spectateur au cœur même du dispositif, par le biais d'un casque vidéo 3D et d'une borne de contrôle. Relié à un avatar dont l'existence se situe à la frontière du réel et du virtuel, le spectateur-acteur se verra immergé dans un univers augmenté «à la première personne», libre d'en apprécier les possibilités comme les limites.

Ce transfert questionne le spectateur sur sa manière de percevoir le concept d'avatar dans les espaces sociaux, concrets et numériques. Chimère technologique et numérique, il est le reflet du besoin d'être connecté en permanence face à des flux ininterrompus d'information. Il interroge également la présence des technologies dans nos sociétés contemporaines.

L'avatar, à la fois entité et identité, est au centre des enjeux soulevés par *Same Player Shoot Again*.

Same Player Shoot Again se veut une oeuvre transdisciplinaire.

Guillaume Bautista - artiste plasticien, chef de projet

Frédéric Villeneuve-Séguier - chercheur, programmeur

Julien Marro-Dauzat - ingénieur

Lionel Delteil - technicien bricoleur, soutien technique

Et aussi Ivan Chabanaud (*artiste plasticien*), Théo de Lahogue (*ingénieur*), Fanny Becanne (*graphiste*), Philippe Garenc (*artiste enseignant*), Isabelle Buttigieg, (*artiste plasticienne*), Élodie Sellier (*créatrice textile*).

en coproduction avec l'Atelier EXP, la Maison Salvan et Kawenga