

Jean-François Blanc

Kaori Kinoshita & Alain Della Negra: micro-cultures et mondes virtuels

Les nombreuses vidéos projetées lors de cette conférence nous ont montré le centre du travail des deux artistes: les micro-cultures issues de notre société —plus précisément, de la société étasunienne— et les dérives des mondes virtuels. S’inspirant d’une part du jeu vidéo *Second Life*, monde virtuel dans lequel à peu près tout est possible, le meilleur comme le pire, et de l’événement annuel *Burning Man* regroupant des milliers de personnes chaque année au milieu du désert, c’est un véritable reportage sur des cultures déviantes très peu connues du grand public qui nous est présenté ici.

La préquelle au film *Persistent Suburbs*, présente tout d’abord des personnes racontant leur expérience sur le jeu *Second Life* dans un court métrage intitulé *Neighborhood*. Aucune image du jeu ne sera montrée, selon le désir des auteurs. Les deux artistes sont ensuite allés à la rencontre —non sans difficultés, ces groupes étant généralement assez fermés, car bien trop souvent malmenés par les médias— de personnes appartenant à des communautés assez singulières: des *Furries* —animaux anthropomorphes— aux *Goréens* —culture sado-masochiste— en passant par un groupe de prêcheurs chrétiens. Le but n’est pas ici de faire l’apologie de telle ou telle culture, mais bien de montrer l’identité culturelle de chacune de ces personnes, dans la vie quotidienne et dans *Second Life*.

C’est une plongée dans ces cultures qu’on ne pourrait vraiment définir comme étant “de masse” qui nous est offerte ici. Dans le monde virtuel de *Second Life* comme lors de l’événement *Burning Man* on assiste à une véritable libération des esprits, sans retenue, avec toutes les dérives qui vont avec —jeux sanglants, sexe et drogue— mais qui nous incite à nous questionner sur ces questions de mœurs, d’identité et de culture. Notre société se resserrant de plus en plus autour des apparences et de l’appartenance à telle ou telle caste, chacun recherche un moyen de s’affirmer et de s’élever au dessus des autres. L’originalité ne serait-elle alors exploitable que dans les mondes virtuels?

Elena Calagna

À la recherche d’une second life: le travail de Kaori Kinoshita et Alain Della Negra

Si quelqu’un n’a jamais entendu parler du jeu *Second life*, il pourra le découvrir à travers l’œuvre des deux artistes Kaori Kinoshita et Alain Della Negra. Il s’agit d’un véritable film-réflexion sur ce monde virtuel qui, depuis sa création en 2003, n’a jamais arrêté de se développer. En effet, pendant leur conférence à l’Ensad, les deux artistes ont montré des morceaux de ce long travail commencé il y a trois ans et qui sera bientôt terminé. Le tournage s’est déroulé à travers un voyage aux États-Unis, lieu d’origine et d’inspiration pour la création de la scénographie du jeu, et donc où la profondeur du lien entre monde réel et monde virtuel des joueurs interviewés, était majeur.

La première vidéo nous présente des gens qui décrivent leur première fois en ce nouveau monde, leur nouvelle naissance sous une forme “autre”, l’avatar, dans une île, “île des débutants”. En ce lieu, tous les néophytes se retrouvent pour acquérir les connaissances basiques. Comme les oiseaux lors de leurs premiers essais en vol, ils doivent apprendre à bouger, voler, communiquer avec les autres joueurs, bref à être leur personnage virtuel! Chaque interviewé a envie de raconter son histoire: les difficultés pour faire connaissance, la sensation de solitude ou, au contraire, l’enthousiasme des nouvelles rencontres. Situations où le caractère du joueur et du personnage coïncident, mais aussi où ils divergent complètement, comme dans le cas d’une jeune fille qui a donné à son avatar la liberté sexuelle qu’elle-même a toujours bridée dans sa vie réelle.

Second life est donc une possibilité pour parler avec les gens du monde entier (connectés), mais il est aussi un monde fictif avec des liens de plus en plus proches du réel. Kaori et Alain suivent les joueurs dans leur environnement quotidien, gens qui passent la plus grande partie de la journée sur SL, qui cherchent à y gagner leur vie, vies désormais dépendantes du jeu lui-même. Ils croisent de véritables communautés déjà existantes, l'une plus étrange que l'autre, qui exploitent SL pour mieux s'exprimer et entrer en contact .

Mais ce monde virtuel poursuit son développement aussi hors du réseau: la dernière vidéo nous montre un festival auquel les deux artistes ont participé. Burning man (www.burningman.com), une semaine dans un désert Américain où les participants se rassemblent par thème, où presque tout est permis et où les gens se comportent comme les personnages du jeu, glissant de la vie virtuelle à la vie réelle.

Ces court-métrages morcelés nous suggèrent une réflexion sur un jeu né comme une sorte d'utopie d'un monde parfait qui au fur et à mesure de son développement a vu devenir de plus en plus floues ses frontières avec le réel. Les gens qui sont simplement à la recherche d'une distraction se confondent avec les personnes pour lesquelles la distance entre un monde et l'autre tend à disparaître. Pour ces dernières, les événements de la vie virtuelle sont si intimement liés à ceux de la vie réelle qu'ils se confondent jusqu'à former un ensemble unique où joueur et personnage sont un seul et même individu.

Des considérations sociologiques, psychologiques peuvent être énoncées, analysant les comportements humains qu'on retrouve derrière Second life. Mais ce travail d'ethnologue réalisé par Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, n'empêche pas que l'on puisse s'inquiéter pour ce nouvel être humain qui, assis dans son fauteuil, mesure la profondeur de sa relation aux autres, en fonction de la vitesse de sa propre connexion au réseau.

Cynthia Cristoforoni

Utopies-sociales

Pour les artistes Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, les mondes virtuels sont source d'inspiration. Dans leurs travaux, ils s'attachent particulièrement aux "coulisses des jeux virtuels" (ex. Second Life), c'est-à-dire aux utilisateurs. Sous forme d'interviews, dans leur environnement quotidien, de personnes productrices d'avatars, les vidéos racontent des récits d'aventures et de rencontres au sein de ces mondes virtuels. Les artistes souhaitent montrer dans un projet de film que les mondes virtuels ont pu être inspirés de la réalité. Ils enquêtent sur des utopies sociales, issus de mouvements baba cool à partir des années 70 que l'on peut observer aux USA : chaque année, lors d'un festival (Burning Man), des centaines de personnes se donnent rendez-vous en plein désert, les rapports sont alors basés sur l'échange, le don, le partage.

C'est une sorte de société parallèle qui se construit et attire l'attention d'artistes comme Kaori Kinoshita et Alain Della Negra. C'est aussi un phénomène de plus en plus populaire, qui le devient en partie grâce aux nouveaux moyens de communication comme Internet, qui permet le rassemblement universel, et grâce aux plateformes de mondes virtuels, qui rendent populaire l'illusion temporairement d'une échappatoire hors de la réalité.

Les vidéos des artistes sont construites comme des reportages ou documentaires, sans commentaires. Comme des sociologues de l'image, les créateurs observent et rendent compte du regroupement des communautés en réseau, phénomène sociologique remarquable dans la réalité et reproduit dans la virtualité. Ainsi ce travail nous en apprend toujours plus sur nous même et sur nos semblables.

Anh-Tuyet Do

Le monde, qu'est-ce que c'est ?

