

IL EST TEMPS DE DORMIR

Le temps d'une partie de jeu vidéo en réseau, Kolkoz et André vont se mesurer entre eux et lutter en même temps contre le sommeil. Juste avant d'engager les hostilités, ils avaleront un puissant somnifère qui, à la fois, pimentera leur combat et désignera le vainqueur endormi sur ses lauriers.

Deux arènes :

Une virtuelle : appartements reconstitués des artistes.

Une réelle : le réseau d'ordinateur

Deux présences :

Une confortable, assis dans un fauteuil.

Une périlleuse et frénétique, dans l'espace du jeu Kolkoz.

Deux combats :

Un affrontement virtuel sur la plate-forme du jeu vidéo

Une lutte contre le sommeil

Performance mettant en scène 3 personnes (KOLKOZ et André) jouant à un jeu vidéo en réseau fait sur mesure.

Le jeu est constitué à partir de leurs appartements et de leur personne.

Chacun incarne son clone respectif pour la performance.

Juste avant de s'affronter, ces trois protagonistes avalent un puissant somnifère qui fera office de compte à rebours physiologique.

L'enjeu pour eux sera de rester éveiller et en alerte le plus longtemps possible pour que leur double affiche le meilleur palmarès.

Le temps de ce combat, un système vidéo cadrant leurs visages et leurs écrans enregistrera ce que ces joueurs voient et ce qu'ils ressentent.

Avec le projet " il est temps de dormir ", nous voulons expérimenter un processus de production vidéo adaptée aux problématiques du jeu vidéo (shoot them up.) cette expérience inclue dans une chaîne continue l'enregistrement et sa diffusion.

Il s'agira de produire un film dans un contexte schizophrénique où le réel flirtera avec une simulation. Les acteurs seront à la fois les cobayes et les caméramans de ce scénario.

un projets des deux artistes "kolkoz" (galerie Emmanuel Perrotin)

Lieux : Palais de Tokyo

date : jeudi 27 novembre 2003 à 19 h 30

invités : 300 personnes

partenaire : Thécif, le Palais de Tokyo, HP, La galerie Emmanuel Perrotin, Hennessy Purewhite, Blast magazine, Premium

déroulé

20 h 00 : accueil

20 h 30 : début de la performance

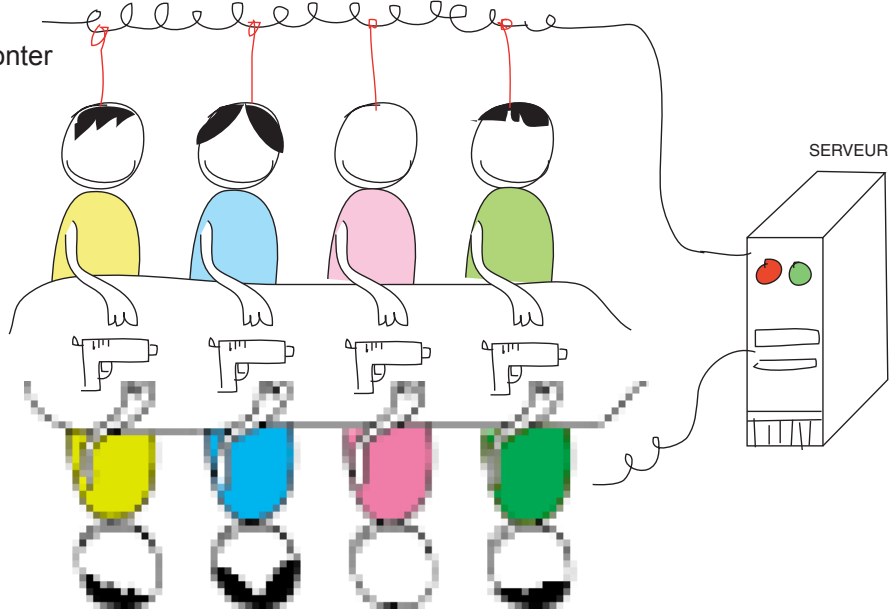
21 h 00 : fin de la performance - début du concert de formating suicide

21 h 30 - 24 h 00 cocktail au bar

LUTTE N.1: RESTER EN VIE au travers de la simulation d'existence Kolkoz.org

Chacun s'immerge dans son monde reconstitué.
Chacun accepte de pénétrer via les ordinateurs, dans une simulation,
(un souvenirs) de son appartement, de sa personne.

