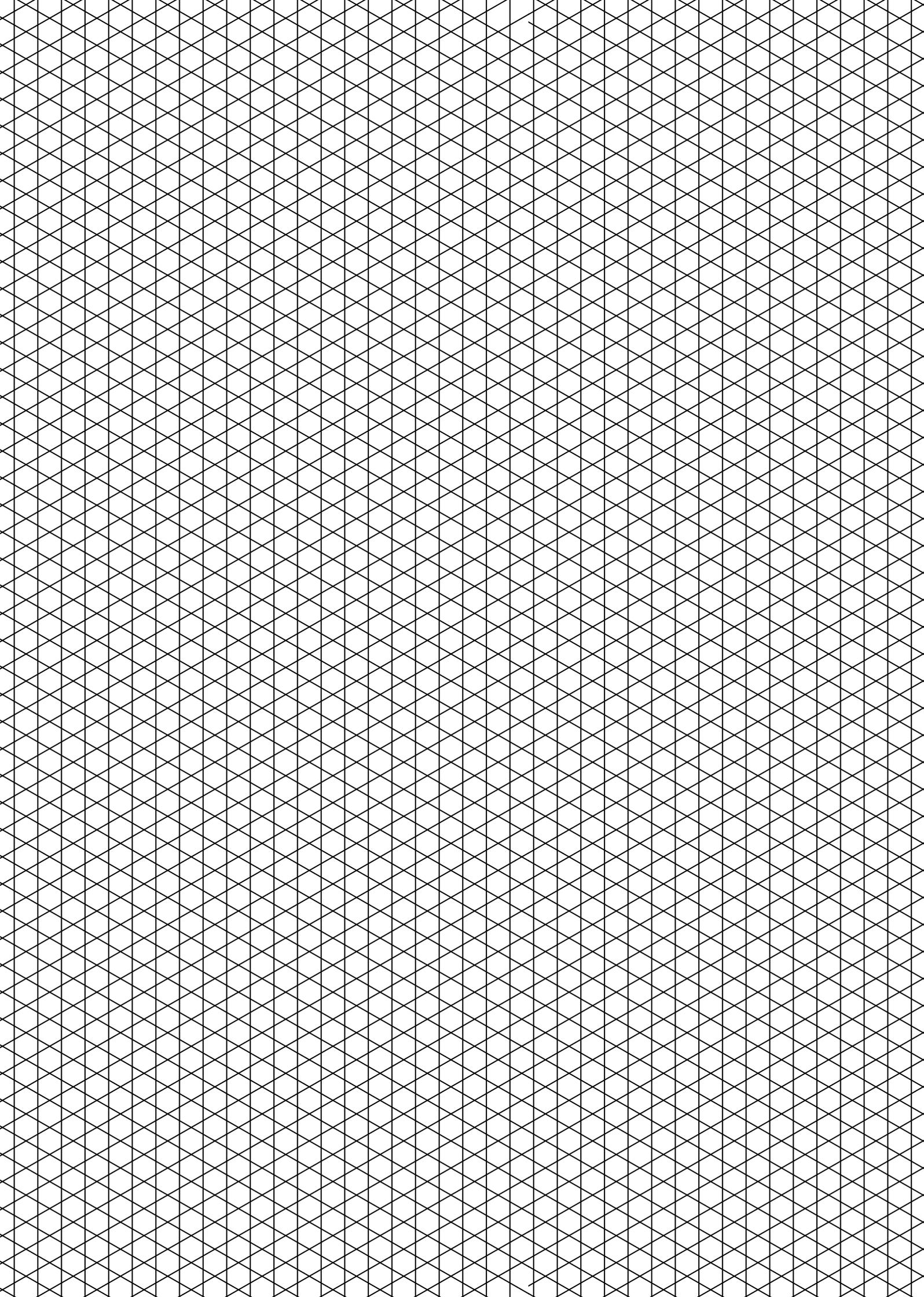




10.06 2023  
15.01 2024

# WORLD BUILDING JEUX VIDÉO ET ART À L'ÈRE DIGITALE

DOSSIER DE PRESSE



# SOMMAIRE

<b>1. PRÉSENTATION WORLDBUILDING</b> .....	<b>04</b>
<b>2. HANS ULRICH OBRIST</b> .....	<b>08</b>
<b>3. LA JULIA STOSCHEK FOUNDATION</b> .....	<b>09</b>
<b>4. FOCUS ŒUVRES</b> .....	<b>10</b>
<b>5. HORS-SÉRIE</b> .....	<b>21</b>
<b>6. PARTENAIRES</b> .....	<b>22</b>
<b>7. VISUELS DISPONIBLES</b> .....	<b>24</b>

# 1. PRÉSENTATION

## WORLDBUILDING

Jeux vidéo et art à l'ère digitale

Du 10 juin 2023 au 15 janvier 2024

Galerie 3

Commissaire : Hans Ulrich Obrist, directeur artistique des Serpentine Galleries, Londres



**WORLDBUILDING. Jeux vidéo et art à l'ère digitale** présente les différentes façons dont les artistes contemporains abordent les jeux vidéo et en font une nouvelle forme d'art. Sous le commissariat de Hans Ulrich Obrist, directeur artistique des Serpentine Galleries, cette exposition se livre à toutes sortes d'expériences dans la Galerie 3 du Centre Pompidou-Metz transformée en arcade pour l'occasion. Au programme : jeux vidéo dans des canapés et des fauteuils confortables, environnements immersifs multisensoriels, projection de courts métrages et rencontres avec des personnages virtuels (comme un orque non-binaire, une IA serpentine douée de conscience, un oiseau chanteur hawaïen, aujourd'hui disparu et d'affectueuses créatures marines capables d'absorber les déchets).

En 2022, notre planète comptait 3,03 milliards de gamers ; c'est plus du tiers de ses habitants. Comme l'affirme Hans Ulrich Obrist, ce hobby est devenu « le plus grand phénomène de masse de notre époque. Nombreux sont ceux qui passent des heures chaque jour dans un monde parallèle et vivent une multitude de vies différentes. Les jeux vidéo sont au XXI<sup>e</sup> siècle ce que les films étaient au XX<sup>e</sup> et les romans au XIX<sup>e</sup> ». Il y a près d'un siècle, dans son ouvrage intitulé *Homo Ludens*, l'historien Johan Huizinga lançait l'idée que le jeu est un moteur fondamental de l'humanité. Le jeu est, selon lui, la source de la culture, car il permet de rassembler des personnes selon de nouveaux usages.

