

HOTEL

DE BENJAMIN NUEL (10X7MN)

1 ÉPISODE TOUS LES MERCREDIS
EN LIGNE SUR HOTEL.ARTE.TV À PARTIR DU

3/10/2012

POUR DÉCOUVRIR LA SÉRIE EN AVANT-PREMIÈRE,
MERCİ DE CONTACTER:
DOROTHÉE VAN BEUSEKOM / AURÉLIA CAPOULUN
01 55 00 70 46 / 48
D-VANBEUSEKOM@ARTEFRANCE.FR
A-CAPOULUN@ARTEFRANCE.FR

arte



HOTEL

DE BENJAMIN NUEL SUR HOTEL.ARTE.TV

AUTEUR/CRÉATEUR : BENJAMIN NUEL
COPRODUCTION : ARTE FRANCE, LARDUX FILMS,
LES FILMS DU NORD, LE CRRV, LE FRESNOY
(10 ÉPISODES X 7 MN)

L'HISTOIRE...

La paix règne dorénavant entre les Terroristes et les Policiers échappés d'un jeu vidéo. Mis à l'écart dans un étrange hôtel au milieu d'un parc paisible, ces figures archétypales du jeu vidéo de guerre, pour la première fois inutiles, se battent désormais contre l'ennui. Ici, le temps semble arrêté, les discussions prennent un tour mélancolique. Ils jouent, bavardent, philosophent alors que le monde autour d'eux s'effrite peu à peu, comme aspiré par une zone meurtrière.

Et si cette étrange situation leur donnait l'occasion de devenir autre chose que des clones ? Commence une quête existentielle de ces personnages virtuels, trop conscients de leur humanité, mais désarmés et perdus face à l'implacable destruction de leur monde...

Une comédie de l'absurde en forme de film catastrophe.



HOTEL, UN PROJET MULTI-SUPPORT

HOTEL est une expérience multisupport composée d'une série de 10 épisodes, d'un monde virtuel à explorer et d'une installation.

Cette expérience se déroule en 2 phases :

1/ UNE PHASE DE DIFFUSION DE LA SÉRIE SUR LE WEB :

> Pendant 10 semaines, la série est diffusée avec un nouvel épisode par semaine.

> Un monde virtuel à explorer.

Parallèlement à la diffusion de la série, l'internaute peut explorer le lieu d'action de la série, l'Hôtel. Ce lieu évolue au gré de l'histoire. Il se désagrège progressivement.

L'internaute pourra l'explorer et suivre sa destruction entre chaque épisode, vu de l'intérieur. Il pourra y accéder à des indices (détails dans les décors, éléments sonores...) et y rencontrer les personnages.

2/ UNE PHASE PARTICIPATIVE EN FORME D'ARCHÉOLOGIE NUMÉRIQUE DU PROJET :

> À la fin de la diffusion de la série, l'hôtel devient un lieu d'archives.

Après avoir explosé dans le néant, le monde de *Hotel* n'existe plus. Seul deux rescapés s'échappent sur un bout de rocher. L'îlot où se trouvent le policier et le terroriste dérive dans le cosmos entre des objets flottants de tous genres et de toutes tailles.

L'internaute pourra se déplacer dans cet espace : un nuage d'objets 3D et d'éléments numériques y flotte comme un champ d'astéroïdes.

On y trouvera les archives du projet : les épisodes de la série et les états antérieurs du « monde » désormais détruit.

> L'internaute pourra également participer en fournissant lui-



même des contenus (des fichiers numériques de son choix : textes, images, sons, vidéos). Ces fichiers sont représentés par des icônes ou des modélisations 3D et quand l'internaute les cible, il peut les consulter. Ils vont dériver dans l'espace, un univers en expansion. Les internautes vont l'enrichir au fil du temps et on pourra remonter le temps et découvrir des données de plus en plus anciennes.

Enfin, retour au réel avec une installation qui offrira au public la possibilité de visiter et d'interagir en 3D temps réel avec le monde de *Hotel*, dans ses états successifs. Mise en scène dans un décor évocateur, une borne permettra aussi d'accéder, à l'issue de la diffusion de la série, à l'univers participatif en expansion où dérivent les archives du projet et les contributions des internautes.