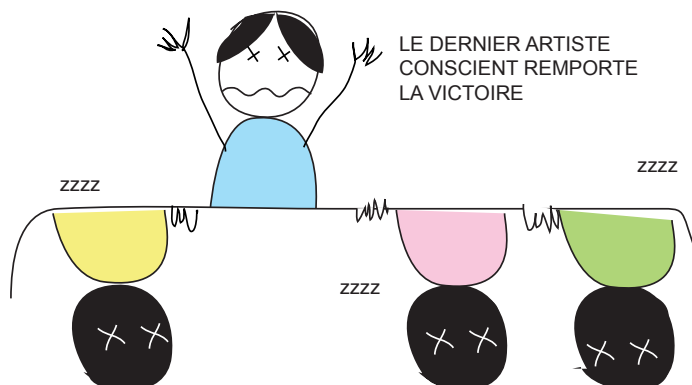
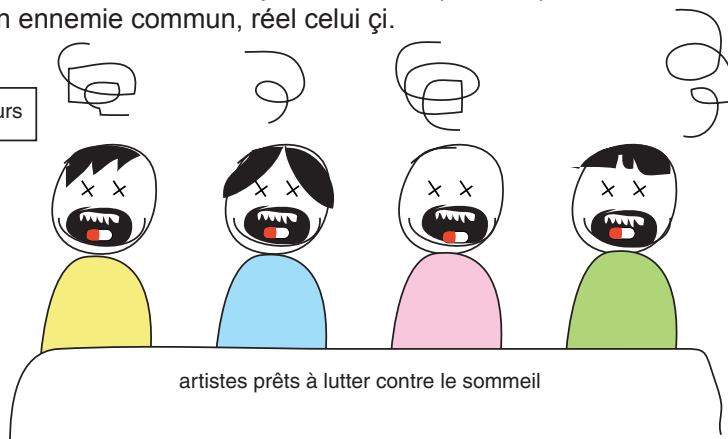
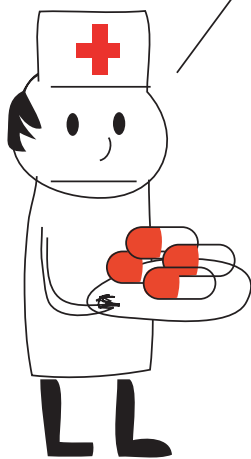
artistes
prêts à s'affronter



LUTTE N.2: RESTER CONSCIENT

Chacun absorbe un puissant somnifère
Le jeu vidéo requiert une attention maximum, sous peine de mort (virtuelle).
Le somnifère opère comme un ennemie commun, réel celui-ci.
il mettra un terme au jeu.

