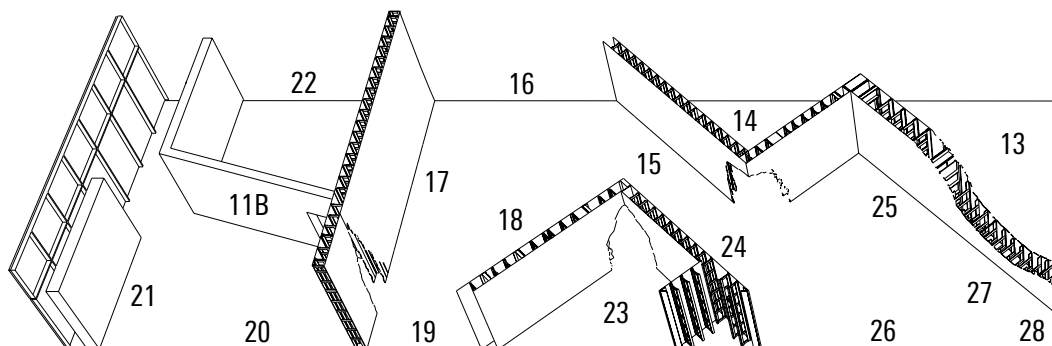




WORLDBUILDING

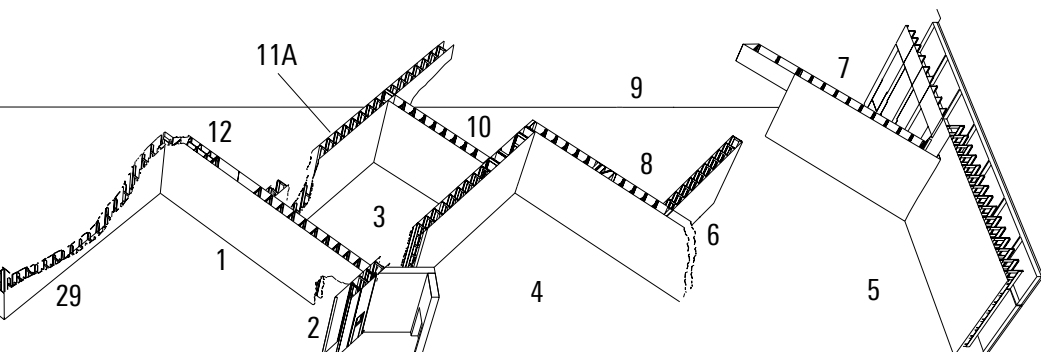
JEUX VIDÉO ET ART
À L'ÈRE DIGITALE

GALERIE 3



Les jeux vidéo sont le plus grand phénomène de masse du xxi^{e} siècle, succédant au cinéma au xx^{e} et au roman au xix^{e} . Bien que les expositions leur étant dédiées se soient multipliées ces dernières années, la plupart ont souligné leur légitimité en tant qu'une forme d'art ou des aspects spécifiques du *game art*.

Sous le commissariat de Hans Ulrich Obrist, directeur des Serpentine Galleries à Londres, « *WORLDBUILDING* » est la première exposition transgénérationnelle de cette envergure à mettre en lumière la manière dont les artistes s'approprient aujourd'hui l'esthétique et la technologie des jeux comme une forme d'expression. L'exposition présente une pluralité de voix et une multitude de points de vue grâce à des jeux vidéo, des animations 3D, des expériences en réalité virtuelle, des installations interactives et des vidéos réalisés par 43 artistes du monde entier.



Ces derniers poussent le médium au-delà du jeu et y intègrent des enjeux sociaux, politiques, esthétiques ou encore poétiques. Sous l'apparence d'une expérience uniquement ludique, le parcours dans la galerie du musée transformée en une immense salle de jeux aborde les enjeux les plus brûlants de notre époque. Contrairement aux intrigues discriminatoires et aux représentations stéréotypées des jeux traditionnels, ces œuvres proposent des contre-récits et un *gameplay* alternatif. Elles invitent, par le biais de la construction de nouveaux mondes, à explorer la vie non pas telle que nous la connaissons, mais plutôt telle qu'elle pourrait être.



Une question à poser ou l'envie de converser ?
Nos médiateurs et médiatrices sont à votre disposition.

1. JODI

Untitled Game (CTRL-SPACE) Modification of Video Game (Quake 1), 1998-2001

À l'avant-garde du Web Art, dans les années 1990, les artistes du collectif JODI (Joan Heemskerk et Dirk Paesmans) ont été parmi les premiers à détourner des logiciels et des jeux vidéo. Cette œuvre est un bon exemple de « mod » (modification de jeu vidéo existant). Ils ont dénaturé le logiciel et le graphisme de *Quake*, un jeu vidéo de tir (*first-person shooter*) populaire à l'époque. Par leur intervention, les visuels sont réduits à des rayures noires et blanches abstraites contrastant avec l'ambiance sonore qui reste représentative de l'action. Égaré, le joueur doit utiliser la manette pour naviguer dans ce paysage confus en essayant de s'orienter grâce au son.

