

TVSF, The Very Scary Forest

Saradibiza

Production **EXTRAMENTALE**
Festival Octobre Numérique, 2021

V.S.E.

The Very Scary
Forest



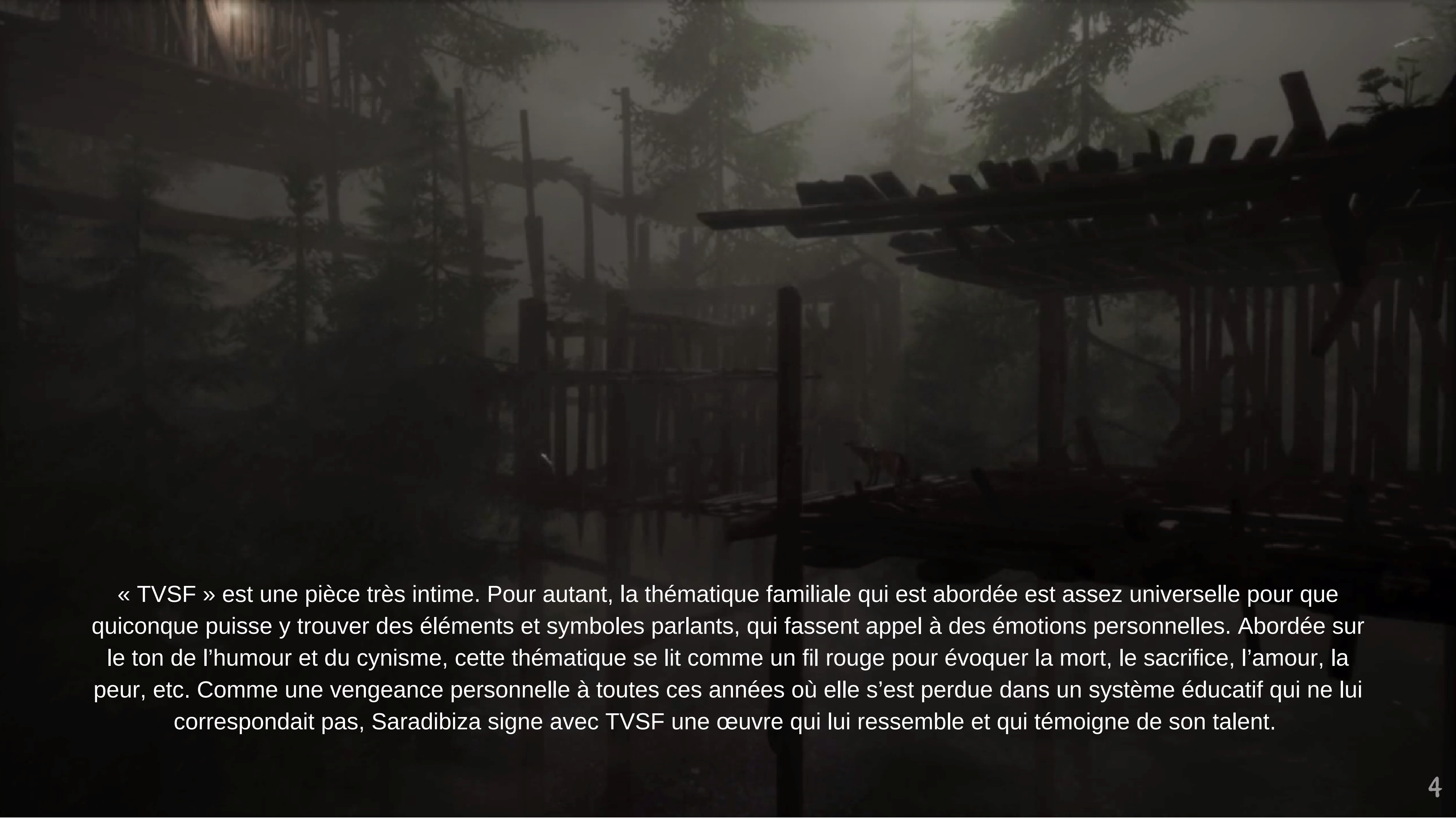
TVSF, The Very Scary Forest

« TVSF, The Very Scary Forest » est le nom donné au jeu vidéo réalisé par l'artiste Saradibiza. Invitée par Extramentale pour le festival Octobre Numérique - Faire Monde, ce projet marque la première exposition de l'artiste franco-marocaine née en 1993 ainsi que son premier jeu vidéo, conçu de manière autodidacte en un temps record de 2 mois.

Pensé comme un jeu indépendant, développé sur Unreal Engine, « TVSF » associe également son installation dans un environnement intimiste et social. Disponible pour un.e seul.e joueur.se, il est également offert aux regards des spectateu.r.ices assis.es à proximité, comme s'il s'agissait d'un court-métrage. L'univers du jeu vidéo est néanmoins bien présent, les codes classiques sont repérables, comme la quête ou l'inventaire.

La narration, quant à elle est enrichie d'une symbolique quasi messianique, où le personnage principal, un papa renard, vient délivrer entre autres, des zombi.es de leurs propres statuts d'aliéné.es. La quête initiale s'annonce pourtant autrement : sous le signe du regard animal et de la sorcellerie, ainsi que de la paternité et de l'injonction à la responsabilité individuelle ou collective.