Plus récemment, dans son livre *Games: Agency as Art*, C.Thi Nguyen précise que les jeux, et en particulier les jeux vidéo, sont un type d'art distinct qui « permet de vivre des formes d'action que nous n'aurions peut-être pas découvertes par nous-mêmes ». Le jeu est ainsi capable de susciter de puissantes forces psychiques et d'établir de véritables stratégies dans des domaines variés. Les scientifiques ont ainsi fait bon usage des jeux vidéo simulant des systèmes biologiques pour s'interroger sur les origines et l'avenir possibles de la vie. Les jeux vidéo, en tant que forme d'art numérique, sont une quête existentielle au-delà du monde physique incarné et dans le multivers. Par leur nature même, ils permettent d'imaginer et de créer de nouveaux mondes.

WORLDBUILDING présentera des animations 3D, des expériences en réalité virtuelle, des installations interactives et des vidéos réalisées par des artistes du monde entier : Peggy Ahwesh, Rebecca Allen, Cory Arcangel, Ed Atkins, LaTurbo Avedon, Neil Beloufa, Meriem Bennani, David Blandy & Larry Achiampong, Danielle Brathwaite-Shirley, Ian Cheng, Sara Dibiza, Mimosa Echard, Harun Farocki, Cao Fei, Ed Fornieles, Sarah Friend, Kim Heecheon, Jonathan Horowitz, JODI, Rindon Johnson, KAWS, Keiken, Koo Jeong A, Lawrence Lek, LuYang, Gabriel Massan, Sondra Perry, Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, M/M (Paris), Caroline Poggi & Jonathan Vinel, Sara Sadik, Jacolby Satterwhite, Afrah Shafiq, Jakob Kudsk Steensen, Sturtevant, The Institute of Queer Ecology, Transmoderna, Suzanne Treister, Theo Triantafyllidis, Ben Vickers et Angela Washko.

Plusieurs de ces artistes ont commencé à réaliser des œuvres faisant référence aux jeux vidéo dès les années 1980, mais la plupart sont nés à cette époque. Pour cette exposition, les artistes ont abordé les jeux vidéo de différentes manières. Certains ont adapté leurs thèmes habituels et leur style visuel pour en faire des vidéos. D'autres ont modifié, piraté et subverti des jeux vidéo existants. Enfin, quelques-uns ont créé leurs propres jeux vidéo. Comme l'écrit Hans Ulrich Obrist, « traditionnellement, les jeux vidéo étaient créés par un groupe restreint et fermé de personnes... produisant un contenu avec une perspective très limitée. Mais les tendances évoluant rapidement, les artistes ont eu de plus en plus la capacité technique de créer leurs propres mondes virtuels de diversité et d'inclusion ». Ainsi, les artistes poussent le format au-delà de sa valeur purement divertissante pour y impliquer des enjeux sociaux, politiques et esthétiques. Si les jeux vidéo ont fait l'objet de nombreuses expositions ces dernières années, la plupart d'entre elles ont mis en avant leur légitimité en tant que médium artistique ou se sont concentrées sur certains aspects du « game art ».

WORLDBUILDING est la première exposition transgénérationnelle et internationale de cette envergure à étudier la façon dont les artistes contemporains s'approprient l'esthétique et la technologie des jeux comme forme d'expression. Elle présente une pluralité de voix et une multitude de points de vue.

L'exposition propose un «Free Tech Store», œuvre de **Jonathan Horowitz**, où les visiteurs peuvent apporter les appareils électroniques dont ils ne veulent plus, comme des gadgets, des ordinateurs, du matériel informatique, des logiciels, et les échanger contre ceux qu'ils désirent. À l'instar des modes d'échange alternatifs rendus possibles par le numérique, cette œuvre est un lieu physique propice aux transactions sans argent. C'est également l'occasion de donner une nouvelle vie à des objets technologiques qui deviennent rapidement obsolètes et finissent souvent à la décharge. WORLDBUILDING comprend également un volet en ligne : les visiteurs peuvent interagir avec des œuvres et regarder depuis leur domicile ou leur téléphone en scannant les QR codes dans l'espace d'exposition.

Bien que ludique en apparence, cette exposition aborde certains des enjeux les plus brûlants de notre époque. Contrairement aux intrigues discriminatoires et aux représentations stéréotypées des jeux traditionnels, ces projets proposent des contre-récits et un gameplay alternatif.

Ainsi, plusieurs présentent des écosystèmes virtuels qui réimaginent la relation destructrice de l'humanité avec la nature, pour cultiver des écologies alternatives. Ces environnements numériques anticipent un avenir pour l'instant peu envisagé, une planète sur laquelle Homo Sapiens a cédé sa place à de nouveaux hybrides inter-espèces. D'autres approches creusent l'histoire pour ressusciter et faire entendre les voix du passé, jusqu'alors effacées. Certains jeux et vidéos imaginent des chemine-ments historiques alternatifs et explorent des mondes libérés de tout colonialisme et esclavage. En nous donnant la possibilité de rebattre les cartes, ces scénarios favorisent l'empathie et renversent la violence qui imprègne à la fois l'univers du jeu et la société dans son ensemble.

Pour de nombreux artistes de WORLDBUILDING, le numérique est un moyen de dépasser les limites de la réalité. Certains ont conçu, par exemple, des avatars faisant fi de la nationalité, du genre, de l'âge et de la sexualité. À mesure que se dévoile l'exposition, la frontière entre le réel et l'artificiel, le matériel et le virtuel gagne en porosité. Grâce à leurs interactions avec les joueurs, plusieurs paysages et personnages simulés peuvent évoluer et prendre leurs propres décisions, évoquant la possibilité de formes de vie intelligentes. Ces projets ne montrent pas la vie telle que nous la connaissons, mais plutôt telle qu'elle pourrait être. Car, comme l'affirme Hans Ulrich Obrist, les jeux vidéo permettent aux artistes de « créer de nouveaux mondes, et pas seulement d'hériter de mondes existants ».