2. Ben Vickers

World Study #4: Sea of Ice, 2006

Dans un des premiers exemples de moteurs de jeu ouvert (*open game engines*), cette œuvre est la quatrième d'une série de treize études. Il s'agit d'une simulation numérique évoquant le tableau *La Mer de glace* (1824) du peintre romantique allemand Caspar David Friedrich, considéré comme un chef-d'œuvre. Cette toile, qui montre un naufrage dans une mer gelée, est souvent décrite comme la représentation de la vitalité et de la suprématie de la nature sur l'humanité.

3. Neil Beloufa & EBB

Screen-Talk, 2020

En 2014, Neil Beloufa réalise une minisérie étrangement presciente : face à une épidémie mondiale, des scientifiques entament une course contre la montre pour trouver un vaccin alors que la population mondiale est contrainte de se confiner, communiquant uniquement grâce aux écrans. En 2020, lorsque cette fiction devient réalité sur fond de pandémie de Covid-19, Neil Beloufa fonde EBB, une organisation décentralisée spécialisée en « technologies de production culturelle Web3 » avec laquelle il adapte sa minisérie en un jeu interactif en ligne. Il présente ici *Screen-Talk*, une installation interactive. À l'aide d'une télécommande, le visiteur peut sélectionner des épisodes de la minisérie à visionner et également jouer sur des bornes d'arcade pour gagner des points en répondant à des quiz grâce aux indices donnés dans la minisérie.

4. Danielle Brathwaite-Shirley

She Keeps Me Damn Alive, 2021

Health and Safety, 2021

Decision Maker, 2021

Peut-on utiliser une arme à feu pour protéger les personnes noires et transgenres sans qu'elle ne nous nuise? Cette question est le fil conducteur de la pièce *She Keeps Me Damn Alive* de Danielle Brathwaite-Shirley. Les participants sont invités à utiliser un pistolet géant, rose et kitsch, pour tirer sur ceux qu'ils considèrent comme une menace en se fiant uniquement à leur propre intuition. Le choix de la personne sur laquelle ils tirent déterminera si leurs actions profitent à la suprématie blanche ou si elles contribuent à assurer la sécurité des personnes noires et transgenres.

5. Rebecca Allen

The Bush Soul #3, 1999

Rebecca Allen se lance dans l'art numérique dès les années 1970. Pour *The Bush Soul #3*, elle développe un des premiers logiciels d'intelligence artificielle (IA), qui deviendra la base d'un nouveau style d'art numérique. Cette œuvre s'inspire d'une croyance d'Afrique de l'Ouest attribuant de multiples âmes aux personnes, dont une qui vit dans le corps d'un animal sauvage du bush. Le joueur explore ici un monde virtuel à travers son « âme » et les différentes créatures qu'il habite. Ce monde est vivant et réactif, peuplé de formes de vie artificielles dotées de désirs et évoluant au fil de leurs interactions.

6. Transmoderna

Terraforming CIR, 2022

Le collectif Transmoderna travaille à la jonction de la musique électronique et de l'art numérique. *Terraforming CIR* propose un voyage vertigineux en réalité virtuelle sur une planète extraterrestre du futur. Des artefacts technologiques suggèrent que des humains ont tenté de la rendre semblable à la Terre. Sur les ruines de ces colonies humaines avortées, des sociétés post-*Homo sapiens* prospèrent. Transmoderna montre ainsi que la notion de « worldbuilding » dépasse le genre humain.

7. Lawrence Lek

Nepenthe Zone, 2022

Nepenthe Zone tient son nom d'une potion permettant d'oublier les peines. Il présente un monde ouvert dans lequel le joueur se promène librement. Influencé par les carnets de voyage du poète japonais Matsuo Bashō et la ville déserte extraterrestre du roman *La Cage aux orchidées*, d'Herbert W. Franke – auteur de science-fiction et pionnier de l'art numérique –, le jeu se déroule sur une île tropicale imaginaire et mystérieuse. Lawrence Lek s'est également intéressé aux effets cognitifs de la mémoire artificielle à l'ère numérique, notamment à « l'effet de porte », un phénomène psychologique où l'on oublie ce que l'on voulait faire au moment d'entrer dans une pièce. De manière similaire, l'artiste espère qu'en entrant dans cette zone virtuelle, le joueur oubliera ses soucis de la vie quotidienne.

