



Les 24 heures du logiciel libre et lancement de l'œuvre Web d'Étienne Baillargeon

date	heure	lieu
Du 25 au 26 février 2012	De midi à midi	LA CHAMBRE BLANCHE 185, rue Christophe-Colomb Est

Les 24 heures du logiciel libre, c'est l'événement qui vous fera regretter d'avoir abandonné votre Nintendo aux mains de votre petit cousin en 1992! Pendant 24 heures consécutives, des passionnés d'art et de technologie vous feront vivre des expériences inédites à partir de jeux de votre enfance. En effet, dans le cadre de la campagne de financement **CUBE**, LA CHAMBRE BLANCHE convie le public à découvrir le potentiel poétique de ceux-ci. Du 25 au 26 février 2012 de midi à midi, assistez à la création de *machinimas*, c'est-à-dire de séquences animées créées par un détournement et une trituration du contenu des jeux vidéos (voir la définition complète ci-bas).

Cet événement sera aussi l'occasion de dévoiler au public l'œuvre Web d'**Étienne Baillargeon** réalisée lors d'une résidence à l'automne 2011. Intitulée *AIM*, ce projet d'art réseau se présente comme une progression dans l'univers singulier et énigmatique de l'artiste. Ce dernier fera une courte présentation de son projet au public le samedi 25 février dès 17h.

De plus, hors de question de vous laisser partir de notre laboratoire Web la panse vide! Des mains expertes vous concocteront sur place les célèbres hot-dogs européens du **Bar l'Inox**. Accompagnez ceux-ci d'une bière de la microbrasserie **Le Cosaire** et félicitez-vous de soutenir aussi copieusement LA CHAMBRE BLANCHE!

Le mot **Machinima** est un néologisme formé de *machine*, *cinéma* et *animation*. De manière générale, il désigne la création de séquences d'images animées créées à partir du contenu esthétique et technique des jeux vidéo. Il se distingue des pratiques cinématographiques et vidéographiques du fait qu'il propose un contenu visuel limité aux ressources virtuelles disponibles dans le jeu: en l'occurrence les arrière-plans, les niveaux, les personnages, etc. Par conséquent, le machinima n'est pas un enregistrement vidéo, mais un programme informatique exécuté en temps réel par les ordinateurs personnels, les consoles de jeux et autres systèmes. Le terme regroupe toutes les utilisations nouvelles et inattendues d'un jeu vidéo (comme la modification d'un tel jeu à des fins artistiques). Dans une perspective de détournement, il devient possible de court-circuiter la logique de fonctionnement du jeu par des moyens logiciels et matériels pour ainsi provoquer des événements inattendus. Dès lors, le jeu vidéo dévoile ses propriétés plastiques et par le fait même, son potentiel poétique. **Source : Wikipédia**

-30-

Source: Catherine Blanchet (418) 529-2715

