

Dossier de presse pour le jeu vidéo

Chapitre 01 : *Skylanders: Spyro's Adventure* de Charles Zembillas et Toys for Bob

Chapitre 02 : Jeff Koons must die !!! de Jonakin Hunter

Chapitre 03 : Pacman de Guillaume Reymaond

Chapitre 01 : Skylanders: Spyro's Adventure

A/ Article vu sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Skylanders:_Spyro%27s_Adventure

Skylanders
Spyro's Adventure



Développeur

Toys For Bob (Wii, Wii U, PC, PS3, X360)
[Vicarious Visions](#) (3DS)
Activision

Éditeur

Neoplay (Amérique du Sud)
Toys "R" Us, Square Enix (Japon)

Distributeur

XPEC Entertainment

Scénariste

XPEC Entertainment

Compositeur

[Hans Zimmer](#)

Date de sortie

12 octobre, 2011 (PC)

13 octobre, 2011 (consoles)

14 octobre, 2011

16 octobre 2011

15 décembre, 2011

12 juillet 2013

Franchise

Skylanders

Genre

Action-aventure

Mode de jeu

Solo, multijoueur, [mode coopératif](#)

Plate-forme

Nintendo 3DS, Wii, Wii U (Japon), PlayStation 3, Xbox 360, PC, Mac

Évaluation PEGI 7 (d)

Skylanders: Spyro's Adventure est un [jeu vidéo](#) de la série *Spyro the Dragon* sorti en 2011. Le jeu commence une nouvelle série, après la série *La légende de Spyro*, terminée en 2008. Il est annoncé à l'American International Toys Fair 2011 en février 2011. Il sort sur PC en Australie, sur consoles en Australie, en Europe, aux États-Unis et au Canada, en Amérique du Sud, puis au Japon, respectivement le 12 octobre 2011, le 13 octobre 2011, le 14 octobre 2011, le 16 octobre 2011, le 15 décembre 2011 et le 12 juillet 2013 sur Wii, PlayStation 3, Nintendo 3DS, il est également porté sur Wii U.

Neoplay a lancé le jeu en [Amérique du Sud](#) (y compris [Brésil](#)) le 15 décembre 2011,¹ traduit et [Doublage](#) en [Portugais brésilien](#)^{2,3}.

Systeme de jeu

Le joueur place les figurines sur un socle pour qu'elles prennent vie dans le jeu vidéo. Le budget de lancement du jeu avoisine les 30 millions de dollars, autant que *Call of Duty: Black Ops*. Un pack de base contient trois figurines (Spyro, Gill Grunt et Trigger Happy). Le *Portal of Power* ('Portail du Pouvoir') qui donne vie aux figurines est un socle connecté à la console par un petit adaptateur [USB](#) infrarouge.

Synopsis

Les Skylanders protègent les Skylands et le cœur de lumière des ténèbres mais un jour, Kaos, ancien prince déchu le détruit et exile les Skylanders sur terre, petit et congelé. Pour reconstruire le cœur de lumière, ils vont devoir retrouver 8 sources correspondant à la magie, l'eau, la tech, la vie, mort-vivant, l'air, la terre et le feu. Ils font face à des pirates, des trolls, des cyclopes, des chompis et à l'empire arkeyan. Après avoir récupéré les sources, ils lancent un assaut sur le château de Kaos mais affrontent l'hydradon. Le prince déchu est alors exilé sur terre pour avoir trahi les skylands et avoir détruit le cœur de lumière.

Figurines

Les Skylanders

Les figurines à collectionner sont au nombre de 37 (dont 4 Legendary et 1 Dark) réparties sous 8 éléments :

- Gill Grunt (Eau) : Un poisson possédant un canon à harpons et un jetpack.
- Slam Bam (Eau) : Un yéti possédant quatre bras.
- Wham-Shell (Eau) : Un crustacé se battant avec une masse.
- Zap (Eau) : Un dragon qui lance des éclairs et qui glisse sur l'eau.
- Eruptor (Feu) : Un amas de lave.
- Flameslinger (Feu) : Un archer elfe qui porte un bandeau sur les yeux pour montrer qu'il n'a pas besoin de voir pour viser avec son arc.
- Ignitor (Feu) : Un esprit de feu lié à une armure de chevalier.
- Sunburn (Feu) : Un phénix crachant des flammes.