8. Mimosa Echard

Sporal (dôme), 2023

Sporal (streams), 2023

Mimosa Echard a demandé à trois streameuses de s'enregistrer sur Twitch (un service de streaming vidéo en direct) pendant qu'elles jouaient à *Sporal*, un jeu vidéo qu'elle a conçu. Le motif du *stream* (« flux » en français) est également présent dans le jeu lui-même, où la personne qui joue traverse les cavités d'un organisme unicellulaire fictif en échangeant des fluides avec divers personnages. Ce jeu « humide » s'inspire du myxomycète, un organisme unicellulaire capable de mémoriser, d'apprendre et de transmettre. En faisant le lien entre le jeu vidéo, le streaming et le myxomycète, cet ensemble d'œuvres met en relation la nature et la technologie, l'espace du musée et la communauté du *gaming*. L'artiste s'interroge ainsi sur la nature du désir et de la mémoire des réseaux décentralisés, qu'ils soient organiques ou inorganiques, vivants ou non.

9. Ian Cheng

BOB - Bag of Beliefs, 2018-2019

Depuis dix ans, Ian Cheng crée des simulations numériques qui évoluent seules, en temps réel et pour une durée infinie : le jeu apprend à se jouer lui-même. Ainsi, BOB, qui signifie *Bag of Beliefs* (« sac de croyances »), apprend de ses expériences sensorielles jusqu'à développer une personnalité au fil du temps, au point que l'artiste le qualifie d'« art doté d'un système nerveux ». Les joueurs peuvent influencer son développement cognitif grâce à BOB Shrine, une application iOS grâce à laquelle ils ont la possibilité de lui faire des offrandes – de la nourriture et d'autres *stimuli* – avec lesquelles il interagit tout en décidant s'il leur fait confiance ou non. Ian Cheng spéculé ainsi sur la possibilité de nouvelles formes de vie.

10. Jakob Kudsk Steensen

RE-ANIMATED, 2018-2019

Cette expérience de réalité virtuelle (VR) orchestre une rencontre avec le moho de Kauai, une espèce d'oiseaux disparue. L'œuvre répond au cri d'amour d'un mâle enregistré en 1975 (et disponible sur YouTube), qui n'avait pas reçu de réponse d'une femelle. Pour ce projet, l'artiste a fait un scan tridimensionnel d'animaux et de fleurs qu'il a ensuite programmés pour coloniser sa reconstitution de l'habitat de l'oiseau. Ce paysage se développe grâce à la respiration et à la voix du participant, captées par le microphone du casque VR, ainsi qu'avec la musique algorithmique autogénératrice composée par Michael Riesman, le directeur du Philip Glass Ensemble.

11. Koo Jeong A

A. *CHAMNAWANA (True me & i)*, 2017

L'animation 3D *CHAMNAWANA (True me & i)* de Koo Jeong A nous plonge dans une réalité numérique alternative et inventive où résident deux créatures éthérées. Ces énormes personnages à l'allure étrange – mi-humains, mi-animaux –, couverts de taches noires qui évoquent le suprématisme de Malevitch ou la *Lamentation sur le Christ mort* de Mantegna, se transforment, s'embrassent et se joignent parfois comme des mitochondries qui se divisent. Dans un état de perpétuel devenir, ils évoquent le potentiel créatif du monde virtuel, sa capacité à générer de nouvelles formes.

B. *CINE HORIZONE*, 2023

Koo Jeong A a également conçu l'enseigne *CINE HORIZONE* pour la salle de cinéma de l'exposition. Écrite de sa main, elle lui a été inspirée par l'horizon des événements, un point de non-retour, la limite au-delà de laquelle il est impossible de voir, de savoir ce qui se passe.

12. Gabriel Massan

Third World: The Bottom Dimension – Concept For Title Screens, 2022

À travers les jeux vidéo, les NFT, la réalité virtuelle et l'animation 3D, Gabriel Massan réimagine la notion de « tiers-monde ». Sa vidéo *Third World: The Bottom Dimension – Concept for Title Screens* présente un paysage numérique captivant. Il s'agit de la séquence titre d'un jeu vidéo que l'artiste est en train de développer. Ce jeu tentera de subvertir les relations de pouvoir inégalitaires et l'exploitation de l'environnement au sein des structures colonialistes, pour provoquer chez le joueur la conscience de l'expérience noire indigène en Amérique du Sud.