Initiée par la Julia Stoschek Foundation, Berlin / Düsseldorf, l'exposition WORLDBUILDING. Jeux vidéo et art à l'ère digitale est adaptée par le Centre Pompidou-Metz. Hans Ulrich Obrist a initialement organisé cette exposition en 2022 pour fêter les 15 ans de la Julia Stoschek Collection, à Düsseldorf, une des plus grandes collections privées au monde, proposant un focus sur le concept artistique de « time-based art ».

Considéré comme l'un des commissaires d'exposition les plus influents au monde, Hans Ulrich Obrist établit, dans son approche curatoriale, un dialogue entre les arts visuels et différents domaines tels que les jeux vidéo.

L'exposition WORLDBUILDING. Jeux vidéo et art à l'ère digitale est présentée à la Julia Stoschek Foundation, Düsseldorf, jusqu'au 10 décembre 2023.

### **LE FREE TECH STORE**

Le *Free Tech Store* est une œuvre de Jonathan Horowitz où les visiteurs peuvent apporter le matériel informatique dont ils ne veulent plus – gadgets, ordinateurs, logiciels – et les échanger contre ceux qu'ils désirent.



Theo Triantafyllidis, *Pastoral*, 2019, installation de jeu vidéo, couleur, sonore  
© Courtesy de l'artiste et The Breeder Gallery, Athènes

## METZ SEMI-MARATHON

Animé par Hans Ulrich Obrist et Chiara Parisi

VENDREDI 09 JUIN 2023

À partir de 22 : 00

CENTRE POMPIDOU-METZ

Depuis 2006, Hans Ulrich Obrist, commissaire de l'exposition WORLDBUILDING. Jeux vidéo et art à l'ère digitale et directeur artistique des Serpentine Galleries à Londres, organise régulièrement des « Marathons » désormais mythiques.

À l'occasion de l'ouverture de WORLDBUILDING, Hans Ulrich Obrist et Chiara Parisi, directrice du Centre Pompidou-Metz, animeront un semi-marathon de conversations, jeux, performances et tables rondes autour des jeux vidéo. Au fil de la soirée, artistes, théoriciens et gamers discuteront autour des jeux vidéo et des thèmes qui traversent l'exposition comme le cyber-féminisme, la pensée décoloniale, le gameplay alternatif, le non-anthropocentrisme et avant tout la poésie et l'art.



## NOUVEAU ! LE PODCAST DU CENTRE POMPIDOU-METZ

*Et si je te raconte...* est le nouveau podcast du Centre Pompidou-Metz qui invite l'auditeur dans les coulisses de nos grandes expositions. La parole est donnée aux commissaires, responsables de la production, éditeurs de catalogue, chargés de la communication, scénographes... Ils permettent de découvrir l'art comme vous ne l'avez jamais entendu.

Rendez-vous dans les coulisses de WORLDBUILDING avec Hans Ulrich Obrist

Réalisation : Jeanne Dreyfus Daboussy

Durée : 20'

En écoute sur [centrepompidou-metz.fr](https://centrepompidou-metz.fr), YouTube, Spotify, Apple Podcasts

# 2.

## HANS ULRICH OBRIST

Hans Ulrich Obrist (né en 1968, à Zurich, Suisse) est directeur artistique des Serpentine Galleries, Londres, et conseiller principal au LUMA Arles. Depuis sa première exposition, *WorldSoup The Kitchen Show*, en 1991, il a organisé plus de 350 expositions. Parmi les plus notables, citons les séries *Do It* (1993-), *Take Me (I'm Yours)* à Londres (1995), Paris (2015), New York (2016) et Milan (2017), ainsi que le pavillon suisse à la 14<sup>e</sup> Biennale internationale d'architecture de Venise (2014). H. U. Obrist a également co-commandé la série *Cities on The Moves* (1996-2000), *Laboratorium* (1999), l'exposition de groupe lyrique *Il Tempo del Postino* à Manchester (2007) et Basel (2009), et la série *11, 12, 13, 14, 15 Rooms* (2011-2015). Ses expositions récentes comprennent *IT'S URGENT* au LUMA Arles (2019-2021), et *Enzo Mariat* à la Triennale de Milan (2020). *The Handwriting Project*, qui proteste contre la disparition de l'écriture manuscrite à l'ère numérique, se déroule sur Instagram depuis 2013 (@hansulrichobrist).

En 2011, il a reçu le CCS Bard Award for Curatorial Excellence et, en 2015, le prix international Folkwang. Plus récemment, l'Appraisers Association of America lui a décerné le 2018 Award for Excellence in the Arts. Il a donné des conférences à l'échelle internationale dans des institutions universitaires et artistiques, et a contribué à la rédaction de plusieurs magazines et revues. Parmi ses publications récentes on trouve *Ways of Curating* (2015), *The Age of Earthquakes* (2015), *Lives of the Artists, Lives of the Architects* (2015), *Mondialité* (2017), *Somewhere Totally Else* (2018), *The Athens Dialogues* (2018), *Maria Lassnig: Letters* (2020), *Entrevistas Brasileiras: Volume 2* (2020), *An Exhibition Always Hides Another Exhibition* (2019), *The Extreme Self: Age of You* (2021) et *140 Ideas for Planet Earth* (2021).

# 3.

## LA JULIA STOSCHEK FONDATION

Fondée en 2017, la Julia Stoschek Foundation est une organisation artistique et culturelle à but non lucratif dédiée à l'exposition, au développement, à la conservation et à l'étude des nouveaux médias. Dans le cadre de grandes expositions et d'événements discursifs qui se déploient dans ses deux espaces publics d'exposition à Berlin et à Düsseldorf, la Julia Stoschek Foundation présente des pratiques novatrices de performance et de nouveaux médias. La fondation gère également la Collection Julia Stoschek (créée en 2002), l'une des plus importantes collections privées de nouveaux médias.

Avec plus de 900 œuvres datant des années 1960 à nos jours et de 300 artistes différents, la collection englobe divers médiums dont la vidéo, le film, les installations vidéo simples et à plusieurs canaux, les environnements multimédias, la performance, l'art sonore et des œuvres de réalité virtuelle. La photographie, la sculpture et la peinture complètent ce focus sur les nouveaux médias.