- Lightning Rod (Air) : Un dieu maîtrisant la foudre.
- Sonic Boom (Air) : Un griffon se battant avec ses petits.
- Warnado (Air) : Une tortue capable de créer des tornades.
- Whirlwind (Air) : Une pégase tirant des arcs-en-ciel.
- Bash (Terre) : Un dinosaure avec une queue pointue.
- Legendary Bash (Terre) : Bash de couleur bleue marine et dorée.
- Dino-Rang (Terre) : Un dinosaure qui se bat avec des boomerangs.
- Prism Break (Terre) : Un golem de pierre possédant des prismes en diamant à la place des mains.
- Terrafin (Terre) : Un requin capable de creuser des tunnels sous terre.
- Double Trouble (Magie) : Un mage capable de se dupliquer.
- Spyro (Magie) : Un dragon violet capable de cracher du feu et de charger avec ses cornes.
- Dark Spyro (Magie) : Spyro de couleur noire avec des ailes argentées capable de cracher de la foudre.
- Legendary Spyro (Magie) : Spyro de couleur bleue marine et dorée.
- Voodoo (Magie) : Un mage capable de créer des pièges et se battant avec une hache magique.
- Wrecking Ball (Magie) : Une boule bleue qui roule.
- Boomer (Tech) : Un troll qui aime tout faire exploser avec ses dynamites et ses bombes.
- Drill Sergeant (Tech) : Un robot possédant une scie et un canon.
- Drobot (Tech) : Un dragon portant une armure robotisée.
- Trigger Happy (Tech) : Il possède des pistolets en or. Ses origines sont inconnues.
- Legendary Trigger Happy (Tech) : Trigger Happy de couleur bleue marine et dorée.
- Camo (Vie) : Un dragon capable de faire pousser des plantes.
- Stealth Elf (Vie) : Une elfe ninja capable de devenir invisible. C'est la Skylander la plus agile.
- Stump Smash (Vie) : Un tronc d'arbre possédant des marteaux à la place des mains.
- Zook (Vie) : Un arbre avec un bazooka.
- Chop Chop (Mort-vivant) : Un squelette possédant un équipement de chevalier.
- Legendary Chop Chop (Mort-vivant) : Chop Chop de couleur bleue marine et dorée.
- Cynder (Mort-vivant) : Un dragon violet maîtrisant la foudre.
- Hex (Mort-vivant) : Une sorcière qui lance des crânes ensorcelés par magie.
- Ghost Roaster (Mort-vivant) : Un squelette à moitié fantôme possédant une chaîne.

Le joueur est considéré comme le « Maître du Portail » et doit utiliser ses Skylanders pour délivrer les Skylands du mal. Maître Eon guide le joueur au début du jeu avec Hugo.

Chaque figurine est vendue avec une carte du personnage. Les statistiques d'attaque, de défense, d'agilité et de chance révélés sur cette carte ont peu de rapports avec les statistiques du personnage dans le jeu.

Ainsi, selon les cartes, les Skylanders les plus puissants sont :

- Ignitor en attaque
- Chop Chop en défense
- Stealth Elf en agilité
- Trigger Happy en chance

Sidekicks

Les sidekicks ou minipets sont des versions miniatures de certains personnages, avec des noms approchants. Dans le jeu, ce ne sont pas des personnages jouables mais des familiers qui suivent le personnage. Ces figurines étaient proposées en cadeau pour l'achat d'autres figurines, sous certaines conditions, dans les enseignes [Micromania](#).

Avec *Skylanders: Trap Team*, des figurines équivalentes appelées cette fois minis sont devenus des personnages à part entière. Les figurines sidekicks sont donc jouables dans *Skylanders: Trap Team* au même titre que n'importe quelle autre figurine.

La série Skylanders: Spyro's Adventure propose 4 sidekicks :

- Gill Runt (Eau)
- Terrabite (Terre)
- Trigger Snappy (Tech)
- Whisper Elf (Vie)

Les packs de figurines

Packs de démarrage : "Starter pack"

Pack de démarrage sur console de salon et PC

Le pack de démarrage sur console de salon (Wii, PS3, Xbox 360) et PC, vendu 70€ à sa sortie, contient le jeu-vidéo Skylanders Spyro's Adventure associé à la console correspondante, un socle "Portal of Power" (sans fil sur PS3 et Wii, filaire sur Xbox 360), un poster où l'on peut voir toutes les figurines disponibles, trois figurines avec leurs cartes et leurs autocollants associés : Trigger Happy (Tech), Spyro (Magie) et Gill Grunt (Eau).

Starter pack sur 3DS

Le pack de démarrage sur 3DS, vendu 40€ à sa sortie, contient le jeu-vidéo Skylanders Spyro's Adventure 3DS, un socle "Portal of Power", un câble, un poster où l'on peut voir toutes les figurines disponibles, trois figurines avec leurs cartes et leurs autocollants associés : Dark Spyro (Magie), Ignitor (Feu) et Stealth Elf (Vie).

Packs triples

Certaines figurines disponibles dans le jeu sont vendues par Activision dans des packs triple, qui contiennent donc trois figurines, pour 19,99€.