13. LUYANG

Material World Knight, 2018

The Great Adventure of Material World, 2019-2020

LuYang explore la réincarnation numérique et utilise des avatars pour transcender les limites du corps physique, du genre, de l'âge, de la sexualité et de la nationalité. Dans cette exposition, ses œuvres encouragent l'abandon de l'égo, à travers une approche bouddhiste, révélant la fugacité de toute personne et de toute chose. Dans *The Great Adventure of Material World*, le participant joue le rôle du *Material World Knight* («chevalier du monde matériel»), un protagoniste au genre fluide qui se bat contre l'oppression des systèmes binaires. Avançant vers des niveaux de conscience supérieurs, le héros comprend progressivement que le monde matériel ainsi que la notion de soi-même fixe sont illusoires.

14. Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, M/M (Paris)

No Ghost Just A Shell

Dans une nouvelle forme de collaboration, Pierre Huyghe et Philippe Parreno achètent, en 1999, les droits d'un personnage de manga qu'ils baptisent Ann Lee. En 2000, M/M (Paris) invente le slogan «No Ghost Just A Shell» pour une affiche programmatique incluant une photocopie de la toute première représentation d'Ann Lee, qui deviendra la représentation symbolique du projet. L'affiche annonce les deux premiers épisodes réalisés respectivement par Huyghe et Parreno, dans lesquels Ann Lee relate, sous la forme d'une animation en 3D, les circonstances de son «adoption» par les artistes et évoque son statut d'image. Huyghe et Parreno proposent ensuite à de nombreux amis artistes de produire chacun, avec Ann Lee, une forme qui serait un catalyseur pour l'œuvre suivante. Dans le troisième épisode réalisé par Dominique Gonzalez-Foerster, Ann Lee, ici de genre neutre, parle en japonais jusqu'à ce qu'il rencontre son double qui poursuit son monologue en anglais. Ainsi, entre 2000 et 2002, dix-huit artistes réalisent vingt-huit œuvres (films, sculptures, installations, enseignes...) dans lesquelles Ann Lee prend vie. À l'occasion de la présentation des films dans les galeries ou musées, M/M (Paris) imagine un dispositif d'affiches «papiers peints» accumulant des signes et servant de fond à la présentation de l'affiche originale, et d'autres introduisant les nouveaux épisodes. En 2002, Huyghe et Parreno cèdent leurs droits à Ann Lee elle-même. C'est la première fois qu'une image devient légalement responsable des droits de sa propre reproduction. S'interrogeant sur la capacité d'une image fictive à devenir une personne morale et à réunir un réseau de personnes autour d'elle, *No Ghost Just A Shell* a marqué l'histoire de l'art.

15. LaTurbo Avedon

Permanent Sunset, 2020-présent

LaTurbo Avedon est un avatar non binaire qui travaille exclusivement dans le monde virtuel, n'apparaissant jamais dans l'espace physique. Depuis 2008, iel crée des œuvres d'art qui explorent l'identité et la paternité immatérielles. *Permanent Sunset* est un « machinima », un film réalisé grâce à un moteur de jeu vidéo. L'artiste se filme contemplant des couchers de soleil de divers jeux vidéo. Prolongeant ces rares moments de calme qui interviennent habituellement entre des scènes d'action, LaTurbo Avedon souligne l'intensité de l'expérience virtuelle tout en remettant en question la définition de la nature et de la réalité.

16. The Institute of Queer Ecology

H.O.R.I.Z.O.N. (HABITAT ONE: REGENERATIVE INTERACTIVE ZONE OF NURTURE), 2021

The Institute of Queer Ecology est un organisme collaboratif qui cherche des solutions alternatives à la crise environnementale. *H.O.R.I.Z.O.N.* invite les joueurs à prendre part à une société sur une île sauvage fictive inspirée par des communautés utopiques comme Lavender Hill (communauté queer fondée à Ithaca, dans l'État de New York, en 1973). Grâce à une banque de données et un accès libre à l'Internet, les joueurs créent et consomment du contenu, participant ainsi activement à la construction de ce monde. Ils peuvent par exemple discuter de la faune et de la flore dans la forêt ou partager des recettes dans la cuisine. Ce jeu multijoueur (téléchargeable chez soi) imagine une utopie numérique moins anthropocentrique, non hiérarchique et collaborative.

17. Theo Triantafyllidis

Pastoral, 2019

Theo Triantafyllidis explore la frontière mince entre l'espace virtuel et l'espace réel ainsi que la place des corps qui y habitent. Contrairement à la plupart des jeux vidéo populaires, *Pastoral* est dénué d'action. Le protagoniste, l'avatar de l'artiste, qu'il a créé en poussant virtuellement à l'extrême ses attributs physiques, est un orc non binaire et queer. Incarnant ce personnage étrange, le joueur erre dans un paysage naturel idyllique, une prairie ensoleillée, sans autre but que de laisser libre cours à son imagination. Il profite de cette tranquillité inhabituelle dans les jeux, en observant l'orc, dont la rencontre avec une chèvre jouant du luth intensifie l'incongruité de la scène.