Nous pouvons dire: “nous vivons dans un monde de l'ère industrielle” mais nous pouvons également dire: “le monde des artistes” ou bien “votre monde est trop compliqué”... Cela justifie qu'il n'y a aucune définition précise pour le mot “monde”. Je pense que cela permet aux deux artistes Alain Della Negra et Kaori Kinoshita d'investiguer dans Second Life mais pour quelle raison?

Les conversations narratives des personnages dans les premiers montages nous montrent les mondes personnels de chacun, les relations entre les uns et les autres. En fait les narrations reflètent la vie réelle qui permet à ces deux artistes de supposer que l'ordre inversé entre monde virtuel et monde réel est inversé.

Les personnages virtuels dans des montages suivants sont posés dans les contextes réels de notre monde actuel, ce qui nous permet d'imaginer Second life. Effectivement les auteurs essaient de faire coïncider deux vies pour comparer et pour poser des questions sur notre vie réelle. Les représentations des tournages aux Etats Unis nous montrent plus clairement le Second life. Cette situation supposée inspire effectivement les imaginations fertiles de chacun puisqu'il y a quelqu'un qui pense c'est le paradis ou le rêve de la vie réelle, quelqu'un d'autre pense ce sont des jeux extravagants qui révèlent une vie réelle ridicule. En fait nous remarquons ici que les représentations sont confondues. Ce sont peut-être également des représentations volontaires équivoques. Mais les frontières de la réalité et de la virtualité ne sont plus claires et nous déterminons difficilement l'objet et le sujet des œuvres des deux artistes. Je regrette un peu que dans leurs œuvres, ils n'aient pas exploité plus vigoureusement des situations irréelles dans le monde réel pour que nous en ayons une vue plus claire et plus extraordinaire.

Je ne pense pas qu'ils aient exploité des dogmes dans leurs œuvres parce que je n'y vois aucune leçon et je ne pense non plus que des personnages virtuels ont été représentés d'une façon extravagante dans Second life mais que c'est une façon d'imaginer. En réalité dans notre monde réel, nous faisons toujours des suppositions pour traiter toutes les situations qui ont la possibilité de se passer en avenir. Alors pourquoi avons-nous tendance à douter des situations supposées que ces deux artistes nous posent dans le monde réel? Je pense que c'est parce que nous n'avons pas d'habitude de poser des suppositions irréelles. Mais cela entrave nos imaginations, nos créations parce que toutes les suppositions ont la possibilité de se passer dans notre monde réel.

Ainsi les œuvres de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita nous offrent une façon d'imaginer des situations irréelles. Si nous imaginons que dans notre monde il y a beaucoup de petits mondes, dans chaque petit monde il y a beaucoup de plus petits mondes et... Alors est-ce que nous recherchons la définition sur le monde? Sinon imaginons que des mondes irréels existent dans notre monde actuel !

Sophie Féraud

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, “anthropo-avatar-ologues”

Paraît-il que les chats ont sept vies. Et maintenant, l'Homme peut au moins s'en compter deux! Les avatars en sont la preuve même et c'est bien de ce phénomène schizophrénique que les deux artistes Alain Della Negra et Kaori Kinoshita rendent compte à travers les rushs de leur futur film documentaire. Ainsi, ces artistes montrent la prolifération des “Seconde Lifeurs” au sein du réseau où les avatars régissent le monde virtuel. Mais ces avatars qui sont-ils? C'est la question que les deux artistes tentent de résoudre. En premier lieu, étymologiquement, le terme “avatar” vient de l'hindou et désigne les incarnations de Vishnu. Il s'agirait donc bien d'incarnation pour ces joueurs aux univers virtuels. Mais la différence se situe lorsque Vishnu s'incarne: il délaisse son ancienne

apparence pour la suivante. Or ce n'est pas le cas de ces joueurs en réseau. Et c'est bien parce que les deux vies d'homme et d'avatar se déroulent dans le même espace-temps que cela implique schizophrénie.

Par des allers-retours du virtuel au réel, Alain Della Negra et Kaori Kinoshita nous offrent donc une balade à la limite de la pathologie: des communautés réelles se développent au sein des mondes virtuels. On peut y voir des "tribus" d'un nouveau genre, Goréens, Furries, telles des micro-sociétés où toute personne en quête identitaire peut enfin être ce qu'il pensait lui être inaccessible ou interdit dans la réalité. De ce fait, certains joueurs admettent pouvoir assumer un look exubérant ou avouent face caméra qu'ils se sont prostitués pour la première fois, d'autres encore confient avoir des relations sadomaso...

Et la réalité? La réalité ce n'est autre que des pixels qui s'agitent à l'écran. Mais beaucoup éprouvent ces "jeux" tel un exutoire et les considèrent comme une vie de substitution. Les joueurs vont même jusqu'à parler de leur avatar à la première personne tout en racontant leurs activités virtuellement avouables au sein des communautés pixellisées. La vie virtuelle est donc bien réelle, elle est un véritable cas clinique ou plutôt un cas de société. Finalement, les mondes virtuels pourraient bien être les prémices d'une société alternative et inversement.

Lei Gao

Le développement et l'esprit des formes de l'art contemporain

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra ont présenté leurs pièces Les avatars, Second Life et Burning Man. Leur travail très intéressant réveille en moi le désir de revenir sur le processus de développement et l'esprit de l'art contemporain. L'art contemporain a une signification précise. Certains experts prétendent que les écoles artistiques des années 60 sont les arts post modernes, parce qu'ils ne sont plus simplement les arts modernes formalistes. L'art contemporain défie les écoles picturales abstraites dont l'expressionnisme abstrait et les grandes tendances de la création individuelle, et s'oppose au formalisme. Au début des années 60, il est devenu une tendance culturelle internationale. 'Les arts de masse' —masse exprimant le même sens que public— sont eux l'expression d'une culture de masse qui a une attitude affirmative à l'égard de la civilisation moderne, se manifestant dans l'environnement quotidien ou les médias, impulsant paradoxalement une attitude dadaïste, comme Second Life et Burning Man le montrent.

<http://avatars.blogs.liberation.fr/avatars/2007/08/second-life-et-.html>

Le 20e siècle a été l'époque de la communication, devenue le système de la structure culturelle dans toutes les sociétés. Les méthodes de diffusion diverses et la puissance de l'infiltration puissante de la communication influencent chaque partie du monde. Les médias ont réussi à lier la fiction au réel avec les techniques d'internet. C'est comme un espace virtuel partagé qui permet aux gens dans cet espace de communiquer. La création artistique peut aussi devenir un plate-forme. La notion de village global devient plus claire. La conscience de masse et le processus démocratique s'éveillent plus rapidement. Les gens ont besoin d'une dimension humaine proche. En même temps, l'art de la diffusion et la culture populaire engendrent des modifications. Ils engendrent aussi beaucoup des méthodes artistiques. Ils unissent fermement la société, influencent la politique, l'économie, la culture mondiale.

A l'époque de l'art des nouveaux médias et de la culture populaire, il y a beaucoup d'artistes contemporains qui ont la certitude que le point crucial de l'art actuel est dans ces formes de manifestation d'art social de toutes sortes et dans leur compréhension de masse.

Henein Mazereau

Entre réel et virtuel

Comme son prédécesseur *Les Sims*, *Second Life* permet de se créer une vie virtuelle. En effet on peut soit s'y créer un personnage calqué sur sa propre vie soit s'en créer un de a à z et donc inaugurer une seconde vie.