- Un pack triple contenant : Le skylander Drobot (Tech), le skylander Flameslinger (Feu) et le skylander Stump Smash (Vie).
- Un pack triple contenant : Le skylander Eruptor (Feu), le skylander Chop Chop (Morts-vivants) et le skylander Bash (Terre).
- Un pack triple contenant : Le skylander Zap (Eau), le skylander Hex (Morts-vivants) et le skylander Dino Rang (Terre).
- Un pack triple contenant : Le skylander Whirlwind (Air), le skylander Double Trouble (Magie) et le skylander Drill Sergeant (Tech).
- Un pack triple contenant : Le skylander Lightning Rod (Air), le skylander Cynder (Morts-vivants) et le skylander Zook (Vie).
- Un pack triple contenant : Le skylander Camo (Vie), le skylander Ignitor (Feu) et le skylander Warnado (Air).
- Un pack triple contenant : Le skylander Wrecking Ball (Magie), le skylander Stealth Elf (Vie) et le skylander Sonic Boom (Air).
- Un pack triple contenant : Le skylander Prism Break (Terre), le skylander Boomer (Tech) et le skylander Voodoo (Magie).
- Un pack triple contenant : Le skylander Legendary Bash (Terre), le skylander Legendary Chop Chop (Morts-vivants) et le skylander Legendary Spyro (Magie).

Packs aventures

Le jeu Skylanders: Spyro's Adventure peut se prolonger avec 4 packs aventures, vendus par Activision, pour 19,99€ :

- Crypte noire : Contient le niveau, le skylander Ghost Roaster (Morts-vivants) et les objets magiques Sablier du temps et Elixir de santé.

- Pic du Dragon : Contient le niveau, le skylander Sunburn (Feu) et les objets magiques Bottes ailées et Sparx la libellule.
- Empire de glace : Contient le niveau, le skylander Slam Bam (Eau), et les objets magiques Enclume de pluie et Bouclier d'acier-sky.
- Pirate des mers : Contient le niveau, le skylander Terrafin (Terre) et les objets magiques Trésor caché et Épée fantôme.

Charles Steve Zombillas ^[1] est un [directeur artistique de jeux vidéo](#) américain , un [créateur de personnages](#) , un [éducateur](#) , un [auteur](#) et un [artiste conceptuel](#) de [Burbank, en Californie](#) , fondateur de [l'Animation Academy](#) . ^[2] Zombillas a conçu les premiers concepts artistiques pour des jeux tels que *Crash Bandicoot* , *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* et *Spyro the Dragon* , ^[3] ^[4] ainsi que des dessins animés télévisés tels que *Wish Kid* , *Where's Waldo?* , *James Bond Jr* , et *chasseurs de fantômes* . ^[1]

Il enseigne actuellement l'art dans son état natal de [Californie](#) .

Carrière [[]

Charles Zombillas était un créateur de personnages pour la série télévisée *She-Ra: Princess of Power* de 1985 à 1987 pour un total de quatre-vingt-treize épisodes. Il a également été créateur de personnages en 1985 pour le film *Le secret de l'épée* et sera ensuite directeur artistique de la série télévisée *Ghostbusters* pendant soixante-cinq épisodes en 1986. En 1987, Zombillas a été commandé pour *Spiral Zone* en tant que personnage. concepteur pour soixante-cinq épisodes. ^[1]

En 1991, Charles Zombillas a été chargé de travailler en tant qu'animateur, directeur artistique et créateur de personnages pour des films et des émissions de télévision tels que *Wish Kid* , *Where's Waldo?* , *Captain N* et *James Bond Jr*. En 1993, il était le créateur de personnages de la série télévisée *Hurricanes* en tant que "Skevos Zombillas". La même année, il a également été le réviseur du storyboard de la série télévisée *Sonic the Hedgehog* .

En 1996, Charles Zombillas travaille pour Naughty Dog Inc. sur un nouveau projet connu sous le nom de " *Crash Bandicoot* ", une série de jeux vidéo pour Sony PlayStation. Zombillas continuera à travailler pour Naughty Dog en 1998 avec *Crash Bandicoot : Warped* .

En l'an 2000, Zombillas a conçu les premiers concepts artistiques pour Naughty Dog dans le jeu *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* , ainsi que *Spyro: Year of the Dragon* .

Charles Zombillas est actuellement PDG, fondateur et instructeur à The Animation Academy en Californie.