18. KAWS

NEW FICTION, 2022

Pour sa première grande exposition personnelle à Londres, « NEW FICTION », organisée par Daniel Birnbaum, le directeur artistique d'Acute Art, et qui s'est tenue du 18 janvier au 27 février 2022 aux Serpentine Galleries en collaboration avec Acute Art, KAWS a présenté des œuvres inédites récentes en réalité physique et augmentée. Une récréation virtuelle de l'exposition a été lancée simultanément dans *Fortnite*, entièrement montée par la communauté du mode créatif du jeu en ligne, permettant à des millions de personnes de la découvrir dans le monde entier. Les joueurs ont ainsi pu explorer le parc des Serpentine Galleries et découvrir les œuvres d'art et les sculptures emblématiques de KAWS d'une manière totalement inédite.

19. Rindon Johnson

May the moon meet us apart, may the sun meet us together, 2021

May the moon meet us apart, may the sun meet us together s'inspire de l'intelligence du poulpe qui ressent et agit grâce à des neurones distribués à travers tout son corps hypersensible. Dans cette expérience de réalité virtuelle, Rindon Johnson organise notre rencontre avec des « Bists », des créatures sous-marines imaginaires. Ces animaux gélatineux sans membres absorbent le plastique de l'océan pour permettre aux autres êtres de mieux vivre. En flottant, l'utilisateur partage leur intimité jusqu'à entrer dans leur corps. Dans une pratique tentaculaire, cette œuvre nous encourage à spéculer sur de nouvelles manières sensorielles d'interagir avec le monde non humain.

20. Jonathan Horowitz

Free Tech Store, 2023

Jonathan Horowitz a spécialement créé son *Free Tech Store* pour l'exposition « WORLDBUILDING ». Dans cette œuvre, les visiteurs peuvent apporter le matériel informatique dont ils ne veulent plus – gadgets, ordinateurs, logiciels – et l'échanger contre ce qu'ils désirent. À l'instar des modes de partage alternatifs en ligne, cette œuvre sera un lieu physique propice aux transactions sans argent. Elle est également l'occasion de donner une nouvelle vie à des appareils qui deviennent rapidement obsolètes.

21. Ed Fornieles

Fini advert, 2023

Ce projet conceptuel de Ed Fornieles relie différentes formes de données à des êtres « mignons », spécifiquement conçus pour susciter un sentiment d'empathie et de soin parental chez le spectateur. Un QR code vous invite à « vous faire des cops ». Dans cette dernière itération du projet, nous découvrons un groupe de 10 000 personnages mignons liés à une série d'actifs financiers, les Fini. À mesure que ces actifs prennent de la valeur, les Fini deviennent heureux et pleins d'entrain, tandis qu'à mesure qu'ils diminuent, ils tombent malades, deviennent tristes ou meurent. En y regardant de plus près, ces êtres mignons prennent un ton plus sombre : leurs gardiens deviennent des observateurs passifs et impuissants, tandis que le bien-être de leur Fini est dicté par les caprices du marché. Les Fini qui possèdent un corps semblent opérer un renversement en nous privant du nôtre. À travers leurs yeux, nous devenons des variables, dépourvues de matérialité, réduites à des données à collecter puis à consommer. Ils semblent opérer sans boussole morale, engagés dans une *battle royale* où les Fini les plus performants se nourrissent de leurs homologues les plus faibles. Comment le spectateur doit-il juger cet écosystème ?

22. Salle de cinéma

Sturtevant

Pacman, 2012

À partir des années 1960, Sturtevant reproduit des œuvres de ses contemporains interrogeant les notions d'authenticité et d'originalité. Dans *Pacman*, sa source originale est un jeu iconique sorti plus de trente ans auparavant. Cette vidéo est une copie numérique, un « replay » non interactif du jeu *Pac-Man* où nous voyons le personnage emblématique chasser et manger des « pac-gommes » et éviter des fantômes dans un labyrinthe. Connaissant bien le jeu, le spectateur a envie d'intervenir, mais il est frustré car cette version de *Pac-Man* se termine toujours par « game over ». Dans le générique, Pac-Man engloutit le nom de Sturtevant et retourne ainsi l'image dévorante contre sa pseudo-créatrice.