L'accessibilité et la médiation sont au cœur de la mission de la Julia Stoschek Foundation. Depuis 2007, les œuvres de la collection sont présentées dans des expositions personnelles et collectives à Düsseldorf, en Allemagne. En 2016, un deuxième espace d'exposition a été ouvert à Berlin-Mitte. Les deux espaces proposent un vaste programme public de sensibilisation, comprenant des visites guidées, des performances, des projections, des conférences, des conversations avec des artistes et des ateliers. Depuis 2019, 200 œuvres de la collection ont été rendues accessibles en ligne (Video Lounge). En outre, le centre de recherche situé à Düsseldorf offre aux visiteurs et aux chercheurs la possibilité de visionner l'ensemble de la collection et d'accéder à plus de 4 000 publications dans une bibliothèque de référence axée sur les nouveaux médias.

La Julia Stoschek Foundation accueille les demandes de prêt d'œuvres d'art et contribue à des expositions dans le monde entier. La fondation invite également des artistes et des conservateurs à développer des projets et des commandes. Les collaborations externes avec des institutions en Allemagne et à l'étranger jouent également un rôle essentiel. Les collaborations passées incluent Berliner Festspiele, Berlin ; Deichtorhallen, Hambourg ; Kunstsammlung NRW, Düsseldorf ; Moderna Museet Malmö, Suède ; MoMA PS1, New York ; Performa Biennial, New York ; Serpentine Galleries, Londres ; Tel Aviv Museum of Art, Israël ; et ZKM | Center for Art and Media, Karlsruhe.

La conservation et l'entretien des nouveaux médias sont au cœur des préoccupations de la fondation. En collaboration avec les artistes et les galeries, le service de conservation interne a élaboré et mis en œuvre une stratégie d'archivage à long terme de pointe. Pour assurer la conservation sur le long terme et éviter la perte de génération (c'est-à-dire la dépréciation progressive de la résolution), les œuvres sont régulièrement examinées et mises à jour et, si nécessaire, migrées sur de nouveaux supports. Cela concerne aussi bien les supports des données que les données elles-mêmes, le matériel et les logiciels, ainsi que la veille régulière sur l'obsolescence des formats de données.

En 2019, le Curatorial & Research Residency Program (CRRP) a été lancé par la Julia Stoschek Foundation. Cette résidence est destinée aux étudiants des programmes d'études curatoriales du monde entier et se fait sur invitation uniquement. Les collaborations passées incluent le Center for Curatorial Studies (Bard College, New York), et le programme d'études curatoriales de l'Université Goethe et de la Städelschule (Francfort-sur-le-Main).

# 4.

## FOCUS ŒUVRES

### PEGGY AHWESH

États-Unis, 1954. Vit et travaille aux États-Unis

Pionnière dans le cinéma et la vidéo expérimentale, Peggy Ahwesh travaille, depuis les années 1980, avec une variété *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.

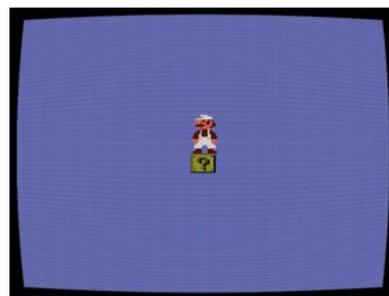


Peggy Ahwesh, *She Puppet*, 2001  
Vidéo, couleur, sonore, 15'  
© Courtesy de la Julia Stoschek Foundation, Berlin/Düsseldorf, de l'artiste et de Electronic Arts Intermix (EAI), New York

### CORY ARCANGEL

États-Unis, 1978. Vit et travaille en Norvège

Cory Arcangel est l'un des premiers hackers à être entré 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 coincé éternellement 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.



Cory Arcangel, *Totally Fucked*, 2003  
Cartouche Super Mario Bros. faite main, piratée, système de jeu vidéo Nintendo NES, logiciel de l'artiste  
© Courtesy de l'artiste

### REBECCA ALLEN

États-Unis, 1953. Vit et travaille aux États-Unis

Rebecca Allen se lance dans l'art numérique dès les années 1970. Pour *The Bush Soul #3*, elle développe un des premiers logiciels d'IA, qui devint 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 à une personne dont une qui vit dans le corps d'un animal sauvage dans le «bush». Le joueur explore ici un monde virtuel à travers son «âme» et les différentes créatures dans lesquelles il habite. Ce monde est vivant et réactif, peuplé de formes de vie artificielles dotées de désirs et évoluant à travers leurs interactions.



Rebecca Allen, *The Bush Soul #3*, 1999  
Installation interactive, couleur, sonore  
Simulation en direct, formes de vie artificielles/intelligences artificielles  
Durée infinie  
© Courtesy de l'artiste, de ZELDA, Londres et de la Zabudowicz Collection, Londres

### ED ATKINS

Royaume-Uni, 1982. Vit et travaille au Danemark

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 des vidéos numériques de représenter les sujets d'une manière hyper-réels 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 digital 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 code inhumain.



Ed Atkins, *Even Pricks*, 2013  
Vidéo HD 16: 10, couleur, son stéréophonique 5.1, 8'  
© Courtesy de la Julia Stoschek Foundation Berlin/Düsseldorf et de l'artiste

## LATURBO AVEDON

En ligne, 1988. Vit et travaille en ligne

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 « machimina », un film réalisé grâce à un moteur de jeu vidéo. L'artiste s'est enregistré 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.



LaTurbo Avedon, *Permanent Sunset*, 2020-présent  
Vidéo, couleur, sonore, 6'13"  
© Courtesy de l'artiste

## NEÏL BELOUFA & EBB

France, 1985. Vit et travaille en France

En 2014, Neïl Beloufa réalise une mini-série étrangement presciente: lors d'une pandémie globale, 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 est devenue réalité sur fond de pandémie de Covid-19, Neïl Beloufa fonde EBB, une organisation décentralisée spécialisée en « technologies de production culturelle Web3 », avec laquelle il adapte sa mini-série en un jeu interactif en ligne. Il présente ici *Screen-Talk*, une installation immersive. À l'aide d'une télécommande le visiteur peut sélectionner des épisodes de la mini-série à visionner et également jouer sur des bornes d'arcade pour gagner des points en répondant aux quiz grâce aux indices donnés dans la mini-série.