Filmographie et jeux

Date	Titre	Plateforme	Rôle
1982	<i>Le secret du NIMH</i>	Film	Assistant animateur (non crédité)
1985	<i>She-Ra : princesse du pouvoir</i>	Séries TV	Concepteur de personnages
	<i>Le secret de l'épée</i>	Film	
1986	<i>chasseurs de fantômes</i>	Séries TV	

1987	<i>Zone en spirale</i>	Séries TV	
1989	<i>Les Aventures de Ronald McDonald : McTreasure Island</i>	Court	Directeur modèle
1991	<i>Souhait Enfant</i>	Séries TV	Concepteur de personnages
	<i>Où est Waldo?</i>		Concepteur de personnage supplémentaire
	<i>Capitaine N et le nouveau monde de Super Mario</i>		Concepteur de personnages
	<i>Capitaine N : le maître du jeu</i>		
	<i>James Bond Jr</i>		
1992	<i>Défenseurs de Dynatron City</i>	Court métrage télévisé	
1993	<i>Sonic l'hérisson</i>	Séries TV	
	<i>Ouragans</i>	Séries TV	Concepteur de personnages
1995	<i>Les nouvelles aventures de Madeline</i>	Séries TV	Concepteur de personnages et d'accessoires
1996	<i>Crash Bandicoot</i>	Jeu vidéo	Directeur artistique
1997	<i>Un chant de noel</i>	Vidéo	
1997	<i>Crash Bandicoot 2 : Cortex contre-attaque</i>	Jeu vidéo	
1998	<i>Crash Bandicoot : déformé</i>	Jeu vidéo	Concepteur de personnages
	<i>Spyro le Dragon</i>		
	<i>Le spectacle de vacances de Snowden, Raggedy Ann et Andy</i>	Film	Superviseur mise en page
2000	<i>Spyro : l'année du dragon</i>	Jeu vidéo	Concepteur de personnages
2001	<i>Jak et Daxter : l'héritage des précurseurs</i>		
2003	<i>Crash Nitro Kart</i>	Jeu vidéo	Directeur artistique

B/ Article vu sur <https://www.gamekult.com/jeux/skylanders-spyro-s-adventure-3010009099/preview-93359.html>

Preview : E3 2011> Zoom : Skylanders Spyro's Adventure

Par [Amaebi](#) ([@amaebi](#)), le 8 juin 2011 à 14h38

[SKYLANDERS : SPYRO'S ADVENTURE](#)ACTION14 octobre 2011Franchise : [Spyro](#)

- PC
- PS3

- PSV
 - X360
 - 3DS
 - Wii
 - iP
 - MAC
- Partager

Petite star de l'ère PlayStation, le fier dragon Spyro n'est que l'ombre de lui-même ces dernières années. **Skylanders : Spyro's Adventure** pourrait donc marquer le vrai retour du dragonnet violet dans un titre inédit à bien des égards et qui ne manque ni d'ambition ni d'originalité. Pour nous éviter la cohue de l'E3, c'est dans le calme d'un loft londonien qu'[Activision](#) nous avait invités à découvrir et à jouer à cette nouvelle aventure colorée il y a deux semaines. De quoi s'enflammer ?

GLaDOS, c'est toi ?!



Spyro fera peut-être un comeback massif sur pas mal de plates-formes à la fin de cette année, mais un peu comme Rayman et ses lapins crétins à l'époque, il sera loin d'être seul dans l'aventure. Ainsi, **Skylanders : Spyro's Adventure** comptera-t-il au final 32 personnages à incarner, mais également à collectionner et à faire évoluer. Oui, car telle est la petite innovation du jeu : les monstres-héros de l'aventure seront au départ des figurines, de vrais jouets en plastique, reposant sur un petit socle "intelligent" qui gardera en mémoire leurs prouesses, l'expérience et les pouvoirs gagnés au fil de vos parties. Ces jouets seront donc compatibles avec le *Portal of Power*, une sorte de gros socle dont le centre lumineux accueillera vos figurines et qui se connectera à votre machine via l'USB. Chaque personnage posé dessus sera donc immédiatement transféré dans le jeu et jouable sans attendre.



Le jeu en lui-même s'oriente bien sûr vers de l'action/plates-formes assez classique, mais dont le *gameplay* tourne beaucoup autour de la notion d'éléments. Chacun de nos héros appartiendra ainsi à une famille élémentaire (terre, eau, feu, etc.) et sera donc plus ou moins efficace selon les situations données. Du coup, il est fort recommandé de switcher intelligemment ses figurines pour s'adapter à chaque ennemi et à chaque niveau. Le jeu sera fourni de base avec Spyro (feu), Gill Grunt (eau) et Trigger Happy (terre), et pourra donc être bouclé sans trop de soucis avec ce trio de départ. Mais, bien sûr, tout l'intérêt sera de se procurer les autres personnages, tout d'abord pour admirer leur design plutôt rigolo, mais surtout, profiter de leurs pouvoirs variés et découvrir tous les secrets du jeu - car, bien sûr, seuls certains monstres sauront ouvrir telle porte ou enclencher tel mécanisme.