Pour Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, deux documentaristes, *Second Life* leur permet de réaliser des documentaires de courts et longs métrages et ils travaillent beaucoup le montage. Ils ont pour projet de créer un film à l'avenir. Le plus intéressant pour eux n'est pas le jeu mais plutôt les réactions des différents joueurs.

Ce jeu est calqué sur la vraie vie: on peut y faire des rencontres, sortir, se balader et il y a aussi du sexe et des jeux d'argent. On y retrouve diverses catégories et elles se divisent en quatre: les gens de tous les jours, les *Furries* (elles s'identifient aux animaux), les *Goréens* (sodomasochistes maîtres et esclaves), les *Pasteurs* (censés remettre les *Furries* et les *Goréens* dans le droit chemin). Ces trois dernières catégories sont très fermées. Si on ne fait pas partie de l'une d'entre elles, il est très difficile de s'y intégrer. Ces catégories se retrouvent aussi dans le réel. Ainsi les *Furries* portent des costumes d'animaux ou du moins une partie du costume: (têtes, queues etc...). le port du costume est normalement réservé à des moments spéciaux. Accessibles aux mineurs il suscitent polémique et débat au point d'en susciter l'interdiction.

Les quatre catégories précédemment énumérées se retrouvent lors du *Burning Man*. Les *Furries*, les *Goréens*, les *Pasteurs* cohabitent alors sans pour autant se parler. C'est un événement qui a lieu dans le désert des Etats Unis dans lequel se retrouvent environ 50 mille personnes venant du monde entier, qui s'installent et plantent leur tente en cercle autour de la statue du *Burning Man*. Cette statue est construite et animée à leur arrivée. Lors de cet événement on peut y voir des tournois de combats, des fêtes. Sexe et drogue sont aussi de la partie. A leur départ ils détruisent la statue lors d'une cérémonie. Chacun peut aussi créer sa cérémonie de fin.

Hye-Yeon Jeon

“Furries” du Devenir-animal

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita nous ont présenté les vidéos des récits des avatars de joueurs, en les interviewant ou en observant leur vie dans l'environnement quotidien. *Furrie*, une de leurs vidéos qui a été présentée à *Second Night* de la Nuit Blanche sur *Second Life*, dans l'espace physique, montre une confrontation entre le virtuel et le réel qui se trouvent dans la communauté des *Furries*. Ici, les humains et les animaux se joignent en l'état d'une alliance sous la forme hybride, mi-humaine et mi-animale en se retrouvant dans leur territoire où l'humain et l'animal ne se distinguent pas. Cet acte de “Devenir-Animal” n'est pas qu'un déguisement de l'apparence d'un humain en animal, c'est plutôt un fait commun aux deux entités.

Des joueurs de *Furries* vivent “réellement” dans leur monde virtuel dans lequel ils redeviennent eux-même par cet acte de Devenir-Animal. Leur réalité est la frontière entre l'homme et l'animal pour faire état d'une alliance et d'une fusion entre des corps hétérogènes.

Si leur acte ne consiste pas à faire l'animal ou à l'imiter, comme disait Gilles Deleuze dans *Mille Plateaux*, “il est évident qu'ils ne deviennent pas réellement des animaux, pas plus que l'animal ne devient réellement autre chose”. ‘Le devenir’ ne produit pas autre chose que lui-même. “Ce qui est réel, c'est le devenir lui-même et non pas des termes supposés fixes dans lesquels passerait celui qui devient”.

Le Devenir-Animal des *Furries* ne contient pas de la compassion pour l'animal ni de la réconciliation entre l'humain et l'animal. C'est une identification fondamentale dans un territoire non catégorisé, c'est la mimesis.

Nicolas Klein

Second Life, frontière entre le réel et le virtuel?

Vivre ses désirs, ses fantasmes ou tout simplement des aventures extravagantes ou complètement extrêmes. Vivre une vie différente, être quelqu'un d'autre...Voilà ce que nous propose le monde virtuel. Bien qu'encore très loin du casque que l'on met devant les yeux et qui nous téléporte dans un monde différent comme nous le montrent les films de science-fiction à ce sujet, internet et certains jeux nous permettent de nous rapprocher de cette idée.

Ici, il est question de Second Life, jeu en ligne très proche du jeu les Sims, qui va nous permettre de recréer sa propre personne (parfois plus que son personnage...) et de vivre une deuxième vie comme l'indique le titre, une vie parallèle à la différence que celle-là on la choisit et on la vit comme on l'entend, sans obligations ni restrictions.

Les artistes Kaori Kinoshita et Alain Della Negra se sont penchés sur ce phénomène de société qui grossit de plus en plus et ont interviewé des joueurs de SL, leur projet étant de produire un film plutôt documentaire intitulé persistant suburbs qui réunit plus les témoignages des joueurs voire quelques mises en scène plutôt que des scènes du jeu.

On trouve ainsi les histoires les plus délirantes d'elfes, de perroquets qui parlent, de possibilité de flotter dans les airs, de se téléporter, racontées par des personnes qui en parlent comme si c'était vrai et parfois comme si c'était normal.

Lorsque l'on entend ce genre de choses sans savoir au début que l'on parle d'un jeu vidéo ça peut surprendre et surtout amener des interrogations. C'est dans ces moments-ci que l'on peut s'apercevoir que la frontière entre le réel et le virtuel devient de plus en plus mince.

Comme cette femme américaine qui a abandonné son mari et pris son fils avec elle pour pouvoir faire dans le monde réel les fantasmes qu'elle réalisait sur Second Life. Encore un exemple pour les détracteurs de jeux vidéos qui se donneront à cœur joie de critiquer violemment tout amusement virtuel.

Second Life est aussi une possibilité pour les diverses communautés de se retrouver et de communiquer entre eux tels les furry par exemple, cette communauté de personne qui se déguise en animaux

Enfin nous avons pu assister en avant-première à quelques images du film en préparation et qui devrait être terminé sous peu.

A suivre...

Ornella Lamberti

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, ethnologues de la nouvelle schizophrénie

Aujourd'hui, j'ai vu des gens qui ont rencontré le perroquet parlant, une jeune femme qui se désole de ne savoir se rhabiller et qui erre dénudée dans les rues, un homme qui s'aperçoit qu'il est nu alors qu'il est en train de demander aux passants comment gagner de l'argent et un autre encore qui explique comment il compte mettre au point une nouvelle drogue!

Aurais-je perdu l'esprit ? Non, car ces historiettes délicieusement absconses ont un sens. Encore faut-il savoir que ces personnes narrent la vie de leur avatar à l'intérieur de l'univers Second Life.

Comment la vie virtuelle interfère-t-elle dans la vie réelle? Cette interface poreuse entre ces deux réalités, quelques internautes chevronnés nous la dévoilent sous la caméra d'Alain Della Negra et de Kaori Kinoshita, ce qui donne lieu à de savoureuses ambiguïtés, dont les deux artistes tiennent à ce qu'elles soient maintenues le plus longtemps possible. Ces courts-métrages sont des hors champs réel/virtuel, une sorte de "Third Life" si j'ose dire.

C'est pourquoi, lorsque je vis *Neighborhood* au Palais de Tokyo (1), j'eus mal à mon cartésianisme. Ridiculement outrée des propos de cet homme expliquant calmement qu'il avait tué parce que sa femme était adultère, je mis longtemps à comprendre qu'il s'agissait d'un portrait d'un joueur en ligne des Sims.