Neïl Beloufa & EBB, *Screen-Talk*, 2020  
Installation interactive, mini-série, couleur, sonore  
© Courtesy des artistes, Adago, Paris, 2023

## MERIEM BENNANI

Maroc, 1988. Vit et travaille aux États-Unis

En 2016, alors que Donald Trump s'attaquait aux migrants aux États-Unis, Meriem Bennani, artiste marocaine vivant à New York, commence des recherches sur la téléportation subatomique. Elles lui ont inspiré une série de vidéos à propos d'une future île fictive de l'océan Atlantique qu'elle a appelée « The CAPS » et sur laquelle sont détenus les migrants dont la téléportation a été interceptée par la police. Les téléportations interrompues provoquent des bogues physiologiques comme de 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 vue réelles, des effets spéciaux numériques et de séquences détournées, raconte la vie débordante de l'activité de ce camp de réfugiés.

Meriem Bennani, *Party on the CAPS*, 2018  
Vidéo, couleur, sonore, 25'28"  
© Courtesy de la Julia Stoschek Foundation, Berlin/  
Düsseldorf, de l'artiste, de la Biennale  
of Moving Image (BIM) 2018 et  
de C L E A R I N G, New York/Brussels



## DAVID BLANDY & LARRY ACHIAMPONG

David Blandy (Royaume-Uni, 1976)  
Larry Achiampong (Royaume-Uni, 1984)  
Vivent et travaillent au Royaume-Uni

Dans les années 1950, Henrietta Lacks, une femme noire atteinte d'un cancer s'est vue prélever sans son consentement des cellules cancéreuses. Bien que la voix de cette femme ait été effacée, ses cellules continuent de se reproduire et permettent des découvertes essentielles. *A Lament for Power* traite de ces cellules, baptisées « HeLa ». Construit à partir des scènes créées par les artistes avec le moteur de jeu Unity ainsi que des images qu'ils s'approprient du jeu vidéo problématique Resident Evil 5, 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 récits de notre société.



David Blandy & Larry Achiampong,  
*A Lament for Power*, 2020  
Vidéo HD, couleur, son stéréophonique, 13'16"  
© Courtesy des artistes, de Copperfield, Londres  
et de Seventeen, Londres, Adago, Paris, 2023

## DANIELLE BRATHWAITE-SHIRLEY

Royaume-Uni, 1995.

Vit et travaille au Royaume-Uni et en Allemagne

Peut-on utiliser une arme à feu pour protéger les personnes noires transgenres sans qu'elle ne soit utilisée pour nous nuire ? 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.



Danielle Brathwaite-Shirley, *She Keeps Me Damn Alive*, 2021  
Video game installation, colour, sound  
© Courtesy de l'artiste et de ZELDA, London

## IAN CHENG

États-Unis, 1984. Vit et travaille aux États-Unis

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 et même 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 la « BOB Shrine », une application iOS à travers laquelle ils peuvent lui faire des offrandes – de la nourriture et d'autres stimuli – avec lesquels BOB interagit et décide s'il fait confiance ou non à la personne qui les lui a donnés. Ian Cheng spéculé ainsi sur la possibilité de nouvelles formes de vie.



Ian Cheng, *BOB (Bag of Beliefs)*, 2018-2019  
Forme de vie artificielle, couleur, sonore, durée infinie  
Dimensions variables  
© Courtesy de la Julia Stoschek Foundation, Berlin/Düsseldorf, de l'artiste, de la Gladstone Gallery Bruxelles / New York et de Pilar Corrias, Londres © Ian Cheng

## SARA DIBIZA

France, 1993. Vit et travaille en France

*TVSF (The Very Scary Forest)* est la version film 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 uni-joueur ou multi-joueur se compose de sept niveaux pour lesquels les amis de l'artiste ont prêté leurs voix et ont contribué avec des sculptures 3D, des chansons et des dessins.



Sara Dibiza, *TVSF (The Very Scary Forest)*, 2021  
Film, couleur, sonore, 22'50"  
© Courtesy de l'artiste

## MIMOSA ECHARD

France, 1986. Vit et travaille en France

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 conçu par l'artiste. Le motif du stream (traduit par le mot flux en français) est également présent dans le jeu lui-même où læjoueur·euse traverse les cavités d'un organisme unicellulaire fictif en échangeant des fluides avec des divers personnages. Ce jeu « humide » s'inspire du myxomycète, un organisme unicellulaire qui est 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 mettent en relation la nature et la technologie, l'espace du musée et la communauté du gaming. Elle s'interroge ainsi sur la nature du désir et de la mémoire des réseaux décentralisés qu'ils soient organiques ou inorganiques, vivants ou non.



Mimosa Echard, *Sporal (dôme)*, 2023  
Gélules, collier en perles, faux pistils de fleurs, élastique, faux ongles, pollen de lotus, éponges démaquillantes, bracelet en métal, bracelet en plastique, anneaux de métal, sextoy, miroir, serpent en plastique, tissus imprimés, tissus, laque, vernis et colle synthétique  
250 x 190 cm  
Courtesy de l'artiste et de la galerie Chantal Crousel, Paris  
© Mimosa Echard / ADAGP, Paris, 2023 / Photo Jiayun Deng / galerie Chantal Crousel, Paris

## HARUN FAROCKI

Tchéquie, 1944 – Allemagne, 2014

Depuis le début de sa carrière dans les années 1960, le cinéaste Harun Farocki a réalisé, écrit et produit plus de 100 films. *Watson is Down* est le premier de sa série *Serious Games* qui met en lumière l'utilisation que fait l'armée américaine des jeux vidéo dans 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 militaro-divertissement », la coopération réciproquement bénéfique entre l'armée et le monde du spectacle.

Harun Farocki, *Serious Games I: Watson is Down*, 2009-2010  
Vidéo, couleur, sonore, 8'  
Courtesy de Harun Farocki  
Filmproduction  
© Harun Farocki GbR



## CAO FEI

Chine, 1978. Vit et travaille en Chine

*i.mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei)* est la première vidéo dans une série d'œuvres que Cao Fei a créées dans l'univers virtuel, *Second Life*. Cette œuvre, qu'elle voit comme un documentaire virtuel, suit 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. Dans ce clip de musique mélancolique, elle 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.



