

**REALMYOP**

**VJ**

**Realisateur**

**Artiste**



## Biographie:

Dès son plus jeune âge, Ronan Letoqueux (AKA RealMyop) fut passionné par l'audiovisuel –passion que son père lui transmet et qu'il s'évertua à faire transparaître par ses propres images. Au fil des ans, cette passion évolua, au contact de diverses influences, qu'il s'agisse de la musique – classique, électronique, contemporaine- tout autant que de la vidéo, du cinéma, et du jeu vidéo, à travers des artistes tels qu' Aphex Twin, Michel Gondry, Shigeru Miyamoto, Stanley Kubrick, Steve Reich ou Philip Glass.

En 2005, il décide de produire ses propres créations, en réalisant des courts-métrages expérimentaux sur le rapport entre la musique et l'image. Et réalise notamment la même année le film "Anonyme" suite à un concours organisé par le CROUS pour lequel il obtient la deuxième place nationale.

A partir de 2007, il se lance dans le Vjing pour différents prestataires (groupes, festivals) en y incluant une vision personnelle de l'art visuel en temps réel. Il travaille depuis avec Dr von Pnok. Un musicien pour lequel il a élaboré un Vjing utilisant des consoles de jeux vidéo circuit bendées et des outils spécifiquement développés. Il contrôle son visuel à la Wiimote (manette de la Nintendo Wii sensible aux mouvements) ce qui lui permet de jouer sur scène et de faire participer le public. En 2008, il conçoit, réalise, et présente avec son collègue CoeurdeVandale une émission sur Internet (Webcast) dédiée aux Tool Assisted Speedrun diffusée sur le site DailyMotion. Après 3 ans d'existence l'émission cumule 2 millions de vues sur Dailymotion ainsi qu'un million d'autres sur Youtube avec au total 54 émissions. En 2010, RealMyop organise avec succès un concours vidéo sur DailyMotion permettant à un fan de venir participer à son émission. Il participe également à d'autres émissions comme Live4Gamer diffusé sur Cap24 (TNT) ou Retro Game Test sur DailyMotion. Ainsi qu'à plusieurs événements avec l'association MO5.COM comme le Festival du Jeu Vidéo, l'inauguration d'une exposition sur le retro gaming ou encore le Stunfest à Rennes.

Il conçoit aussi ses propres tableaux glitchés, manipulant d'ancienne consoles (Megadrive, Super Gameboy). Ainsi grâce à la technique du circuit bending, il crée des peintures utilisant ses machines comme pinceaux.

En 2011, il crée sa propre société de production: Nerd Entertainment System qui lui permet de diffuser sur le site [www.jeuvideo.com](http://www.jeuvideo.com) une nouvelle émission: SpeedGame, dédiée au Speedrun et au Tool Assisted Speedrun qu'il présente toujours avec CoeurDeVandale. Il permet aussi à Usulmaster, présentateur d'émissions traitant du jeu vidéo, de diffuser sa chronique: 3615 Usul, qui traite de l'univers des jeux vidéos avec humour, sur le même site.



### 88 Miles à l'heure:

Il s'agit d'une émission dédiée au Tool Assisted Speedrun (TAS) présentée par RealMyop et CoeurdeVandale. Ce programme réunit à la fois le retro gaming et la découverte du TAS et de ses outils pour terminer les jeux à une vitesse hors du commun. Incluant une bonne dose d'humour l'émission a su convaincre un large public à travers le web francophone.

Les commentaires se veulent ludiques tout comme les TAS eux même. Conçus pour impressionner le spectateur ces vidéos démontrent que l'on peut finir les jeux bien plus vite et d'une manière bien plus distrayante que la normale. L'art du TAS permet en effet de finir des jeux comme Zelda 3 en moins de 4 minutes ou encore Mario 64 en 5 minutes 30. Impossible ? Non, pas pour nos TA speedrunner qui utilisent des outils spécialement développés pour ne plus être limités par leurs seuls réflexes. Ses outils fonctionnant sur des émulateurs permettent par exemple de ralentir le jeu, d'éditer à l'image près les touches que l'on veut appuyer ou encore de manipuler la chance.

L'émission a su faire découvrir et expliquer au public l'intérêt du TAS. Pourquoi les exploits réalisés ne sont en aucun cas des triches ou des humiliations de joueurs mais plutôt une recherche d'absolu dans le jeu vidéo qui les rapproche de la création artistique et les éloigne du sport.

Les TA speedrunner sont les premiers cyborgs de notre temps, car il s'agit d'humains assistés par la machine pour réaliser des exploits «surhumains».

Après trois ans d'existence et 54 épisodes, l'émission a su créer un engouement pour le TAS. Des articles publiés sur le site de Gameblog, des Pixels Pirates, de jeuxvideo.fr ou de Libération ont contribué à sa notoriété.