Apologistes ou contempteurs à l'instar de Peter Ludlow dont ils racontent souvent les déboires numériques (2)? On ne le saura pas car le travail de ces deux artistes flirte avec l'objectivité du documentaire. Alain Della Negra et Kaori Kinoshita ne jugent pas, ils offrent un espace de narration.

Les néo-hippies grégaires, les déguisés en renard, les goréens sado, les goréens maso, les timorés dont Second Life est l'exutoire, les qui-ne-savent-pas-trop-ce-qu'ils-ont-fait-là, les sex addicts, les chrétiens évangélistes rabat-joie, toute une joyeuse faune atypique, décalée, dérangée se côtoyant avec plus ou moins de bonheur dans ce monde... et dans l'autre.

(1) Conférence "Second Life", avec Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, le 22/02/07, dans le cadre des Jeudis de M au Palais de Tokyo

(2) Interview de Peter Ludlow par Ian Douglas, 24/10/06, sur le site du Telegraph
<http://blogs.telegraph.co.uk/technology/iandouglas/oct06/sl.htm>

Corinne Laurent Dell'Accio

Finalemment, où se trouve la virtualité?

Deux hommes à l'allure banale se parlent dans une rue banale d'une zone pavillonnaire américaine banale: "j'ai rencontré une fille très belle, elle avait les cheveux longs et des ailes." Une jeune fille tout aussi lambda a priori nous parle face à la caméra, les yeux brillants, métamorphosée: "j'ai des cheveux violets et des vêtements que je ne peux porter qu'ici!"

La Renaissance est comme la nouvelle utopie dans un monde où l'individualisation et sa prise de risque règnent (thèse du sociologue Anthony Giddens sur l'hypermodernité). Second Life apparaît alors comme le support virtuel de ce paradis enfin retrouvé: vivre dans un rêve conscient au sein duquel les frontières de la morale sont quasi abattues (la sexualité et la prostitution y sont plus libres). L'individu peut créer un autre Moi, peut-être un Hypermoi pour reprendre le terme de David Guez, un Moi re-construit dans une société ré-inventée quand la réalité aux limites frustrantes nous rend claustrophobe.

Ce paysage virtuel et ses figures renaissantes font l'objet d'étude d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita tels des ethnologues des temps nouveaux. Leur médium principal, la vidéo, devient film documentaire, *Newborns*, les nouveau-nés sur Second Life, comme une plongée dans une autre communauté. Ils lui préfèrent la dénomination de "film d'art" car l'exposer dans un musée ou un centre d'art déterminerait la nature d'un film le faisant œuvre d'art. Les personnes filmées sont pour Alain autant d'autres médiums façonnables, il dit d'un individu: "l'on s'est servi de lui". Leur art apparaît alors dans ce lien étrange et confus entre virtualité et réalité provoquant un espace supplémentaire de narration comme un infra-mince qui existe par leur film.

Les personnes filmées par Alain et Kaori parlent de leurs avatars et d'eux-mêmes à la fois. Le sujet n'est plus Second Life mais cet espace mi-virtuel mi-réel que les artistes créent comme un rêve lucide collectif. D'ailleurs le terme Second Life n'est cité pour la première fois qu'au bout de 20 minutes de film afin que nous aussi puissions imaginer cet espace avant de le déterminer pour l'examiner raisonnablement. Les porteurs d'avatars comme s'ils portaient leur enfant prêt à évoluer ont besoin de raconter cette expérience de renaissance, chacune leur est propre et toutes suivent le même protocole. Des codes sont respectés, des histoires se répètent comme ce perroquet rencontré ou encore la nudité dès l'arrivée. Cependant ces codes ne vrillent pas l'illusion de liberté. Alain et Kaori filment ces personnes-avatars comme créant encore un troisième Moi et par conséquent un Moi infra-mince dont l'émotion dans la narration se perçoit puissamment.

Les deux artistes questionnent alors l'influence du virtuel sur le réel, quel est le poids, l'incidence, quel est le "subtil effet ondulatoire" qui imperceptiblement passe d'un monde à l'autre. Dans cet esprit, d'autres communautés ont été explorées: Word of Warcraft (le jeu en réseau), les Furies, les Goréens et des Chrétiens fondamentalistes. L'installation SL (repérage) Tad Skosh, Kat Leopardes et Green Man, composée de trois écrans plasma, reprend cette idée du lien entre virtuel et réel où les histoires et leurs narrations nouvelles se confrontent. Les Furies et les Goréens possèdent aussi leurs codes de "re-présentation" et de comportement spécifiques et leur virtualité s'exerçant dans le monde réel s'exhibe alors comme une troisième dimension sur Second Life. Comme un voyage retour à travers les strates dimensionnelles, des ordres SM des Goréens se donnent sur Second Life pour se réaliser dans la vie réelle. Dans les deux mondes, le réel et le virtuel, les Chrétiens fondamentalistes tentent de sauver ces "poly-Mois" jouant des multiples univers...

Le film *Burning Man* est le plus ethnologue de tous: les deux artistes ont introduit la communauté, épousé leurs codes et leurs rythmes pour mieux les saisir et retranscrire. Tous les ans, pendant une semaine, des dizaines de milliers d'individus, issus notamment de la Silicon Valley, se retrouvent dans une vallée aride, Black Rock Desert,

dans le Nevada. Ils s'installent dans un immense arc de cercle, Black Rock City, se regroupant par affinité, ils se partagent tout, se déguisent librement et proposent des activités artistiques. À la fin de la semaine, après avoir essuyé quelques tempêtes de sable ensemble, le "grand homme" est brûlé au centre du cercle comme un rituel. Ici aussi, un autre espace s'intercale à la vie réelle créant un nouveau paysage intégrant des figures ré-inventées comme sur *Second Life*.

Les films d'Alain Della Negra et de Kaori Kinoshita nous interrogent: finalement où se trouve la virtualité? Même l'individu joue ses coups de dés quand ses décisions sont moins cadrées ou aidées par des dogmes religieux ou l'appartenance à des ethnies plus cloisonnées aux rites définis. Au mieux peut-il travailler comme un forcené pour payer ses multiples crédits (argent virtuel) afin de posséder autant d'objets nécessaires pour maintenir son rôle dans une société standardisée où nous finissons tous par nous ressembler comme autant de Mr Smith (le film *Matrix*). Le modèle occidental n'engendrerait-il pas un monde virtuel aux codes étouffants? L'individu chercherait alors à s'en affranchir tout en répondant paradoxalement à son désir de vivre en communauté, une communauté plus visible, plus appréhendable et moins globalisante. Il préférerait vivre des moments chargés d'émotions quitte à délaissier momentanément une réalité donnée comme tangible et difficilement annihilable sous peine d'être marginal... Autant vivre deux existences, autant anticiper ce que sera demain où nos vies pourraient se jouer sur ces plateformes virtuelles plus proches de nos natures libres.

Image et photographies d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita

Hyejeong Lee

La nouvelle ethnologie, le documentaire de Kaori Kinoshita et Alain Della Negra

Voici le carnet de recherche de deux quasi-anthropologues visuels, Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, qui, équipés de caméras, pénètrent la vie des certains d'entre nous.