Figurines errantes



Plutôt sceptique de prime abord, nous avons pu saisir *Wimote* et *Nunchuk* et nous essayer à une petite partie en coop sur Wii. Pour peu que l'on accroche aux atours un brin enfantin du jeu (graphismes rondouillards, couleurs flashy...), on ne peut qu'admettre que l'idée d'interagir ainsi avec les personnages jouables fonctionne très bien. Techniquement tout d'abord, la borne reconnaît chaque héros en un clin d'oeil et le propulse dans les niveaux après une mini-séquence très *sentai* dans l'esprit. Mais, de manière plus terre-à-terre, c'est tout simplement fun de s'amuser à changer de héros comme ça, de fouiller dans sa collection pour savoir quel monstre balancer dans le jeu. La mécanique fonctionne d'autant mieux que l'aventure est plutôt bien fichue, avec des ennemis variés, des décors a priori bien conçus et des petites touches d'humour qui allègent le tout. Bref, on imagine que le jeune public devrait vraiment s'amuser avec un tel titre. Reste maintenant à savoir si les figurines en question seront abordables et faciles à trouver, car tout l'intérêt de **Skylanders : Spyro's Adventure** réside quand même dans ces bestioles en plastique.

Chapitre 02 : Jeff Koons must die !!! de Jonakin Hunter

A/ Article vu sur <http://hunterjonakin.com/>



Photo de Brennan Vance

Je suis né dans le nord de l'Alabama, où j'ai passé mes années de formation. Cependant, au début de la vingtaine, un groupe d'amis et moi avons déménagé à Minneapolis, Minnesota, où nous avons joué, enregistré et obsédés par toutes les facettes de la musique rock underground/indie. Dix ans après m'être aventuré dans le nord glacial, je suis retourné à l'école et j'ai terminé mon BFA en arts visuels à l'Université du Minnesota. En 2011, j'ai terminé mon MFA en studio d'art à la Florida State University. Actuellement, je réside et fais de l'art à Minneapolis, MN.

Déclaration

La technologie a saturé nos vies et, bien qu'elle soit un ajout bienvenu à la plupart, la subtilité de cette invasion progressivement accélérée a créé une dépendance qui est passée pratiquement inaperçue. La facilité d'utilisation et l'infusion d'interfaces utilisateur intuitives ont de plus en plus intégré l'électronique dans nos routines quotidiennes. Une grande partie de mon travail sert à mettre en évidence ce phénomène et à attirer l'attention sur la prolifération parfois négligée des médias numériques dans nos vies.

D'un point de vue matériel, je choisis les médias comme moyen d'atteindre une fin, ainsi que pour ses composants conceptuels individuels. J'utilise des matériaux non conventionnels, tels que des microcontrôleurs, des moteurs de jeux vidéo, des objets trouvés, de la glace, de l'électronique modifiée, des circuits sur mesure, des GPS, de la fibre de verre et des plastiques, ainsi que des supports plus traditionnels, tels que la peinture à l'huile, le graphite, le fusain, le marbre, l'acier, l'aluminium et l'encre, pour n'en nommer que quelques-uns.

Je m'intéresse aux contrastes visuels et conceptuels et, dans l'ensemble, je travaille à intégrer des entités disparates. Bien qu'incongrus lorsqu'ils sont directement comparés, tous ces sujets forment des filaments informationnels qui se tendent les uns les autres, se soutiennent et s'entrelacent afin de créer un point de vue hybride. La mémoire, par exemple, ne signifie pas simplement le passé, mais représente maintenant la façon dont nous accédons au passé par la récupération neurologique, les changements de vues, la représentation visuelle de la mémoire, les distorsions temporelles, la linéarité et la métaphore. Cette vue ne reste pas statique mais conserve une fluidité qui lui permet de se déplacer et de se courber comme autant d'ondulations dans un étang. Associer ce thème à divers médias, tels que la sculpture interactive et les simulations numériques, me permet de commenter directement un sujet ainsi que l'éventail d'informations qu'il contient.



Jeff Koons doit mourir !!! est composé d'une borne d'arcade de style années 80 fabriquée et d'un environnement numérique simulé présenté dans une perspective à la première personne. Les téléspectateurs doivent déboursier vingt-cinq centimes pour jouer au jeu et l'environnement virtuel est parcouru à l'aide d'un joystick et de deux boutons d'arcade. Le principe du jeu vidéo est de permettre au spectateur de détruire virtuellement le travail de l'artiste Jeff Koons.