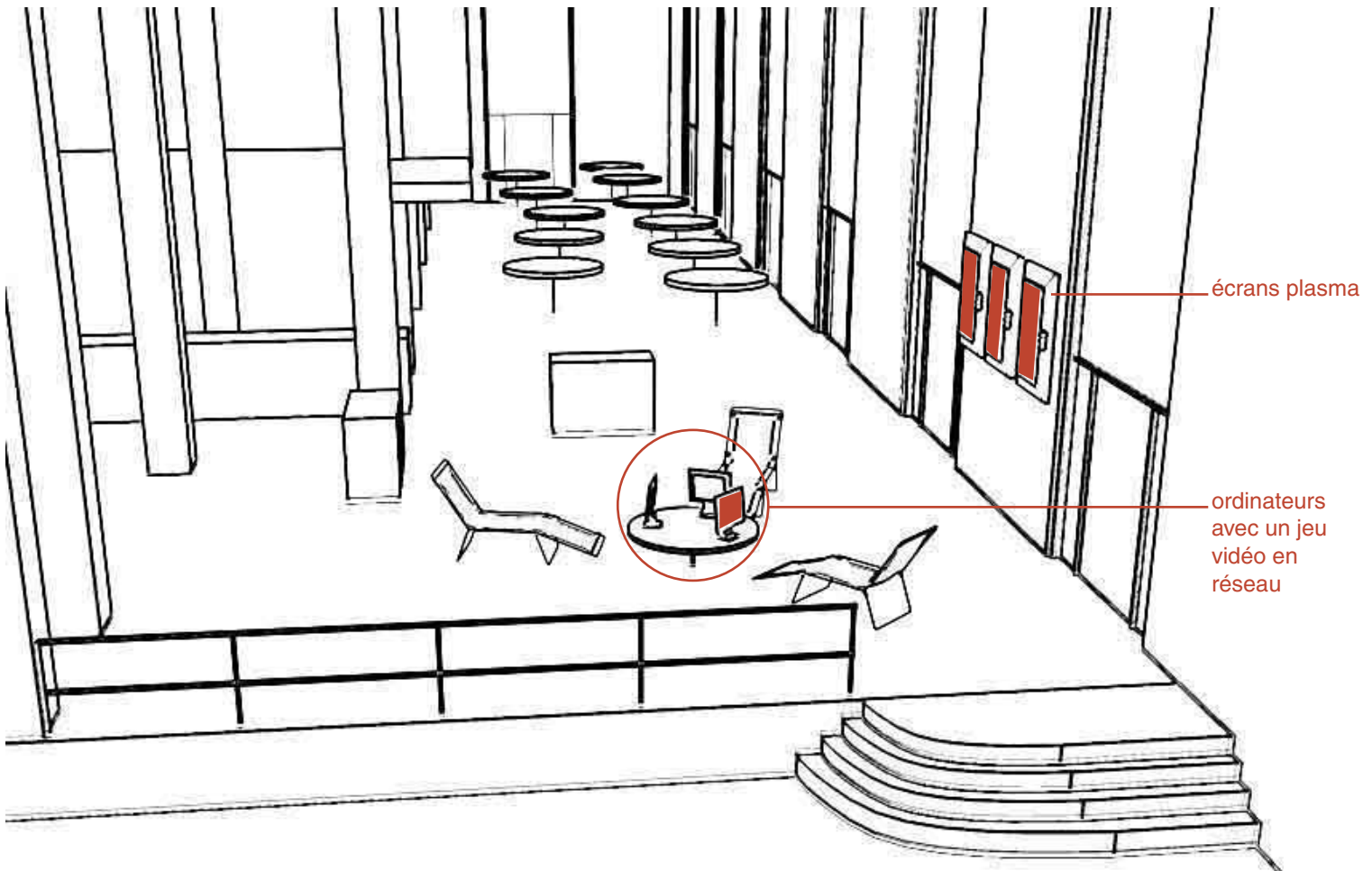
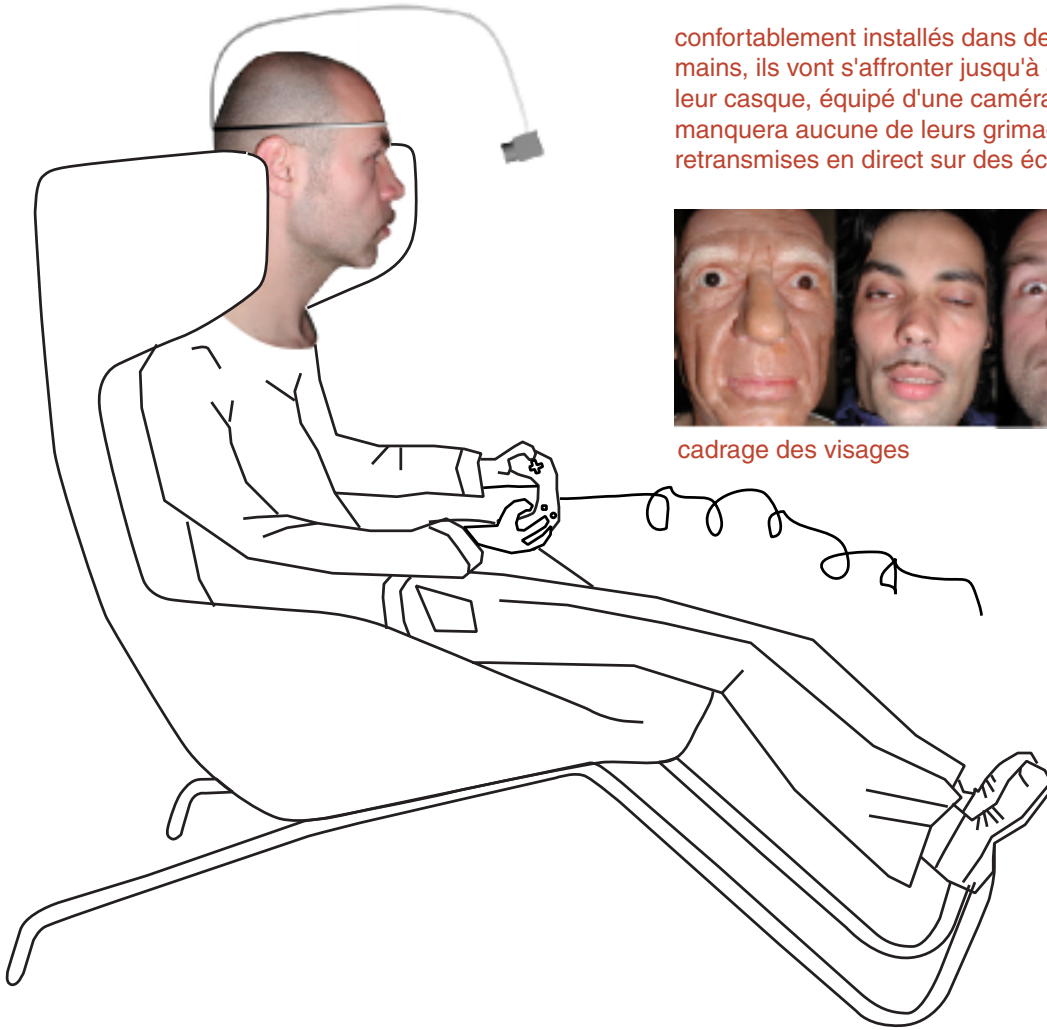
l'expérience peut commencer messieurs