Les gens qu'ils suivent, sont des joueurs du jeu vidéo mondial des Sims. Dans le monde virtuel, ces joueurs s'incarnent en un personnage fictif 'avatar', pendant qu'ils participent à ce jeu vidéo. Mais bientôt, la virtualité déborde la réalité. Les joueurs qui ont débuté leur nouvelle vie, commencent à être fascinés par une espèce de catharsis. Dans *Newborns*, un entretien documenté avec des plusieurs joueurs, nous pouvons bien voir comment cette étape du défoulement psychologique se manifeste. Désormais, l'accès à la faculté imaginaire, leur semble réel. Ils sont passionnants et passionnés de leur *Second Life*.

Dans *SL-(repérage) Tad Skosh, Kat Leoparades et Green Man*, le réel et la quotidienneté sont complètement envahis par le virtuel. C'est une œuvre triptyque sur les trois joueurs, qui raconte comment ils appliquent leur mode de vie virtuelle à celle du réel. Regardons, par exemple, une femme (Kat Leoparades) qui se déguise tous les jours en un personnage thériomorphe. La planéité de son avatar en tant que surface n'existe plus. La créatrice qui est en même temps, la créature, transforme son avatar en elle-même.

Que veulent-ils souligner, Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, en suivant patiemment la trace de ces joueurs? Parcourant les étapes de leur métamorphose (depuis la découverte d'un autre moi jusqu'au défoulement excessif pendant le carnaval de *Second Life*), ils parlent du désir particulier. C'est le désir le plus timide mais aussi paradoxalement, le plus intense. Car ce désir est de s'incarner et d'aborder à une autre faculté qui pourrait être une négation parfaite de leur moi.

Une nouvelle ethnologie est née, mais simultanément, une ancienne ethnologie est dorénavant en voie de disparition. Pourrait-on dire que la nouveauté, la spontanéité et l'instabilité de l'individu ont provoqué l'anéantissement des éléments anciens?

Céline Lemaire

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra: “Avatars”

Kaori Kinoshita, 35 ans et Alain Della Negra, 30 ans, artistes et documentaristes travaillent sur les mondes virtuels. Auteurs d'un premier court-métrage *Neighborhood*, sur les joueurs de Sims, Kaori Kinoshita et Alain Della Negra élaborent actuellement un projet de film sur l'univers et les utilisateurs de Second Life, “un documentaire de création construit à la manière d'un film choral, à travers les destins croisés d'une vingtaine de personnages, ce film retracera l'évolution de second Life: son fonctionnement, les personnes qui l'habitent, les liens qu'ils entretiennent entre eux, les paysages qui le constituent.” Second Life créé par le développeur californien Linden Lab en 2002 est un monde virtuel à trois dimensions qui n'est pas à proprement parler un jeu car il n'y a pas de mission à remplir ou de monstres à tuer comme dans World of Warcraft.

A la différence des autres univers virtuels, au début de Second Life, il n'y avait rien: une simple grille informatique laissée à la disposition des internautes. Ce sont les résidents, qui à l'aide de canevas et d'outils procurés par Linden Lab, construisent et possèdent entièrement leur nouveau monde. En novembre 2003, il accorda aux habitants le droit de propriété total sur leurs créations virtuelles. Ce qui facilita les échanges commerciaux entre les joueurs. Le développement a été massif et est aujourd'hui habité par plus d'un million de personnes dans le monde. Après la création d'un avatar, son double virtuel que l'on compose de toutes pièces, on entre dans un vaste continent numérique, peuplé de personnes, de divertissements, d'expériences et d'opportunités. Mais on peut également y développer une activité économique. Les résidents peuvent vendre et acheter des objets virtuels contre des Linden dollars (monnaie virtuelle). Pour ceux qui désirent vivre dans ce monde virtuel, Second Life leur permet de créer, entreprendre, gérer et développer leur propre réalité alternée.

Les frontières entre monde réel et l'univers virtuel sont désormais poreuses, les relations humaines se virtualisent et pour certains habitants, Second Life a supplanté la vie réelle. Aussi, les incursions du monde réel sont nombreuses. Beaucoup d'entreprises de l'extérieur (IBM, Toyota, etc.) ont des avatars dans second Life, qui devient un espace de marketing. Les partis politiques utilisent le monde virtuel comme outil de propagande. De véritables artistes viennent donner des concerts ou dédicacer des livres, des offres d'emplois pour le monde réel y sont disponibles régulièrement et certains résidents ont même réussi à gagner de l'argent dans la vraie vie en convertissant leurs Linden dollars.

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra s'intéressent aux rapports que les joueurs entretiennent avec leur avatar, aux relations qu'ils cultivent les uns avec les autres, à leur quotidien, aux passerelles entre contexte réel et existence virtuelle, ou comment le virtuel peut influencer sur la vie réelle. Quel poids peut avoir ou engendrer un événement du monde virtuel au monde réel? Où en est la frontière?

Hui Li

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, Fiction ou Documentaire, Virtuel ou réel?

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, deux jeunes artistes et documentaristes, nous présentent leurs œuvres relatives aux joueurs de Sims et de Second Life. En fait, ils s'intéressent au rapport que les joueurs entretiennent avec leurs avatars entre le monde réel et le monde virtuel.

Leurs œuvres nous interpellent à la fois sur la frontière entre la vie fictive et la vie réelle ainsi que sur les relations humaines virtuelles. Kaori Kinoshita et Alain Della Negra explorent le monde virtuel dans le documentaire de Second Life où ils demandent aux joueurs, qui sont des habitants de Second Life, de raconter à la première

personne du singulier et devant la caméra la particularité de leurs expériences dans leurs vies d'avatar. Ce documentaire est filmé dans un espace réel et mis en scène par des paroles et des portraits de joueurs. L'idée des deux artistes est de transformer le fictif en réel, si bien que les spectateurs sont saisis par le doute à l'écoute des propos étranges tenus par les personnages du film en ignorant cet univers virtuel.

Dans la vidéo des *Furries* et du *Persistent Suburbs*, les artistes nous connectent aussi au cœur de la relation entre la vie fictive et réelle. Ils s'interrogent sur la porosité entre les deux univers. À travers leurs travaux fiction-documentaire, ils soulignent un phénomène qui nous laisse penser que la vie virtuelle nous influence de plus en plus dans notre quotidien et propose une tendance visant à l'échange possible entre le monde fictif et le monde réel.

Aujourd'hui de nombreux joueurs (de *Second Life*, de *The Sims Online*) vivent dans la virtualité (qui leur donne l'occasion de gagner leurs vies) autant que dans la réalité. Les avatars sont devenus pour les joueurs une façon d'éviter une vie réelle qui ne leur plaît pas et ne les satisfait pas non plus.

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra réfléchissent sur ce phénomène et travaillent sur plusieurs étapes du projet en mettant en évidence les images des repérage effectués aux Etats-Unis, les prises de son, des images mettant en scène la vie quotidienne des résidents de *Second Life* ainsi que plusieurs interviews. À travers leurs recherches, les deux artistes ouvrent une nouvelle porte à l'art contemporain, la transformation entre l'art virtuel et l'art documentaire peut à présent exister.

Noëlle Lieber

“Every resident has a right to live their second life”

Et donc je suis arrivée chez moi et vite j'ai choisi un prénom, un nom, des vêtements, des yeux et des cheveux et j'ai fait mes premiers pas. Je dois avouer que mon cœur battait plus rapidement que d'habitude et que j'avais un peu peur, mais peur de quoi?

