

NEUCHÂTEL

Un flipper géant fantastique au NIFFF

Le Festival du film fantastique de Neuchâtel fait la part belle aux mondes virtuels. Le dessinateur neuchâtelois Mandril a développé avec des étudiants un flipper en dessin augmenté.

MARDI 5 JUILLET 2022 JULIE JEANNET



Le dessinateur Mandril s'est associé à la HE-Arc pour réaliser un flipper géant et fantastique en dessin augmenté à découvrir au NIFFF. RICARDO VOLPE/HE-ARC

NIFFF Depuis la semaine passée, Neuchâtel tremble et frissonne. Monstres, zombies et extraterrestres envahissent les écrans et les esprits. La ville accueille la 21^e édition du NIFFF (Festival international du film fantastique de Neuchâtel). Près de 130 œuvres venant des cinq continents sont à voir jusqu'à vendredi. Le premier week-end a déjà enregistré 9000 entrées. Au-delà du cinéma, l'événement fait également la part belle à l'innovation et à la création digitale. Le dessinateur neuchâtelois Mandril a développé avec des étudiants de la Haute Ecole de l'Arc jurassien (HE-Arc) un flipper géant fantastique en dessin augmenté.

Un monstre «cyberpunk»

Avec son programme «NIFFF Invasion», cette année, le festival occupe un nouveau lieu: la Petite Rochette. Une maison de maître hissée à quelques pas de la gare sur la colline du Tertre, renommée «la Villa», accueille un espace d'explorations numériques et interactives. On y découvre des jeux vidéo suisses et des installations inédites. Un outil de la Haute Ecole des arts de Zurich permet de simuler des scènes de film en temps réel. Un jeu propose d'explorer une parentalité post-humaine en élevant numériquement un bébé cyborg. Enfin, un flipper géant art déco entraîne le public dans un univers rétro fantastique. Les billes doivent frapper des cibles pour tuer un monstre «cyberpunk» aux yeux rouges.

L'imagination débordante de Marc Ferrario, dit Mandril, frappe encore une fois Neuchâtel. Il s'est associé à l'artiste pluridisciplinaire Christopher Lanza et à deux étudiants en informatique de la HE-Arc pour développer un projet de dessin augmenté. Il s'agit d'un flipper en bois long de trois mètres où trois personnes peuvent s'affronter simultanément. Les dessins de machines fantastiques empruntant à l'univers de Jules Verne sont augmentés par un jeu de lumières colorées projetées sur l'objet.

Les balles virtuelles réagissent à l'activité des boutons mécaniques par une technologie de simulation en temps réel. L'expérience est ludique et décalée car les billes ne réagissent pas aux véritables lois de la physique. De la fumée vient parfois troubler la vision de celles et ceux qui jouent et des explosions viennent perturber la partie. La fin du jeu est marquée par une balle en fusion qui détruit le flipper numérique, ne reste alors plus que le dessin fin et sobre à l'encre noire sur le bois blanc.

Fusionner

«J'avais depuis longtemps envie de fusionner l'univers de l'art contemporain à celui du jeu vidéo. Il y a d'un côté ce beau flipper géant blanc que l'on pourrait voir au Kunst Art et du rétro gaming, explique l'artiste neuchâtelois. Personne dans mes connaissances n'avait les compétences pour coder et réaliser cette simulation en temps réel, je me suis donc tourné vers des étudiants de la HE-Arc.» Ce n'est pas la première fois que la patte du dessinateur marque le NIFFF. En 2019, son projet Figura emportait déjà le public dans son univers de science-fiction.

«J'avais depuis longtemps envie de fusionner l'univers de l'art contemporain à celui du jeu vidéo» Mandril

Bruno Costa et Diogo Lopes Da Costa, étudiants de bachelor en informatique, ont travaillé d'arrache-pied depuis février pour faire de la vision de Mandril une réalité. Ils

ont fait de ce projet leur travail de Bachelor. «Nous avons utilisé Unity, un logiciel de rendu 3D qui permet de réaliser des jeux vidéo, explique Bruno Costa. Nous avons cherché un comportement cartoon pour que la balle ait des rebonds bizarres afin d'incarner l'univers fantastique.» Pour l'étudiant qui espère rejoindre l'industrie du jeu vidéo à la fin de ses études, ce projet est un véritable tremplin: «Ce flipper me permet d'expérimenter des choses et de me faire un peu connaître. En Suisse, quelques boîtes de jeux indépendants commencent à percer, j'espère pouvoir en rejoindre une.»

La HE-Arc travaille depuis douze ans avec le NIFFF. «Nos étudiants développent des logiciels et du contenu multimédia. Ce festival est une superbe vitrine. Nous tenons à ce que nos ingénieurs incarnent une vision large de la société et ne se cantonnent pas à un secteur de niche», commente Max Monti, responsable des partenariats et collaborations de l'institution.

A terme, Mandril espère pouvoir faire voyager son flipper géant et l'adapter à différentes thématiques. «Je rêve de pouvoir l'installer dans d'autres festivals ou dans des musées. Nous pourrions développer un flipper sur le thème du jazz avec des instruments qui dansent ou avec des dinosaures pour un musée d'histoire naturelle. Le NIFFF, c'est un premier test.»

Cette semaine les nouvelles technologies et les disciplines connexes au cinéma seront explorées par le programme «NIFF Extended». Des spécialistes des nouvelles technologies mettront leurs connaissances au service de l'imaginaire lors de conférences et de tables rondes.

FLIPP3R et les installations de «NIFFF Invasion» sont à explorer tous les jours de 13h à 19h jusqu'au 9 juillet à la «Villa». Avenue de la gare 47 à Neuchâtel. Programme et infos: www.niff.ch