Jeff Koons est l'un des artistes contemporains les plus polarisants et les plus connus d'aujourd'hui. Il tente d'élever le banal en construisant de grandes sculptures en métal qui ressemblent à des ballons animaux, des peintures à l'huile contenant des sujets dérivés de collages numériques et des photographies pornographiques à grande échelle mettant en vedette l'artiste et son ex-épouse, pour n'en nommer que quelques-unes. Tout l'art de Koons est construit par des assistants. En général, les téléspectateurs aiment ou détestent Koons et son travail, et c'est pourquoi il a été choisi comme sujet de cette pièce.



Le jeu se déroule dans un grand musée lors d'une rétrospective de Jeff Koons. Le spectateur reçoit un lance-roquettes et le choix de détruire l'une des œuvres exposées dans la galerie. Si rien n'est détruit, le joueur est autorisé à regarder autour de lui pendant quelques minutes, puis le jeu se termine. Cependant, si une ou plusieurs pièces sont détruites, un modèle animé de Jeff Koons sort et réprimande le spectateur pour avoir anéanti son art. Il envoie alors des gardes pour tuer le joueur. Si le joueur survit à ce tour, il a la possibilité d'entrer dans une pièce où des vagues de conservateurs, d'avocats, d'assistants et de gardes apparaissent jusqu'à ce que le joueur soit mort. En fin de compte, le jeu est impossible à gagner et agit comme un commentaire sur le système des studios d'art, la culture des musées, l'art et le commerce, les structures de pouvoir hiérarchiques et les tendances destructrices des amateurs de galeries,



B/ Article vu sur <https://www.madmoizelle.com/>

« **Jeff Koons Must Die!!!** » n'est pas qu'une possible plainte d'artistes mal coiffés ne se nourrissant que de boîtes de conserve premier prix (pendant que le susnommé mange du homard au petit déjeuner, cela va de soi). C'est aussi le nom de la dernière oeuvre d'[Hunter Jonakin](#).

La vidéo se présente sous la forme d'un jeu d'arcade (FPS) dont le but est de détruire des oeuvres de [Jeff Koons](#). Depuis ce matin, elle fait le tour du web.

Jeff Koons est, à l'heure actuelle, un des artistes contemporains les plus côtés du globe, mais aussi (cela va presque de paire) un personnage dont la notoriété agace et fait beaucoup jaser. **Après avoir longtemps été courtier en matières premières à Wall Street, l'artiste américain se lance dans l'art – un art que l'on peut qualifier de carrefour entre le ready-made de Marcel Duchamp et le Pop Art d'Andy Warhol.**

Ses œuvres sont réalisées dans un atelier à Chelsea, près de New York, avec l'aide d'une centaine d'assistants. Jeff Koons ne réalise aucune œuvre de ses propres mains : il lance des idées, qu'il fait exécuter ensuite par ses collaborateurs professionnels.

L'artiste n'en sera pas à la première critique le concernant : qu'il s'agisse de la [polémique autour de son exposition à Versailles](#) ou de son [statut de chouchou de l'industriel et collectionneur Pinault](#) en passant par la [discussion autour de sa page Wikipédia jugée trop élogieuse](#), **Jeff Koons, comme tous les riches arrogants dont on doute du talent, fait jaspiner.**

Publié le 29 mars 2011 à 15h10

C/ Article vu sur <https://lecollectionneurmoderne.com/guide/top10-game-art/>

Avec Jeff Koons must die, le plasticien de Minneapolis Hunter Jonakin remet au goût du jour le principe de ArsDoom avec une victime moins consentante : « Que feriez-vous si vous étiez enfermés toute une nuit dans une rétrospective de Jeff Koons avec un lance-roquettes ? »

L'œuvre est exposée sous forme d'arcade – 25 cents la partie – mais le jeu peut également être téléchargé sur [le site de l'artiste](#) : un exutoire iconoclaste et polémique proposé à 5 dollars.

Chapitre 03 : **[Pacman de Guillaume Reymond](#)**

A/ Article vu sur <https://www.notsonoisy.com/pac-man/>

GUILLAUME REYMOND

JONGNY, SUISSE

BIOGRAPHIE

L'artiste franco-suisse Guillaume Reymond a été formé comme architecte, mais lance NOTsoNOISY, une agence créative de multimédia, en 2000. En 2009, il arrête la conception graphique pour se concentrer uniquement sur des projets et des vidéos artistiques. Il développe de nouvelles créations qui surfent entre l'art et les événements participatifs. Ses vidéos ont un incroyable succès dans le monde entier grâce à Internet.

PRÉSENTATION // PAC-MAN est la cinquième vidéo performance du **projet GAME OVER** de l'artiste franco-suisse Guillaume Reymond. Ce film d'animation a été capté et joué dans la salle no 5 du cinéma **Trafo** (Baden, Suisse) le 28 août 2010 pour le lancement du nouveau programme de ProHelvetia **GameCulture** (www.gameculture.ch). Cette partie géante a été jouée par **111 pixels humains** qui se sont déplacés de siège en siège pendant plus de 4 heures...