Je m'appelle Tormenta Quinnell et je porte une couronne. Moi aussi j'ai vu le perroquet, il était très gentil. Mais ce que j'ai le plus aimé c'était le fait de pouvoir voler, aaaaah ça... et puis il faut tout apprendre, c'est un nouveau monde et il faut aller petit à petit. C'est comme changer de pays. Par exemple, tu arrives à Paris et tu ne comprends rien. Tu fais tes premiers pas aussi, tu te trompes et tu recommences. Il faut seulement avoir envie et un peu de curiosité.

On peut renaître tous les jours si on veut, c'est ce qu'il y a d'intéressant dans notre époque. Et après avoir appris à marcher, à conduire une voiture et à voler, j'ai décidé de me rendre aux bureaux “Capricci”, c'est là où on peut voir le film de Kaori Kinoshita et Alain Della Negra.

Mais je n'ai pas réussi à le faire marcher. Dommage. Peut-être si j'avais trouvé quelqu'un... parce que c'est comme ça que tu apprends, en parlant avec les autres et en écoutant les conseils et les indications qu'ils te donnent. Comme dans le vieux monde, tout pareil, sauf que celui-ci c'est un tout nouveau et qu'il offre plein de possibilités inattendues.

Hsiao-Wen Liu
Un autre “je”

Lors d'une conférence, Kaori Kinoshita et Alain Della Negra ont présenté un nouveau projet auxquels ils se consacrent depuis trois ans et qui, conformément à leur démarche cinématographique, brouille la réalité et le virtuel. Dans les vidéos qu'ils ont montrées, le virtuel questionne la réalité. Les joueurs de Second Life se présentent devant la caméra, comme dans un documentaire classique, et racontent des expériences assez choquantes. Ce sont les expériences qu'ils ont eues dans l'univers de SL. Comme il s'agit d'êtres humains réellement présents à l'image, on a l'impression d'entendre des expériences effectivement vécues dans le monde réel. Les auteurs mettent également en scène une communauté américaine pour représenter une image de SL où deux individus se parlent de choses qui se sont passées ou se passeront dans l'univers virtuel. Ils nous proposent des scènes ordinaires réelles, mais les paroles des personnages nous conduisent vers un monde possible. Pour les artistes, la réalité est un produit fabriqué.

“Ton monde, ton imagination ” est le slogan de SL. Pour le joueur de SL, il n'y a aucun but à atteindre ou mission à accomplir, contrairement à la plupart des jeux en réseau. Les résidents de SL peuvent créer librement leur propre univers virtuel, simplement grâce à leur imagination. SL est devenu une sorte de monde parallèle où les gens cherchent des moyens alternatifs de se réaliser, et où un autre “je” se forme.

Kaori et Alain placent les avatars dans un espace intermédiaire entre réel et virtuel afin de produire chez le spectateur un sentiment d'ambiguïté. Les souvenirs de cet univers virtuel sont comme la trace, chez les individus interviewés, d'un autre “je”, délivré des contraintes ordinaires du monde réel. Les artistes nous offrent donc une série de portraits de l'être humain à travers l'expérience de l'espace virtuel, interrogeant ainsi la relation entre réel et virtuel.

Nan Liu
“American Dream”

Loin d'apprécier ce cybermonde, dans lequel il y a des scènes floues et brutes, des avatars physiquement exagérés et des aventures parallèles au monde réel, je trouve que les joueurs de Second Life visent à y trouver ce qu'ils cherchent dans la Real Life avec le même désir et de la même manière. En fait, le web et les nouveaux médias leur permettent de transcender les contraintes existantes pour élaborer les plans d'une vie alternative avec ces nouveaux langages du désir.

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, les deux artistes qui poursuivent un projet créatif à propos de SL sous la forme d'une sorte de cinéma, nous ont présenté plusieurs courts-métrages qui oscillent entre le documentaire et la fiction et dont les rôles principaux sont tenus par les joueurs américains des Sims et de SL. Il paraît que l'abîme ou la coïncidence de la double vie des adeptes de SL sont le point le plus crucial pour décoder la magie du monde en réseaux, d'où l'inspiration des artistes pour montrer ce monde virtuel par une manière de “Reality Show” afin de renforcer l'illusion d'un univers monolithique où nous vivons.

Cependant, les trois communautés dans SL que les artistes choisissent de contacter et de filmer sont particulières, celles des Furies, des Goréens et des chrétiens. Comme l'a dit Alain Della Negra, ces trois communautés existaient précédemment dans la vie réelle avant l'éclosion de SL, et l'intérêt des artistes de les mettre en évidence par l'introduction de SL est assez complexe puisqu'ils offrent un plaisir du regard quasiment voyeuriste aux spectateurs des aspects controversés de ces communautés, dans une circonstance cinématographique. Sachant que cette expérience de voir nous mène à une vision intégrale de SL à même de la RL, mais les préjugés et les clichés que projettent des spectateurs sur les participants à SL sont inévitables. Pour Kaori Kinoshita et Alain

Della Negra, le choix du sujet délicat est une tentative de toucher le tabou dans le monde réel en prenant le prétexte de SL ou un atout pour attirer les spectateurs?

En ce qui concerne du court-métrage *Burning Man* en 2007, Alain Della Negra a parlé de l'utopisme de ce grand festival américain pendant six jours dans le désert Black Rock du Nevada, qui inspire le créateur de SL, Philip Rosedale. C'est un autre type de SL éphémère qui s'épanouit et puis disparaît dans l'espace réel en provoquant et bouleversant la RL puisqu'il n'y a ni loi ni convention, mais une utopie qui repose sur la nature humaine, l'expression individuelle, l'individualisme, le sexe et la drogue. Le thème de *Burning Man* en 2008 est "American Dream", alors un rêve américain?

Ricardo Lodi

Burning Life: Second Man

Tous les ans, au Black Rock Desert en Nevada (EUA), des milliers de personnes se réunissent pour participer à un événement et pour créer une ville temporaire dédiée à l'auto expression, à l'auto confiance, à la créativité, à l'expression artistique et à la musique. Ils partent une semaine plus tard sans y laisser aucune trace. Cet événement, appelé *Burning Man*, permet à ses participants de construire un monde alternatif, d'assumer une autre identité et de vivre submergés dans une réalité parallèle. D'après Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, le festival de *Burning Man* est l'inspiration de Philip Rosedale, le créateur de *Second Life* (SL).

"*Second Life* est un univers virtuel en 3D qui permet à l'utilisateur de vivre une sorte de seconde vie. Il n'est pas un jeu stricto sensu mais un espace d'échanges, visant à être aussi varié que la vie réelle. C'est un forum où s'expriment les engagements sociaux et politiques de manière libre et internationale; les débats, expositions, conférences, formations, recrutements, concerts, mariages sont des événements courants sur *Second Life*."(1)

Les utilisateurs du SL sont représentés par les avatars et ils sont libres d'aller où bon leur semble, et d'y faire ce qu'ils veulent tant qu'ils respectent les conditions d'accès et d'utilisation de *Second Life*. Au-dessous, quelques extraits des 10 principes du *Burning Man* (2) qui peuvent aussi être appliqués au SL:

* Chacun de nous est une partie à part entière du BM. (...) Il n'y a aucun pré requis pour participer à BM.

* Vous êtes responsables de vous-même. (...) Le BM encourage chacun de nous à se découvrir et s'assumer soi-même.

* L'ouverture d'esprit est un principe fondamental. Laissez vous transporter par votre fibre artistique et votre goût prononcé pour la fête. Chacun respecte l'autre dans l'expression de soi-même!