DailyMotion a mis en avant l'émission en la publiant en page d'accueil de leur site de nombreuses fois. Le blog de RealMyop reçoit plus de 100.000 visites par mois et la page de fan Facebook compte près de 3000 abonnés.



### **Speedgame:**

Emission diffusée depuis octobre 2011 sur jeuxvidéo.com, elle est, comme son nom l'indique, portée sur le Speedrunning. Il s'agit d'une discipline consistant à terminer le plus vite possible un jeu donné ! Ainsi, chaque samedi RealMyop et Coeurdevandale vous présentent une run d'un jeu précis. Des titres anciens aux titres récents, vous aurez droit à toutes les époques et à tous les genres de jeux!



## MegaGlitch et Super GameGlitch:

RealMyop est aussi un artiste qui crée ses propres outils, à l'aide d'un fer à souder, de boutons et de pas mal de patience il fabrique des machines circuit bendées, matériel de base de ses créations artistiques. Le MegaGlitch est une Megadrive modifiée et contrôlée par des boutons situés dans un Mega CD II. En créant des courts circuits dans la mémoire vidéo de la consoles elle ne génère plus des graphismes d'origine mais des versions glitchés, remplis de bugs et autres distorsions. Elle permet donc d'expérimenter un jeu avec de nouveaux «visuels» mettant à l'épreuve votre capacité d'interprétation de la réalité. Pouvant se jouer seul ou à deux (l'un contrôle le jeu l'autre les bugs) il permet une nouvelle vision de la programmation, du level design, et de la durée de vie d'un jeu. Le ou les joueurs se doivent de coopérer pour exploiter les possibilités offertes par le MegaGlitch tout en essayant d'aller le plus loin possible dans le jeu. Et permet par conséquent de toutes nouvelles expériences vidéo-ludiques.

Le Super Game Glitch est quant à lui un Super Game Boy modifié créé pour répondre aux mêmes demandes que le MegaGlitch. Avez-vous déjà essayé de jouer à Tetris alors que ce qui est affiché à l'écran n'est pas la «réalité» du jeu? Combien de lignes serez-vous capable de faire dans ces conditions? Voici un des nombreux exemples d'applications ludiques de ces machines.

Mais le bug peut aussi transporter de la beauté, de l'information voire même de l'émotion. RealMyop crée à présent ses propres oeuvres. Utilisant le choix du jeu, du niveau, du personnage et des glitches appliqués, il compose, comme le ferait un peintre ou un photographe, ses images. Reliant le jeu vidéo et l'art par le lien universel de la sensation.

Transformant boutons en pinceaux, couleurs et formes. Remplaçant les toiles par des écrans. Manipulant contrôleurs de console comme des outils de composition et de mise en scène. Les oeuvres ainsi créées sont aussi des énigmes en elles-mêmes demandant au spectateur de s'interroger sur le jeu utilisé, le niveau et les raisons de sa manipulation. On retrouve ainsi la fonction ludique du jeu vidéo.

Les consoles circuit-bendées sont interactives! Il serait dommage de s'en priver. Grâce à elles RealMyop réalise des visuels en temps réel pour toutes musiques pouvant s'accommoder de ce type d'images. En collaboration avec Furrtek, il travaille aussi au développement du premier logiciel de Vjing pour Megadrive appelé VJgenesis. Il nous permet de lancer de la vidéo en temps réel dans la machine et ainsi de créer des visuels originaux pour tout type de musique.



### **Artag:**

En 2010 RealMyop développe une application mobile artistique dans le cadre du Hard Game Weekend. Fonctionnant sous Android (le système d'exploitation pour smartphone de Google), cette application vous permet de manière simple de dessiner, et de partager avec le monde vos créations.

Utilisant les dernières technologies de réalité augmentée pour smartphone (Layar, Wikitude, Junaio), l'application vous permet de tagger l'endroit exact où vous êtes dans la réalité augmentée de votre téléphone, sans altérer la réalité, peu importe où vous êtes sur le globe.

Au travers de cette application il cherche à créer un outil 2.0 utilisant les capacités d'interactivité, de puissance et de proximité que propose le smartphone afin de faire réaliser aux utilisateurs que l'outil qu'ils utilisent quotidiennement est fantastique, qu'il n'est pas simplement une machine servant à recevoir du contenu mais qu'il permet aussi d'en produire. Le but est que l'utilisateur puisse exprimer ses talents créatifs.



### **Conclusion:**

Ronan Letoqueux est un artiste complexe impliqué dans de nombreux domaines tels que la vidéo, le jeu-vidéo, le circuit bending et la composition d'images numériques. Il souhaite dans ses oeuvres concilier l'interactivité, l'art et la culture du jeu vidéo. Ses outils, qu'ils soient un webcast, des machines ou des programmes, cherchent à prouver que le jeu vidéo est bien plus qu'une simple sous-culture : c'est une source de création, d'expression et de liberté.

Faites partie de ce mouvement en invitant RealMyop lors de festivals, concerts, conférences, expositions ou tout événements lié à ses activités.