Cette installation sera tout d'abord exposée à Belfort en novembre et décembre 2012, par le Granit, scène nationale.

DES HOMMES ET... UNE POULE !

L'élément principal de ce projet est d'abord un lieu : un beau bâtiment, un cadre bucolique, un climat doux et ensoleillé, une éternelle fin d'après midi de printemps. Un duo terroriste / policier émerge de ce monde de clones et partage souvenirs et inquiétudes sur la menace qui plane.

Un personnage à part : la poule. Esthétiquement primitive, elle évoque les débuts de la 3D, comme une relique d'un temps plus ancien. Elle a un regard distancié sur les événements et une conscience globale de l'histoire, alors que les autres vivent dans le moment présent. À priori plutôt taiseuse et désagréable, on lui découvrira au fil des épisodes une certaine sensibilité.



UNE ESTHÉTIQUE

La série s'appuie sur de fortes références au jeu vidéo. Certaines animations des personnages sont issues de banques d'animation préexistantes pour les mouvements primaires (courir, marcher, sauter) qu'on peut retrouver dans le jeu vidéo de guerre, alors que d'autres mouvements sont beaucoup plus élaborés.

Deux types d'esthétique cohabitent : une modélisation sophistiquée, riche en détails et en textures (le binôme terroriste/policier), et parfois un vulgaire assemblage de polygones aux couleurs criardes (la poule).

La mise en scène, les dialogues et le son, reprennent eux aussi cette juxtaposition de différents registres. Ce décalage crée un effet dérisoire et troublant.



BENJAMIN NUEL, ARTISTE ÉMERGENT

Né en 1981, issu de l'École supérieure des Arts décoratifs de Strasbourg et du Fresnoy-Studio national des arts contemporains, Benjamin Nuel, auteur de films et de vidéos, s'ingénie à détourner les codes et les genres. En 2008, il crée « l'Hôtel », une œuvre numérique 3D temps réel/jeu vidéo ou vidéo autonome, produit par le Fresnoy. Ce « pilote » de la série *Hotel* qui emprunte aux techniques et aux archétypes des jeux vidéo trouve un large écho dans la presse et à la télévision. Il est aussi présenté sur ARTE Creative, ainsi que *Pattern Island*, une autre œuvre de ses œuvres.

« L'interactivité m'intéresse dans le cadre d'expériences d'immersion et de ce que l'on peut créer avec les outils hérités du jeu vidéo, en particulier la 3D temps réel en vue subjective. Elle induit un rapport physique et géographique à l'œuvre qui rappelle la sculpture et l'installation. »

COLLABORATIONS

Pour l'écriture de la série, Benjamin Nuel s'associe avec le scénariste Martin Drouot. Les musiciens Nicolas Devos et Pénélope Michel, (<http://cercueil.org>), qui ont l'habitude des projets décalés, créent la musique et les ambiances sonores de *Hotel*. Les modélisations initiales ont été créées par le graphiste 3D Jérémie Ranc. Pour la réalisation et l'animation, Benjamin Nuel a travaillé avec le graphiste 3D Raphaël Kuntz. Une collaboration qui perdure depuis leur rencontre au Fresnoy. Le studio Train-Train de Lille a complété l'équipe animation et hébergé la fabrication.

L'expérience interactive sur laquelle se termine le projet en ligne est co-dirigée par le game designer Brice Roy. Membre fondateur du collectif One Life Remain, il imagine des systèmes de jeux conceptuels qui rejoignent parfaitement l'esprit du projet.

Le collectif de graphistes A is a name avec lequel Benjamin Nuel a déjà collaboré va apporter l'identité graphique du site.

La production Lardux films (Christian Pfohl) et Les Films du Nord (Arnaud Demuynck), très reconnues sur le terrain de l'animation adulte, trouve ici l'occasion d'explorer les enjeux nouveaux soulevés par la production interactive.



CONTACTS PRESSE

DOROTHÉE VAN BEUSEKOM / AURÉLIA CAPOULUN - 01 55 00 70 46 / 70 48
D-VANBEUSEKOM@ARTEFRANCE.FR / A-CAPOULUN@ARTEFRANCE.FR