* (...) Le succès de l'événement dépend de chacun. C'est vous qui faites ce que le BM est.

* Nous faisons la part belle à l'expérience. Nous faisons tomber les barrières habituellement posées par nos sociétés.

Après 20 ans de l'initialisation du *Burning Man* et 5 ans de la sortie du *Second Life*, est-ce qu'il y a encore une direction unilatérale de ce qu'un fait influence l'autre? Ou ce cycle se serait-il fermé et actuellement n'existerait plus une direction définie? Et aujourd'hui n'y a-t-il plus qu'un mutualisme entre le monde virtuel, l'événement de l'espace autonome temporel et notre réalité sociale? Je termine avec la parole de Philip Rosedale: "Je n'ai pas créé un jeu. J'ai créé un nouveau monde"(3)

(1). http://fr.wikipedia.org/wiki/Second_Life

(2). <http://www.frenchburners.org/content/view/56/78/>

(3). "I'm not building a game. I'm building a new country."

http://en.wikipedia.org/wiki/Philip_Rosedale

Caroline Loubeyre **net et groupé**

Les artistes Kaori Kinoshita et Alain Della Negra présentent leur travail d'enquête au Etats-Unis autour des jeux et des avatars du monde virtuel. Durant plusieurs mois, sous forme de documentaire, les artistes suivent plusieurs joueurs, ils retranscrivent les interactions entre monde virtuel et réel. Accueillis dans leur famille et leur communauté de joueurs, ils soulignent l'importance de l'appartenance à ce qui devient un groupe social parallèle. Pour la vidéo *Persistent Suburbs*, ils se concentrent sur trois groupes sociaux d'avatars spécifiques: les Goréens, les Furrries et les Chrétiens Conservateurs. Les nouvelles figures mythologiques créées mi-homme mi-animal (mi-réelles mi-virtuelles) comme les furrries, avatar à l'aspect animal, se regroupent et matérialisent leur appartenance autour d'événements majeurs: au festival Burning man pendant une semaine, par dizaines de milliers d'avatars de tout genres, dans le Black Rock Desert. Mais aussi à la fête du Pransing Skiltaire, organisée l'un des Papes du monde furry et créateur de la première convention furry au monde.

L'anthropologue Gananath Obeyesekere dans son travail sur le *symbol remove* insistera sur le rôle du groupe dans le processus dans lequel les formes symboliques sont réinventées à travers leurs interprétations par des individus et leurs échanges dans ce groupe. L'avatar représente ici l'expression d'originalité individuelle virtuelle qui interagit dans la vie réelle sous forme de regroupement social, créant une nouvelle richesse de symboles et d'échange sociaux. Une redéfinition de soi par le jeu pleinement, où le moi de l'avatar est accueilli, identifié, validé, fort de son appartenance à sa communauté.

Jia Ma **Deux mondes**

Pendant quelques années, j'étais fasciné par The Sims. J'ai joué les différents rôles dans ce jeu. Soit moi-même, soit quelqu'un autre. "Je" fais ce que je ne peux pas réaliser dans le monde réel, "j'"ai ce que je ne possède pas dans la vraie vie. Ce monde virtuel est un miroir du triste réel.

Comme The Sims, Second Life est aussi un monde virtuel à trois dimensions entièrement construit par ses résidents. Au contraire du monde réel, Second Life est un jeu virtuel qui permet aux internautes de vivre une seconde vie, dans laquelle il n'y a aucun but, quête, ou mission. Second Life offre aussi la chance de créer, gérer et développer sa propre réalité alternée. Notamment, une totale liberté est laissée aux résidents dans ce monde. Second Life est un paradis ou un rêve de la vie réelle.

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, artistes, auteurs et documentaristes de plusieurs films sur les joueurs de Second Life explorent les mondes virtuels et demandent aux joueurs de raconter leur vie d'avatar et d'évoquer des aventures inhabituelles. Ils réalisent un documentaire sur les habitants de Second Life, qu'ils ont rencontrés dans la vraie vie lors d'un voyage aux Etats-Unis.

Alain Della Negra a nous parlé de son court-métrage *Burning Man* en 2007 et de l'utopisme de ce festival américain. Le festival Burning Man est une grande rencontre musicale et bariolée jusqu'à l'indescriptible qui a lieu chaque année dans le désert du Nevada. Les participants s'installent dans un grand arc de cercle pour construire un monde alternatif. D'après Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, le festival de Burning Man est l'inspiration de Philip Rosedale (le créateur de Second Life), est un autre type de Second Life, un autre espace, mi-virtuel mi-réel.

Danaé Papaïoannou

Care for a “Wonderful, LSD-type experience”?

Bienvenue à Svarga, île magique qui accueille des voyageurs du monde entier, paradis perdu où les conventions sociales laissent place aux fantasmes et aux désirs refoulés de chaque être humain. Si vous interrogez quelqu'un qui s'est déjà rendu à Svarga, il vous en parlera avec excitation et nostalgie, et dans un enthousiasme hypnotique vous contera ses aventures et explorations dans un monde où il est possible “d'être quelqu'un d'autre tout en demeurant soi-même”; prénoms extravagants, tenues vestimentaires légères (souvent inexistantes), cheveux mauves et il en va de soi. Les visiteurs de Svarga sont libres de faire tout ce qui bon leur semble; voler dans le ciel, aller dans des soirées raves et des boîtes échangistes, faire de la prostitution, tout cela dans un univers coloré où la conscience et la morale mettent rarement les pieds. Il existe même différentes communautés; des chrétiens évangélistes, des Gorléens (à tendance sadomasochiste) et les Furry, la communauté des animaux, ou plutôt, de ceux qui se prennent pour des animaux. Cette dernière est tellement influente qu'on en retrouve dans la vie réelle sous forme de peluches géantes ou masquottes au chômage se promenant dans les rues ou prenant l'ascenseur. Ai-je pris du LSD?

Non, je suis sur Second Life. Second Life, LSD, la différence n'est pas si grande... on retrouve les mêmes consonances dans les deux mots. LSD, c'est un psychotrope hallucinogène qui entraîne des troubles de la perception et de la pensée. Second Life, c'est un jeu virtuel qui permet aux internautes de vivre une seconde vie, avec ses propres règles. Tous deux sont une façon d'échapper à la vie réelle. Tous deux sont une drogue. Et beaucoup de gens succombent au fantasme, l'idée séduisante de transposer dans un jeu quelque chose qui n'est même pas palpable, leurs rêves et leurs pensées absurdes.

Ce qui est effrayant avec Second Life, c'est que la frontière entre le réel et le virtuel s'estompe de façon menaçante; beaucoup sont ceux qui introduisent dans le réel des éléments du jeu, à commencer par le fait de pouvoir échanger de l'argent virtuel —la monnaie Linden— en vrais dollars américains. Jusqu'où ira ce goût de la transgression carnavalesque?

Joana Pereira de Miranda

La virtualité X la réalité

Avec les vidéos d'Alain Della Negra et de Kaori Kinoshita sur Second Life, j'ai pensé au monde virtuel: le msn, les blogs personnels, les salles de chats on-line, le myspace etc. Second Life, je n'y ai jamais joué. Mais les autres si, et je me souviens la première fois que je les ai utilisés, mon sentiment d'essayer quelque chose de nouveau, de parler dans le chat sans que les gens connaissent mon identité. Au début cette idée était géniale pour moi, je le faisais avec beaucoup d'enthousiasme. Second Life va au-delà. SL est plus fascinant, on peut avoir une deuxième personnalité, faire ce qu'on veut, sans aucun interdit ou sentiment de culpabilité, on peut agir sans limites, transgresser toutes les règles, et faire sortir toutes nos perversités.