Kim Heecheon

Sleigh Ride Chill, 2016

La vidéo *Sleigh Ride Chill* mélange des séquences filmées et des effets spéciaux numériques représentant notre condition contemporaine. On y découvre un monde où les technologies numériques brouillent la frontière entre l'espace virtuel et l'espace physique. Kim Heecheon présente trois fils narratifs liés par des images récurrentes du jeu de course automobile *Gran Turismo 4* et des personnages sur lesquels l'artiste a plaqué son propre visage, grâce à l'application Face Swap. Cette œuvre montre comment les réseaux sociaux, les logiciels, les applications et les interfaces numériques structurent nos paysages urbains ainsi que notre perception et notre subjectivité.

Angela Washko

Nature (The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft), 2013

Pour répondre à la misogynie qu'elle a subie lorsqu'elle jouait en ligne, Angela Washko décide de détourner *World of Warcraft*, le jeu vidéo multijoueur le plus populaire de tous les temps. Au lieu de tuer des ennemis, de s'aventurer dans des donjons et d'améliorer son équipement, l'artiste préfère parler à d'autres joueurs de sexisme, de racisme et d'autres formes de discrimination dont ils ou elles sont victimes. Ouvrant un *safe space* dans ce *lude space*, elle alimente de longues conversations qu'elle documente dans une série d'œuvres. *Nature* est l'enregistrement d'une de ses interventions.

Sarah Friend

Eve and the Interface, 2021

Eve and the Interface est le premier épisode d'une série de vidéos traitant des interfaces entre les jeux et le monde réel. Sarah Friend, une codeuse intéressée par les blockchains, les cryptomonnaies et les économies alternatives visant à une répartition égale des richesses, a situé cette histoire dans une utopie monétaire pluraliste. La protagoniste, Eve, navigue dans ce monde à l'aide de l'Interface, son assistante personnelle intelligente. On ne la voit que de dos, comme si elle était un avatar dans un jeu vidéo. Un jour, Eve pose une question à l'Interface qui ne lui répond pas, lui laissant l'impression d'avoir mis le doigt sur un secret d'État. Soudainement consciente que son monde n'est pas aussi transparent qu'elle le pense, elle s'interroge : qui détient le pouvoir dans le métavers et qui est derrière le jeu ?

Ed Atkins

Even Pricks, 2013

Ed Atkins utilise méticuleusement les technologies numériques (capture de mouvement, animation, montage de son immersif...) dans ses vidéos. Il s'intéresse à la capacité paradoxale de l'image numérique en mouvement de rendre les sujets hyperréels et animés tout en les vidant de toute vie ou substance. Dans *Even Pricks*, comme dans beaucoup de ses œuvres, le rôle central est donné au corps, et principalement au pouce, sans doute une référence au numérique et à la culture du « like ». Les corps de ses avatars sont si parfaitement rendus qu'ils provoquent une sensation de gêne, voire un écœurement. Ed Atkins s'interroge sur la possibilité d'exprimer des sentiments profonds dans cet univers troublant de codes inhumains.

David Blandy & Larry Achiampong

A Lament for Power, 2020

Dans les années 1950, Henrietta Lacks, une femme noire atteinte d'un cancer, s'est vu prélever des cellules cancéreuses sans son consentement. Bien que sa voix ait été effacée, ses cellules continuent de se reproduire et permettent des découvertes essentielles. *A Lament for Power* traite de ces cellules, baptisées « HeLa ». Construite à partir de scènes créées par les artistes avec le moteur de jeu *Unity* ainsi que d'images du jeu vidéo contesté *Resident Evil 5* qu'ils se sont appropriées, cette œuvre utilise l'espace virtuel du *gaming* afin de rendre visible l'enchevêtrement complexe de la science, de la politique et de la race dans les discours et des récits de notre société.

Jacolby Satterwhite

We Are in Hell When We Hurt Each Other, 2020

Ce monde fantastique puise dans des références aussi diverses que les jeux vidéo des années 1990 et du début des années 2000, l'afrofuturisme, les rituels non occidentaux, la théorie queer, la peinture de la Renaissance et surtout les œuvres d'art de Patricia Satterwhite, la défunte mère de l'artiste. Jacolby Satterwhite a utilisé ses propres pas de danse pour animer les androïdes féminines noires, les humanoïdes androgynes sexy et autres hybrides virtuels qui dansent sur le rythme électronique des chansons interprétées par Patricia Satterwhite et remixées par l'artiste. Dans cet espace virtuel utopique, les corps habituellement marginalisés peuvent bouger librement.