Cao Fei, *i.mirror by China Tracy (AKA: Cao Fei)*, 2007  
Vidéo, couleur, son, 28'  
© Courtesy de la Julia Stoschek Foundation, de l'artiste et de Creative Vitamine Space, Guangzhou

## ED FORNIELES

Royaume-Uni, 1983. Vit et travaille au Royaume-Uni

En 2016, Ed Fornieles conçoit ses premières créatures numériques qu'il nomme *Finiliars* et dont les émotions sont connectées aux flux de données du marché boursier en temps réel. Il a transformé du code abstrait en une nouvelle espèce d'êtres adorables, des personnages animés ressemblant à des Tamagotchi. En 2021, une sous-espèce de *Finiliars* est née qui représente différentes crypto-monnaies. Ces personnages se réjouissent quand les prix sont à la hausse en se gavant de champagne et sont désespérés quand ils baissent. On peut les posséder sous forme des NFT et les acheteurs sont encouragés à s'occuper de leurs « amis numériques », provoquant chez eux de l'empathie. Les *Finiliars* influent ainsi dans la relation entre le possesseur et l'économie globale. Le visiteur peut interagir avec eux sur son portable en scannant un QR code dans l'exposition.

Ed Fornieles,  
*Fini advert*, 2023  
Avatars interactifs  
© Courtesy de l'artiste



## SARAH FRIEND

Canada, 1988. Vit et travaille en Allemagne

*Eve and the Interface* est le premier épisode d'une série de vidéos traitant des interfaces des jeux et du monde réel. Sarah Friend, une codeuse intéressée par la blockchain, la crypto-monnaie et des 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'être tombée sur un secret d'État. Soudainement consciente que son monde n'est pas aussi transparent qu'elle le pense, la question se pose : qui détient le pouvoir dans le métavers et qui est derrière le jeu ?



Sarah Friend, *Eve and the Interface*, 2021  
Vidéo, couleur, sonore, 6'12"  
© Courtesy de l'artiste et de la galerie Nagel Draxler, Cologne / Munich / Berlin

## KIM HEECHEON

Corée du Sud, 1989. Vit et travaille en Corée du Sud

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 personnes sur lesquelles l'artiste a plaqué son propre visage, grâce à l'application *Face Swap*. Cette œuvre montre comment les réseaux sociaux, des logiciels, des applications et des interfaces numériques structurent nos paysages urbains ainsi que notre perception et notre subjectivité.



Kim Heecheon, *Sleigh Ride Chill*, 2016  
Vidéo à canal unique, couleur, sonore, 17'27"  
© Courtesy de l'artiste

## JONATHAN HOROWITZ

États-Unis, 1966. Vit et travaille aux États-Unis

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 celui qu'ils désirent. À l'instar des modes de partage alternatifs en ligne, cette œuvre est 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.



Jonathan Horowitz, *Free Tech Store*, 2023  
Installation  
Graphisme sur le mur et le sol, étagères,  
objets donnés changeants  
Dimensions variables  
© Courtesy de l'artiste  
Vue d'installation, *Free Store, Take Me (I'm Yours)*, musée de la Monnaie de Paris, 2015

## JODI

Pays-Bas, collectif fondé en 1995. Joan Heemskerk (Pays-Bas, 1968) & Dirk Paesmans (Belgique, 1965).  
Vivent et travaillent aux Pays-Bas

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 du jeu sont réduits à des rayures noires et blanches abstraites contrastant avec l'ambiance sonore du jeu qui reste représentative de l'action. Égaré, le joueur doit utiliser la manette pour naviguer dans ce paysage confus, essayant de s'orienter grâce au son.



JODI, *Untitled-Game (CTRL-SPACE)*,  
*Modification of Video Game (Quake 1)*, 1998-2001  
Installation de jeu vidéo, noir et blanc, sonore  
© Courtesy des artistes

## RINDON JOHNSON

États-Unis, 1990, United States  
Vit et travaille aux États-Unis et en Allemagne

*May the moon meet us apart, may the sun meet us together* s'inspire de l'intelligence du poulpe qui sent 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 leurs corps. Dans une pratique tentaculaire, cette œuvre encourage à spéculer sur de nouvelles manières sensorielles d'interagir avec le monde non-humain.



Rindon Johnson, *May the moon meet us apart, may the sun meet us together*, 2021  
Installation de jeu de réalité virtuelle, couleur, sonore  
© Courtesy de la Julia Stoschek Foundation, de l'artiste et de la Ghebaly Gallery, Los Angeles / New York

## KAWS

(Brian Donnelly) États-Unis, 1974  
Vit et travaille aux États-Unis

Pour sa première grande exposition personnelle à Londres, *NEW FICTION*, KAWS a présenté des œuvres nouvelles et récentes en réalité physique et augmentée aux Serpentine Galleries, du 18 janvier au 27 février 2022. L'exposition a été présentée en collaboration avec Acute Art et organisée par le directeur artistique d'Acute, Daniel Birnbaum. Une recreation virtuelle de l'exposition a été lancée simultanément dans Fortnite, permettant à des millions de joueurs du monde entier de découvrir l'exposition depuis n'importe où. Construits entièrement par la communauté de Fortnite Creative, les joueurs ont pu explorer le parc des Serpentine Galleries et découvrir les œuvres d'art de KAWS et ses sculptures emblématiques d'une manière totalement inédite.

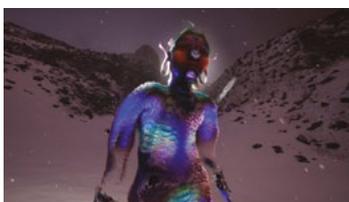


KAWS, *NEW FICTION*, 2022  
Vidéo, couleur, sonore, 1'20"  
© Courtesy de l'artiste et Fortnite

## KEIKEN

Royaume-Uni, fondé en 2015. Collectif  
Vit et travaille au Royaume-Uni et en Allemagne

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 leurs jeux et leurs films grâce à plusieurs innovations technologiques. Les artistes ont développé un film en lien avec leur jeu *Morphogenic Angels*. Ce film, lui-même créé avec un moteur de jeu de pointe, Unreal 5, a lieu dans un futur de mille ans. Une espèce de post-humains dite «Morphic Angels» met à jour leur corps en fusionnant leurs cellules avec celles des plantes et des extraterrestres, ce qui les rapproche des consciences non-humaines.