A quel point est-ce bien pour notre santé mentale? C'est peut-être pour mieux nous connaître? Notre côté noir... Mais je pense que la réalité est plus belle, et je vois dans ce jeu, un sort d'escudo protecteur. Je pense qu'on doit apprendre à vivre chaque jour, savoir interagir avec l'autre, avoir une vie plus honnête avec nos envies, nos besoins de remplir notre âme de joie, et savoir vivre dans le monde plein de limites.

À mon avis, ce jeu représente le côté “noir” des nouveaux médias, parfois le monde est tant virtuel, mais on ne peut pas oublier la vie réelle, le contact humain et physique, regarder les yeux de l'autre, toucher, voir son expression. L'âme et l'esprit sont des choses que le virtuel est encore loin de remplacer.

Rafael Suriani

Kinoshita et Della Negra: l'espace de l'aventure vécue

“Un monde Cyborg serait un monde où, dans les réalités sociales et physiques vécues, les gens n’ont pas peur de leur parenté avec les animaux et les machines, n’ont pas peur des identités permanentes et partielles ni des positions contradictoires.” Donna Haraway (1)

Discussions avec des perroquets parlants, la possibilité de voler librement et de parler avec une main verte sur un piédestal, sont des exemples d’expériences personnelles de vie enregistrées par Kaori Kinoshita et Alain Della Negra pour le documentaire *Persistent Suburbs*. Les histoires exposées, avec passion et fierté, par plusieurs personnes à travers les Etats-unis nous prennent l’attention et l’intérêt grâce au contenu onirique et magique de ces événements.

Dans ce projet, Kinoshita et Della Negra explorent la poésie existante dans la rencontre des vies réelles et virtuelles des participants de la communauté Second Life. La discussion entre ce qui est réel ou fictif se fait présente, mais la véracité et l’enthousiasme avec lequel les aventures vécues à travers le Web nous sont racontées, nous jettent dans le domaine des émotions humaines. Et dans quel espace se trouvent ces émotions?

Le cyberspace sert comme espace de sociabilité dès la popularisation de l’Internet au début des années 1990. Avec les chats, les logiciels de conversation on line comme MSN et ICQ, il était déjà possible de forger une identité, faire des connaissances et établir une nouvelle sociabilité basée dans la virtualité. Les systèmes de réseau social sont des logiciels essentiellement basés sur le Web qui relient les gens et les aident à rester en contact avec leurs amis. Ceux qui ont ouvert des comptes dans les systèmes de réseau social comme Myspace ou Facebook établissent et maintiennent des liens d’amitié, et même rencontrent de nouveaux amis ou trouvent un emploi. Second Life, un réseau inspiré au festival alternatif californien Burning Man ajoute à tout ça la possibilité d’expériences fantastiques et magiques vécues à travers les avatars créés par ses utilisateurs. Kinoshita et Della Negra se concentrent sur trois groupes sociaux d’avatars spécifiques: les Goréens, les Furrries et les Chrétiens Conservateurs.

La reconstruction de l’identité ou de plusieurs identités (thème courant dans la réflexion sur la postmodernité) sur le Web est l’objet d’étude de sociologues et anthropologues contemporains comme David Bell dans son ouvrage *An Introduction to Cybercultures* (2). Dans ce livre, Bell introduit le lecteur aux aspects clés de la cyberculture, y compris le courrier électronique, Internet, les technologies d’imagerie numérique, les jeux vidéo et les effets spéciaux numériques.

La présentation de Kaori Kinoshita et Alain Della Negra nous propose un regard solidaire sur la vie des personnes immergées dans le cyberspace et nous montre l’humanité présente dans les réseaux virtuels. À travers la sensibilité et l’effort de ces artistes, on est capable de s’approcher de cet univers qui devient de plus en plus étendu et qui ajoute des nouveaux paradigmes à l’expérience sociale de nos jours.

(1) HARAWAY, Donna “A Cyborg Manifesto
Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” traduit par nous. in Simians,
Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (New York; Routledge, 1991), pp.149-181.

(2) BELL, David *An Introduction to Cybercultures*. Routledge, London, 2001.

Mee Ran Yeo

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita explorent les mondes virtuels et l'idée du phénomène de jeu qui transforme du fictif en réel.

Ils établissent des passerelles entre réel et virtuel. Ils réalisent un documentaire sur les habitants de Second Life, qu'ils ont rencontrés dans la vraie vie lors d'un voyage aux Etats-Unis. Ils croisent les communautés des Furies, des Goréens et des Chrétiens. Second life n'a pas remplacé la vie réelle. Ces réalités virtuelles sont des jeux pour ceux que les adorent de cette manière, comme la vie générale:

“un documentaire de création construit à la manière d'un film choral, à travers les destins croisés d'une vingtaine de personnages, ce film retracera l'évolution de Second Life: son fonctionnement, les personnages qui l'habitent, les liens qu'ils entretiennent entre eux, les paysages qui le constituent.”

Nous nous intéressons à leurs documentaires de l'entre-deux réel et virtuel. Mais on se pose la question: est-ce un art documentaire?

Second Life, on peut dire que c'est un rêve dont nous n'avons pas envie de nous réveiller car c'est fantastique! ou bien que lorsque nous nous sommes réveillés, nous doutons du monde, comme nous doutons de ces passages d'entre deux entre documentaire et art documentaire.

Min-Kyung Yun

Chercheurs des temps modernes

Chercheurs des temps modernes évoluant dans un monde se situant à la frontière entre la réalité et le virtuel, Alain Della et Kaori Kinoshita s'improvisent mi-scénaristes mi-documentaristes, en s'intéressant au cybermonde qu'est le jeu vidéo en réseau, et en filmant les principaux acteurs de ce cyber-univers dans leur milieu naturel.

Ces deux artistes cherchent à explorer ce monde parallèle peuplé d'étranges créatures mi-humaines mi-quelque chose d'autre, monde où tout semble possible et à la portée de tous, où tout semble n'avoir aucune limite et où règne une incroyable sensation de liberté. Tels des chercheurs, nos deux artistes cherchent à étudier plus particulièrement une espèce de la faune peuplant Second life. Cette espèce répond au nom avatar. Ces créatures sont contrôlées par des personnes comme vous et moi se trouvant dans notre monde “réel”.

Ce sont sur ces personnes et leurs créatures que va se porter toute l'attention de nos deux artistes-cinéastes-chercheurs, par le biais de plusieurs courts-métrages, et bientôt long-métrages, qui relatent la double existence des personnes vivant dans le monde réel, et de leur “soi” avatar, dans le monde virtuel. Cette mince frontière qu'ils franchissent chaque jour grâce à l'ordinateur’.

Le documentaire d'Alain Della et Kaori Kinoshita est réalisé de sorte qu'on a du mal à discerner la réalité du virtuel, comme pour mieux comprendre que l'avatar fait partie — ou devrais-je dire— est la personne qui la contrôle, comme un deuxième corps ne pouvant exister que dans cet univers non réel. C'est ainsi qu'ils explorent la vie numérique avec un regard artistique.