Meriem Bennani

Party on the CAPS, 2018

En 2016, alors que Donald Trump s'attaque aux migrants aux États-Unis, Meriem Bennani, artiste marocaine vivant à New York, commence des recherches sur la téléportation subatomique. Elles lui inspirent une série de vidéos à propos d'une future île fictive de l'océan Atlantique qu'elle appelle les « CAPS » et sur laquelle sont détenus les migrants dont la téléportation a été interceptée par la police. Les téléportations interrompues provoquent des bugs physiologiques tels que la pixellisation : les corps des habitants sont toujours en transition, ce que l'artiste considère comme une forme de *queerness*. Cette vidéo, qui mélange des prises de vues réelles, des effets spéciaux numériques et du *found footage*, raconte la vie débordante d'activité de ce camp de réfugiés.

Sondra Perry

IT'S IN THE GAME '17, 2017

Sandy Perry, le frère jumeau de l'artiste, jouait au basket-ball au plus haut niveau à l'université. L'apparence physique, les données personnelles et les statistiques de tous les athlètes de son équipe ont été vendues, sans qu'ils en soient informés, par la National Collegiate Athletic Association à un éditeur de jeux vidéo de sport afin qu'il développe un jeu avec les avatars des joueurs. Ces derniers ont perdu leur procès. À travers cette vidéo, l'artiste met en lumière les nouvelles formes de colonisation numérique qui vouent au silence les personnes noires.

Harun Farocki

Serious Games I: Watson is Down, 2009-2010

Depuis le début de sa carrière dans les années 1960, le cinéaste Harun Farocki a réalisé, écrit et produit plus de cent films. *Watson Is Down* est le premier de sa série *Serious Games*, qui met en lumière l'utilisation par l'armée américaine des jeux vidéo pour le recrutement, l'entraînement et la thérapie post-traumatique des soldats. Il examine ainsi la technologie visuelle et l'impact des images dans « le complexe du divertissement militaire », la coopération mutuellement bénéfique entre l'armée et le monde du spectacle.

Caroline Poggi & Jonathan Vinel

Bébé Colère, 2020

Caroline Poggi et Jonathan Vinel s'inspirent de l'esthétique et de l'univers des jeux vidéo pensés comme des « mondes ouverts », dans lesquels le joueur peut parcourir un monde virtuel sans mission. Dans *Bébé Colère*, un bébé animé en 3D vagabonde dans un monde filmé. Révolté contre le monde et confronté à la subjectivité moderne, il prononce un monologue existentialiste. Ses réflexions dépressives sont imprégnées du désespoir généré par la Covid-19 en 2020.

Sara Sadik

Crystal Zastruga, 2023

Crystal Zastruga fait partie d'une série de vidéos sur le Xenon Palace, un bar à chicha imaginaire où des créatures appelées « Xenons » émergent de la fumée des narguilés. Ce film suit le voyage initiatique de Zetrei, un homme solitaire parti en quête de souvenirs dans les paysages enneigés et suspendus d'un monde parallèle. Ici, à travers ses pensées et ses sentiments, Sara Sadik explore les mécanismes d'affirmation, d'identité et de mémoire.

23. Suzanne Treister

No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky, 1995-1999

Une des premières programmeuses, Suzanne Treister travaille autour des jeux vidéo depuis les années 1980. Avec *No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky*, son projet de CD-ROM interactif et multimédia, l'utilisateur explore la vie de Rosalind Brodsky, l'alter ego délirant de l'artiste. Dans ses aventures, elle visite Paris dans les années 1960, assiste à la révolution russe de 1917 et fait des analyses avec Jacques Lacan et Sigmund Freud. Elle tente de sauver ses grands-parents de la Shoah et finit par se retrouver sur le plateau de tournage de *La Liste de Schindler*. Dans ces voyages hallucinatoires, la limite entre la fiction et la réalité devient de plus en plus floue.

24. Peggy Ahwesh

She Puppet, 2001

Pionnière de la vidéo et du cinéma expérimentaux, Peggy Ahwesh travaille, depuis les années 1980, avec une variété impressionnante de médias de l'image en mouvement. Pour *She Puppet*, elle s'est filmée jouant à *Tomb Raider* puis a monté les séquences pour que l'héroïne, Lara Croft, meure et renaisse à plusieurs reprises, en ajoutant à l'ensemble des voix de femmes lisant des citations du musicien Sun Ra, du poète Fernando Pessoa et de l'écrivaine Joanna Russ. En réécrivant ce récit préprogrammé, Peggy Ahwesh interroge la subjectivité féminine, la matérialité du corps et le potentiel politique du jeu.

25. Keiken

Morphogenic Angels, 2023

L'expérience (*keiken* en japonais) et l'incarnation sont, à notre époque de plus en plus immatérielle, au centre de la pratique de ce collectif qui invente de nouvelles manières de s'immerger dans les jeux et les films grâce à plusieurs innovations technologiques. Les artistes du collectif ont développé un film en lien avec leur jeu *Morphogenic Angels*. L'histoire du film, lui-même créé avec un moteur de jeu de pointe, Unreal 5, a lieu dans un futur situé dans mille ans. Des posthumains dits «Morphic Angels» mettent à jour leur corps en fusionnant leurs cellules avec celles de plantes et d'extraterrestres, ce qui les rapproche des consciences non humaines.