confortablement installés dans des fauteuils, un joystick entre les mains, ils vont s'affronter jusqu'à ce que le sommeil les enveloppe. leur casque, équipé d'une caméra miniature (paluche) ne manquera aucune de leurs grimaces. Ces vues des visages seront retransmises en direct sur des écrans plasma.



cadrage des visages



kolkoz en quelques dates

biographie

2003

- Armory Show. New York
- Digital Art Vidéo, Vidéotage, Hong Kong
- Fiac, Paris

2002

- euro campus art (different universities in France)
- FIAC 2002
- Radiomobile Event
- Personnel exhibition . Galerie Emmanuel Perrotin : " WAN PARTY "

2001

- "Connivence" Biennale d'Art Contemporain 2001 Lyon
- FIAC : kolkoz.org

2000

- Personnel exhibition at the Emmanuel Perrotin gallery (January)
- Conference about "rumours and virus" at Fribourg (Switzerland) with Hans Ulrich Obrist
- Personnel exhibition at the cultural center of Viry Chatillon (Essonne)

1999

- Live Show at the What's Up Bar : Kolkoz vs Gerard Faroux (drums)
- "ZAC 99" Exhibition at the modern Art museum of Paris
- FIAC : Friction, suite & states.

1998

- Friction : Emmanuel Perrotin gallery

1997

- Collective show on an Internet web site of Regional Contemporary art fund
- Show the "Bataille d'Austerlitz" at the International contemporary art fair in Paris / Emmanuel Perrotin Gallery
- Personnel show of Espace de Flirt at Contemporary art fund in Marseille.

1996

- Second film named "Reset" / short video film in 20 mns
- Produced "RESET" at the Roulette Gallery / Marseille
- Carrying out the project M.A.C Attack with the support of the contemporary art museum of Marseille.
- Participation in the work shop: Network Art Technologies (In Aix en Provence linked with Moscow and New York)

1995

- Installation of the first machines in an attic in marseille.
- achievement of short films in synthesis images.
(loops of animations)
- produced in rave parties (Marseille, Nice, Paris, Bruxelles...)