VENDREDI 20.08.2010 LE MATIN

LE MATIN VENDREDI 20.08.2010

SUISSE 9

LÉGENDAIRE, «PACMAN» EST DE RETOUR!

JEUX VIDÉO Le Veveysan qui avait créé un buzz mondial sur Internet avec son «Tetris» humain va aussi retoucher «Pacman».

Guillaume Reymond n'a pas fini de faire parler de lui. Après avoir cartonné dans le monde entier grâce à sa vidéo de «Tetris» humain, postée en 2007 sur YouTube (12 millions de visionnages à ce jour), ce Veveysan de 40 ans va se lancer dans un autre challenge: adapter de la même façon le jeu vidéo culte «Pacman», comme l'a annoncé 24 heures. Le projet sera réalisé à Baden (AG) le 28 août, puis projeté durant le festival du film d'animation Fantoche, le 9 septembre. «Nous cherchons encore des bénévoles pour jouer les personnages pixels. Il nous en faudra 120», compte l'artiste. Le projet «Pacman» sera ainsi le plus important de sa série «Game over», qui regroupe les performances «Tetris», «Space Invader» et «Pong».

«UN PIED DE NEZ»

Architecte de formation, Guillaume Reymond, passionné de théâtre et de danse contemporaine, n'a pas mis long à se tourner vers la création. Tour à tour graphiste dans une entreprise, puis à la tête de sa propre agence, il est à présent un artiste qui s'assume pleinement. «Au départ, je voulais faire un vrai travail d'adulte. Mais j'ai vite réalisé que ce qui me plaisait, c'était de créer, de déplacer des objets et de bricoler». Et s'il est un fier d'ordinateur, Guillaume Reymond, timide et hyperactif, amateur de yoga et de méditation, n'a rien d'un «geek». «Je n'ai jamais eu de console de jeux. J'ai

abandonné les jeux vidéo parce que cela parle à tout le monde, explique-t-il. Et, à l'heure actuelle, nous sommes bombardés par la technologie. Reprendre ces jeux de manière simple et minimaliste, c'est en quelque sorte faire un pied de nez à tout ça, même si je respecte la direction dans laquelle va la société».

«TRANSFORMERS» À VENIR

Les performances, qui font intervenir des centaines de personnes bénévoles, ont également un côté participatif. «Entre chaque image, je demande: que voulez-vous faire? Tirer un missile? Changer de forme? L'ambiance est excellente», relate l'artiste, qui accorde beaucoup d'importance à l'humain. Sa technique de réalisation? Le «stop motion», une technique d'animation qui nécessite la prise de centaines de clichés. Une technique que l'artiste a également utilisée pour réaliser le logo Couleur 3 au mois de mai, avec 1200 personnes. Avec «Pacman», la série «Game over» pourrait prendre fin. Mais pas de panique, Guillaume Reymond a encore des idées pleines la tête. «Je voudrais continuer mon projet sur le dessin animé «Transformers», réunissant par exemple des propriétaires de Coccinelle VW ou des collectionneurs de tracteurs.» On s'en régale par avance! ■

www.notsoday.com
Laure-Anne Pessina

ARTISTE
Architecte de formation, Guillaume Reymond, passionné de théâtre et de danse contemporaine, est à présent un artiste qui s'assume pleinement.

Voir les vidéos:
www.lematin.ch/tetris

LAURENCE DE SENECLES

DESSINS ANIMÉS ET JEUX VIDÉO GRANDEUR NATURE

COULEUR 3

«TETRIS»

«TRANSFORMERS»

Après avoir cartonné grâce à sa vidéo de «Tetris» humain (au centre) postée sur YouTube en 2007, le Veveysan a réalisé le logo Couleur 3 au mois de mai avec 1200 personnes (à g.) et aimerait continuer son projet sur le dessin animé «Transformers» initié en 2008 à Vevey (à dr.)

Le pixelliseur zen

S'inspirant des jeux vidéo, l'artiste veveysan Guillaume Reymond conçoit des performances où les pixels ont un visage humain. Après son Tetris géant et le nouveau logo de Couleur 3, il s'apprête à réaliser une partie de Pac-Man en chair et en os.

On l'imaginait biberonné aux jeux électroniques et équipé de la console dernière génération. Perdu, Guillaume Reymond n'a jamais été fan de Tetris ni de Mario Bros. «Jouer me prend trop de temps. Ce que j'aime, c'est bricoler». Créer, à l'aide d'objets ou de figures humaines, des images animées qui deviennent, du coup, «un peu magiques».