Le jeu se compose de sept niveaux qui entrecroisent les contributions des ami.e.s de Sara : dessin 2D de Amal Guichard, voix de Casey MQ, une chanson séductrice et diabolique de Ana Madjison, ou bien encore la sculpture 3D de Sebastien Rabaste et la chanson inédite de Oklou, qui clôture ce jeu d'une bonne vingtaine de minutes.



« TVSF » est une pièce très intime. Pour autant, la thématique familiale qui est abordée est assez universelle pour que quiconque puisse y trouver des éléments et symboles parlants, qui fassent appel à des émotions personnelles. Abordée sur le ton de l'humour et du cynisme, cette thématique se lit comme un fil rouge pour évoquer la mort, le sacrifice, l'amour, la peur, etc. Comme une vengeance personnelle à toutes ces années où elle s'est perdue dans un système éducatif qui ne lui correspondait pas, Saradibiza signe avec TVSF une œuvre qui lui ressemble et qui témoigne de son talent.







Lien vers la vidéo du jeu





The Very Scary Forest x Chapelle de la Charité

Conçu spécialement pour la Chapelle de la Charité, le jeu vidéo créé par Saradibiza intègre l'espace dans lequel il est présenté. Le dernier niveau se passe au sein même de la Chapelle, faisant ainsi se répondre décor, symbolique et œuvre.

La scénographie vient accentuer cette volonté d'investir l'espace sans le transformer totalement. Réalisée par Juliette Gelli ~ et Aleksandr Kontini, il s'agit de plonger le.a joueu.r.se et les spectat.eu.rices au plus profond de l'univers de Saradibiza : sa chambre, dans laquelle elle crée ses métavers. Habilement mené, ce travail de l'espace permet de valoriser le jeu vidéo, notamment grâce aux moniteurs qui entourent l'écran principal, chaque moniteur présente un tableau tiré des univers créés.





Spécificités artistiques et techniques

Le jeu vidéo et son installation peuvent être présentés en dehors de l'église pour laquelle ils ont été créés. Cependant, le jeu vidéo nécessite une esthétique spécifique pour sa monstration. Cette mise en scène doit véhiculer une sorte d'intimité (en utilisant des meubles anciens ainsi que des ampoules dans des tonalités chaudes). Pour chaque nouvelle présentation du jeu, nous demandons que l'artiste Saradibiza ainsi que les commissaires d'Extramentale soient invitées à participer à la discussion autour de l'exposition.

Le jeu vidéo peut être présenté sans les écrans qui l'entourent.

En ce qui concerne les exigences techniques, il faut :

- un écran (large, autour de 62 pouces ou un peu plus petit)
- manette de jeu Xbox
- enceintes : Genelec 8020 monitor avec base
- Ordinateur

Processeur i7-6ème génération

GPU : RTX 2080

RAM : 32 go (possibilité d'augmenter RAM)

OS : Windows 10 pro

Ports : 1 USB C, 2 USB 3.0, 1 Display port



Saradibiza

Saradibiza est une artiste 3D franco-marocaine "autodidacte". Née en France, elle s'installe à Marrakech à l'âge de sept ans avec sa famille. Adolescente, elle décide de rentrer en France. Après avoir fréquenté les Ateliers de Sèvres, elle passe un an aux Beaux-Arts de Paris, puis deux à la Villa Arson.

Dans ces différentes écoles, elle découvre l'univers du digital via des tutoriels ; elle s'essaie au motion design, crée des espaces et des paysages, puis, découvre la 3D. Fascinée par les jeux vidéo et la possibilité d'errer dans ces mondes virtuels (re)composés par ses soins, Saradibiza trouve dans l'apprentissage de la 3D un monde parallèle qu'elle est libre de découvrir et de construire.

Rapidement, elle s'approprie ces outils et les maîtrise, lui permettant de collaborer avec d'autres artistes, comme la musicienne et chanteuse française Oklou ou comme le canadien Casey MQ. C'est aussi, pour l'artiste, une démarche très personnelle puisque cette technique correspond parfaitement à la manière dont elle veut exprimer les émotions. Dernièrement, alors qu'elle progressait dans la réalisation de ses premiers films postés avec modestie sur son compte Instagram, la modélisation 3D est devenue le vecteur d'une écriture automatique, qui semble plus complexe dans le jeu vidéo " The Very Scary Forest ".

Précédents travaux réalisés par Saradibiza



Casey MQ's video clip « Candyboy », 2020, Vidéo réalisée par Saradibiza & Marylou Mayniel



Oklou's full mixtape « Galore », 2020, Vidéo réalisée par Oklou et Saradibiza



Première vidéo 3D publiée sur le compte Instagram de Saradibiza, 2021

Extramentale

est une plateforme de programmation qui mise sur la compréhension du réel et de la création contemporaine par le prisme de l'adolescence.

www.extramentale.com

Contacts

Julia Marchand

marchand.julia@gmail.com

Louise Nicolas de Lamballerie

louisedelamballerie@gmail.com