26. Cao Fei

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei), 2007

i.Mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei) est la première vidéo d'une série créée par Cao Fei dans l'univers virtuel *Second Life*. Cette œuvre, qu'elle voit comme un documentaire virtuel, retrace les aventures (véritables) de China Tracy, l'avatar de l'artiste, qui incarne la jeune génération en Chine, un pays de plus en plus connecté et mondialisé. China Tracy explore la ville et développe une relation romantique avec un avatar qui, elle le découvre, est celui d'un Américain de 65 ans. L'œuvre révèle le potentiel du monde numérique, où les limites entre le réel et le virtuel sont floues et l'identité est fluide, permettant aux joueurs de devenir les personnes qu'ils veulent.

27. Cory Arcangel

Totally Fucked, 2003

Cory Arcangel est l'un des premiers hackers à être entrés dans le monde de l'art, notamment avec *Totally Fucked*. Pour cette œuvre, l'artiste a modifié une cartouche de *Super Mario Bros.* afin de générer une boucle infinie dans laquelle Mario est éternellement coincé sur un cube. Comme dans beaucoup des œuvres de Cory Arcangel, ce personnage condamné exprime notre frustration face à l'incapacité de la technologie à répondre à nos attentes.

28. Sara Dibiza

TVSF (The Very Scary Forest), 2021

TVSF (The Very Scary Forest) est la version filmée du premier jeu que Sara Dibiza a créé de manière autodidacte. Le jeu et le film invitent le joueur/spectateur à errer dans une forêt peuplée de créatures hybrides, de zombies et de sorcières. Dans ce monde virtuel enchanté, une fable messianique pleine de symbolisme raconte l'histoire d'un papa renard qui libère des zombies de leur aliénation. Le jeu, qui peut être solo ou multijoueur, se compose de sept niveaux auxquels les amis de l'artiste ont prêté leurs voix et ont contribué avec des sculptures 3D, des chansons et des dessins.

29. Afrah Shafiq

An invitation to play *Nobody Knows for Certain*, 2023

Distribuée dans l'exposition, une carte postale conçue par Afrah Shafiq offre aux visiteurs de voyager dans un monde virtuel depuis chez eux. Au verso de la carte, on trouve un lien vers *Nobody Knows for Certain*, récit interactif conçu par l'artiste en s'inspirant de livres pour enfants populaires en Inde pendant la période soviétique. Mélangeant le documentaire et la fantaisie, nous invitent à voyager entre l'URSS et l'Inde dans la seconde moitié du xx^e siècle, ce récit explore la façon dont les histoires se perpétuent, se transforment et changent le monde d'une manière que personne ne peut prévoir.

INFORMATIONS PRATIQUES

OUVERTURE

Tous les jours,
sauf le mardi et le 1^{er} mai

Du 1^{er} avril au 31 octobre

Lundi → jeudi : 10-18:00

Vendredi → dimanche : 10-19:00

Du 1^{er} Novembre au 31 mars

Lundi → dimanche : 10-18:00

BILLETÉRIE

Sur place à nos guichets et en ligne
sur billetterie.centrepompidou-metz.fr

Renseignements :

Tél. : +33 (0)3 87 15 39 39

(de 9h à 12h et de 14h à 17h)

Mél. : billetterie@centrepompidou-metz.fr

PASS-M SOLO, DUO et PASS-M Jeune

Un an d'événements culturels
et accès illimité aux expositions
seul-e ou à deux !

RÉSERVATIONS DE GROUPE

Tél. : +33 (0)3 87 15 17 17

(de 9h à 12h et de 14h à 17h)

Mél. : reservation@centrepompidou-metz.fr

PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Renseignements :

accessibilite@centrepompidou-metz.fr

Centre Pompidou-Metz

1, parvis des Droits-de-l'Homme
F-57020 Metz | +33 (0)3 87 15 39 39
contact@centrepompidou-metz.fr

centrepompidou-metz.fr



PODCAST

Découvrez le nouveau podcast
du Centre Pompidou-Metz

Exposition initiée par la Julia Stoschek Foundation, Düsseldorf, et adaptée par le Centre Pompidou-Metz.

JULIA STOSCHEK FOUNDATION

Membres de l'EPCC



Mécène fondateur



W E N D E L

Partenaires de l'exposition

Les Amis
Centre
Pompidou-Metz



Partenaires média

arte



connaissance
des arts



Usbek & Rica