Des jeux, oui, mais réinventés, pas consommés. Le 28 août prochain, le Veveysan réunira ainsi une centaine de volontaires qui, vêtus d'un t-shirt de couleur, joueront un extrait de Pac-Man, le jeu fétiche des années 1980 mettant en scène une petite boule jaune et des fantômes.

Tels des pixels, les uns recomposent la tête du bonhomme couleur citron, les autres les spectres. Et durant plusieurs heures, les participants se déplaceront dans une salle. A chaque mouvement, Guillaume Reymond prendra une photo. Mises à la suite et sous forme vidéo, les images recréeront alors un extrait d'une partie animée. Le projet lancera le programme de Pro Helvetia, GameCulture, autour des jeux vidéos et sera ensuite visible sur le Net, comme les autres réalisations du Veveysan reprenant les premiers jeux électroniques, tels Tetris ou Space Invaders.

«On pourrait faire de même avec des sucres. Ce qui m'intéresse en faisant jouer des gens, c'est le côté participatif. Car je ne dirige pas tout. Les joueurs font des choix tactiques, qui auront une influence sur la partie.» Dans le même esprit, il a rassemblé 1200 personnes au printemps dernier pour réaliser le logo de la chaîne de radio Couleur 3.

Sur internet, l'artiste fait un car-



Carte d'identité

Nom: Guillaume Reymond
Date de naissance: le 30 novembre 1980
État civil: célibataire
Signe particulier: en constante réflexion pour créer de nouvelles images.
Il aime: la vidéo, la danse, le théâtre, les performances, bricoler, inventer.
Il n'aime pas: la violence, les méchants, la guerre.
Son souhait: «Que les gens aiment ce qu'ils font comme j'ai du plaisir à réaliser mes projets personnels.»

ton depuis sa première performance, en 2006. Il totalise 16 millions de clics sur Youtube. Guillaume Reymond a même décroché un Youtube Award 2007 pour la vidéo la plus «créative». Des visites qui ne lui rapportent rien sur le plan financier. Si ce n'est une visibilité certaine et, peu à peu, l'opportunité de nouvelles collaborations. Depuis 2009, le quadra a d'ailleurs décidé de lâcher son agence de graphisme pour se concentrer uniquement sur ses différents projets personnels. Nerd hyperactif, Guillaume Reymond? Détrompez-vous. Moins geek que zen, le Veveysan est bien, avant tout, la tête dans le gazon et les yeux perdus dans les nuages, bien réels et naturels, ceux-là.

Céline Fontannaz
 Photos Céline Michel / Isockphoto / Keystone

Pour voir les vidéos de Guillaume Reymond sur le Net:
www.nctsonois.com
 Pour participer à la partie géante de Pac-Man le 28 août prochain à Baden (AG):
<http://www.nctsonois.com/pac-man>
 et www.gameculture.ch



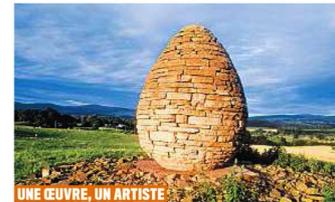
LE YOGA

«Ma compagne enseigne le yoga, j'en fais depuis deux ans. Le yoga ne signifie pas pour moi performance ni posture, mais davantage une philosophie que je pratique depuis longtemps. Respecter, aimer la nature, méditer. J'aurais pu faire de l'humanitaire. C'est finalement le côté artistique qui l'a emporté.»



MA PASSION

«Inventer, créer. Je suis un touche-à-tout, mais je n'ai pas le temps de tout faire. J'ai inventé des meubles, mais il est plus simple de travailler sur l'image. La vidéo, la photo ont pris le pas sur le reste.»



UNE ŒUVRE, UN ARTISTE

Andy Goldsworthy, artiste anglais (ici, l'une de ses sculptures en Ecosse). «C'est un vrai représentant du Landart. Il construit des images avec des éléments naturels: glaçons, feuilles, cailloux. J'ai compris qu'on pouvait créer à l'aide d'objets et pas seulement dessiner ou peindre.»



MON OUTIL DE TRAVAIL

«L'ordinateur me permet de travailler avec des images, des vidéos, de voir ce qui se passe dans le monde. Comme la caméra et l'appareil photo, il est mon instrument de travail. Il ne constitue cependant pas un but en soi. Je vis bien sans et l'utilise à bon escient.»



MON LIEU DE RESSOURCEMENT

«Le lac éman, la nature en général. J'apprécie les lieux calmes dans lesquels je peux méditer. J'aime m'allonger dans l'herbe. Lorsque j'arrive dans une ville étrangère, je repère généralement les parcs publics et de là j'organise mon programme de visites.»

Chapitre 04 :