Keiken, *Morphogenic Angels*, 2023  
Film en 2 chapitres, couleur, sonore, 45'  
© Courtesy des artistes, Adagp, Paris, 2023

## KOO JEONG A

Corée du Sud, 1967. Vit et travaille partout

L'animation 3D *CHAMNAWANA (True me & i)* de Koo Jeong A nous plonge dans une réalité alternative numérique inventive où résident deux créatures éthérées. Ces énormes personnages à l'allure étrange – mi-humain, mi-animaux –, couverts de taches noires qui évoquent le suprématisme de Malévitch ou *La Lamentation sur le Christ mort* de Mantegna, se transforment, s'embrassent et se joignent parfois comme la fusion et la fission des mitochondries. Dans un état de perpétuel devenir, ils évoquent le potentiel créatif du monde virtuel à générer de nouvelles formes. Koo Jeong A a également conçu *CINE HORIZONE* (2023), l'enseigne pour la salle de cinéma de l'exposition. 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 qu'il se passe.

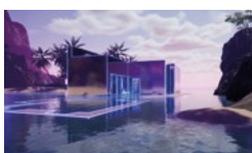


Koo Jeong A, *CHAMNAWANA (True me & i)*, 2017  
Animation, noir & blanc, muet, 3'  
© Courtesy de l'artiste

## LAWRENCE LEK

Allemagne, 1982. Vit et travaille au Royaume-Uni

*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 voyages du poète japonais Matsuo Bashō et la ville déserte extraterrestre du roman *La Cage aux orchidées* de Herbert W. Franke (auteur de science-fiction et pionnier de l'art numérique), le jeu se déroule sur une île imaginaire, tropicale et mystérieuse. Lawrence Lek s'est également intéressé à des effets cognitifs de la mémoire artificielle à l'ère numérique, notamment «l'effet de porte», un phénomène psychologique où 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 les chagrins de la vie quotidienne.



Lawrence Lek, *Nepenthe Zone*, 2022  
Installation de jeu vidéo, couleur, sonore  
© Courtesy de l'artiste et Sadie Coles, Londres

## LUYANG

Vit et travaille en Chine

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'ego, 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 d'un soi-même fixe est illusoire.



LuYang, *The Great Adventure of Material World*, 2019-2020  
Installation de jeu vidéo, couleur, sonore  
Vidéo HD, couleur, sonore, 26'22"  
© Courtesy de l'artiste et de Société, Berlin

## SONDRA PERRY

États-Unis, 1986. Vit et travaille aux États-Unis

Sandy Perry, le frère jumeau de l'artiste, jouait au basket-ball au plus haut niveau de sport universitaire. L'apparence physique, les données personnelles et les statistiques de tous les athlètes de son équipe ont été vendues, sans qu'ils en aient été informés, par la National Collegiate Athletic Association, à un éditeur de jeux vidéo de sport afin qu'il développe un jeu avec des avatars de tous les joueurs. Dans un procès, les joueurs ont perdu et n'ont pas été indemnisés. Comparant ce jeu vidéo à des artefacts Africains dans les musées occidentaux, l'artiste met en lumière les nouvelles formes de colonisation numérique.



Sondra Perry, *IT'S IN THE GAME '17*, 2017  
Vidéo, couleur, sonore, 16'20"  
© Courtesy de la Julia Stoschek Foundation,  
de l'artiste, de Bridget Donahue, New York  
et de Electronic Arts Intermix (EAI), New York

## GABRIEL MASSAN

Brésil, 1996. Vit et travaille en Allemagne

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.



Gabriel Massan, *Third World: The Bottom Dimension – Concept For Title Screens*, 2022  
Sculpture numérique et animation 3D,  
couleur, muet, 1'30"  
© Courtesy de l'artiste

## DOMINIQUE GONZALEZ-FOERSTER

France, 1965. Vit et travaille au Brésil et en France



Dominique Gonzalez-Foerster  
*Ann Lee in Anzen Zone*, 2000  
Vidéo, couleur, sonore, 3'25"  
© Courtesy du Van AbbeMuseum, Eindhoven  
Adagp, Paris, 2023

## PIERRE HUYGHE

France, 1962. Vit et travaille aux États-Unis et au Chili



Pierre Huyghe  
*Two Minutes Out of Time*, 2000  
Film animé, couleur, sonore, 4'  
© Courtesy de l'artiste, Adagp, Paris, 2023

### 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 Annlee.

En 2000, M/M (Paris) invente le slogan *No Ghost Just A Shell* à l'occasion d'une affiche programmatique incluant une photocopie de la toute première représentation d'Annlee, et qui deviendra la représentation symbolique du projet. L'affiche annonce les deux premiers épisodes réalisés respectivement par Huyghe et Parreno, dans lesquels Annlee relate sous la forme d'animation en 3D les circonstances de son « adoption » par les artistes et évoque son statut d'image.

Huyghe et Parreno partagent ensuite avec de nombreux amis artistes l'idée de proposer à chacun de produire, avec Annlee, une forme qui serait un catalyseur pour l'œuvre suivante.

## PHILIPPE PARRENO

1964. Vit et travaille en France



Philippe Parreno  
*Anywhere Out of the World*, 2000  
Vidéo couleur, sonore, 4'  
© Courtesy de l'artiste

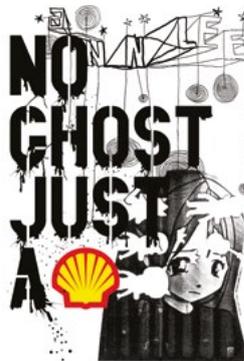
## M/M (Paris)

France, fondé en 1992.

Mathias Augustyniak, 1967, France ;

Michael Amzalog, 1968, France

Vivent et travaillent en France



M/M (Paris)  
*No Ghost Just A Shell* (Pierre Huyghe, Philippe Parreno), 2000,  
[Art Poster 02]  
Sérigraphie industrielle 3 couleurs  
120 × 176 cm environ. Edition non spécifiée  
© Courtesy de Air de Paris, Paris © M/M (Paris)

Dans le troisième épisode réalisé par Dominique Gonzalez-Foerster, Annlee, ici de genre neutre, parle en japonais jusqu'à ce qu'elle rencontre son double qui poursuit son monologue en anglais. Ainsi, entre 2000 et 2002, 18 artistes réalisent 28 œuvres (films, sculptures, installations, enseignes...) dans lesquelles Annlee prend vie.

À l'occasion des présentations des films dans les galeries ou musées, M/M (Paris) imagine un dispositif d'affiches papiers peints accumulant des signes et qui sert 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 Annlee 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 relier un réseau de personnes autour d'elle, *No Ghost Just A Shell* a marqué l'histoire de l'art.

## CAROLINE POGGI & JONATHAN VINEL

Caroline Poggi, 1990, France; Jonathan Vinel, 1988, France. Vivent et travaillent en France

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, le bébé prononce un monologue existentialiste. Ses réflexions dépressives sont imprégnées par le désespoir généré par la covid en 2020.



Caroline Poggi & Jonathan Vinel, *Bébé Colère*, 2020  
Vidéo, couleur, sonore, 13'29"  
© Courtesy des artistes

## SARA SADIK

France, 1994 in France. Vit et travaille en France

*Crystal Zastruga* fait partie d'une série de vidéos sur le Xenon Palace, un bar à chicha imaginaire où des créatures appelées des « 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. À travers ses pensées et ses sentiments, Sara Sadik explore ici les mécanismes d'affirmation, d'identité et de mémoire.



Sara Sadik, *Crystal Zastruga*, 2023  
Vidéo, couleur, sonore, 12'19"  
© Courtesy de l'artiste et de Crève-cœur, Paris

## JACOLBY SATTERWHITE

États-Unis, 1986. Vit et travaille aux États-Unis

Ce monde fantastique puise dans des références aussi diverses que les jeux vidéo des années 1990 et du début des années 2000, l'afro-futurisme, des 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 afin d'animer des androïdes féminines noires, des humanoïdes androgynes sexy et d'autres hybrides virtuels, qui dansent sur le rythme électronique des chansons chantées par Patricia Satterwhite et remixées par l'artiste. Dans cet espace virtuel utopique, les corps habituellement marginalisés peuvent bouger librement.

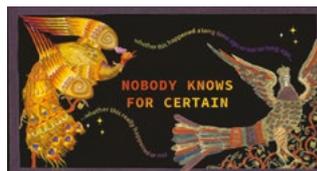


Jacolby Satterwhite, *We Are in Hell When We Hurt Each Other*, 2020  
Vidéo HD et animation 3D, couleur, sonore, 24'22"  
Courtesy de l'artiste et de Mitchell-Innes & Nash, New York  
© Jacolby Satterwhite

## AFRAH SHAFIQ

Inde, 1989. Vit et travaille en Inde

Distribuée dans l'exposition, une carte postale conçue par Afrah Shafiq offre aux visiteurs un souvenir pour les faire voyager dans un monde virtuel depuis chez eux. Au verso de la carte, un lien vers *Nobody Knows For Certain*, un récit interactif conçu par l'artiste, s'inspire des livres pour enfants populaires en Inde pendant la période soviétique. Mélangeant le documentaire et la fantaisie, nous invitait à voyager entre l'URSS et l'Inde dans la seconde moitié du xx<sup>e</sup> 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.



Afrah Shafiq, *Nobody Knows for Certain*, 2023  
Cartes postales avec le lien vers le récit interactif, *Nobody Knows For Certain* de Afrah Shafiq  
© Courtesy de l'artiste

## JAKOB KUDSK STEENSEN

Danemark, 1987. Vit et travaille en Allemagne

Cette expérience de réalité virtuelle (VR) orchestre une rencontre avec le Moho de Kauai, une espèce d'oiseau éteinte. L'œuvre répond au cri d'amour de cet oiseau enregistré en 1975 (et disponible sur youtube) dans lequel le mâle chante sans recevoir de réponse de la 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 cet 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 auto-génératrice composée par le directeur du Philip Glass Ensemble.



Jakob Kudsk Steensen, *RE-ANIMATED*, 2018-2019  
Installation de réalité virtuelle, couleur, sonore, 18'  
© Courtesy de l'artiste

## STURTEVANT

États-Unis, 1924 – France, 2014

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 vient d'un jeu iconique, plus de 30 ans après sa sortie. Cette vidéo est une copie numérique, un «replay» non-interactif du jeu Pac-Man où nous voyons le personnage emblématique lorsqu'il chasse et mange des pac-gommes et évite des fantômes dans un labyrinthe. Connaissant bien le jeu, le spectateur a envie d'intervenir mais il est toujours 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.



Sturtevant, *Pacman*, 2012  
Vidéo, couleur, sonore, 1'15"  
Courtesy de la Julia Stoschek Foundation, Berlin/  
Düsseldorf, de la galerie Thaddaeus Ropac,  
London / Paris / Salzburg / Seoul  
© Sturtevant Estate, Paris

## THE INSTITUTE OF QUEER ECOLOGY

États-Unis, fondé en 2017

Vit et travaille aux États-Unis

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 (une communauté Queer fondée à Ithaca, New York, en 1973). Grâce à une banque de données et l'accès libre à l'internet, les joueurs créent et consomment du contenu, participant ainsi activement à la construction de ce monde. Par exemple les participants peuvent échanger autour de la faune et 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.



The Institute of Queer Ecology,  
*H.O.R.I.Z.O.N. (Habitat One: Regenerative  
Interconnected Zone of Nurture)*, 2021  
Installation de jeu vidéo, couleur, sonore  
© Courtesy des artistes

## TRANSMODERNA

Allemagne, fondé en 2018.

Vit et travaille en Allemagne et au Portugal

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 future planète extraterrestre. Des artefacts technologiques suggèrent que des humains ont tenté de rendre cette planète semblable à la Terre (*terraforming*). Sur les ruines de ces colonies humaines ratées, des sociétés post-homo sapiens prospèrent. Transmoderna montre ainsi que la notion de «worldbuilding» dépasse le genre humain.



Transmoderna, *Terraforming CIR*, 2022  
Installation de réalité virtuelle, couleur, sonore, 8'  
En collaboration avec Sofia Crespo,  
Feileacan McCormick, Moisés Horta,  
Alan Ixba et Gabriel Massan  
© Courtesy des artistes

## SUZANNE TREISTER

Royaume-Uni, 1958. Vit et travaille au Royaume-Uni

Une des premières programmeuses, Suzanne Treister, travaille autour des jeux vidéo depuis les années 1980. Dans *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, Rosalind Brodsky visite Paris dans les années 1960, assiste à la Révolution russe de 1917 et commence une analyse 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 le réel devient de plus en plus floue.

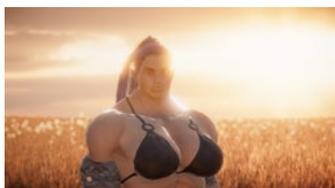


Suzanne Treister, *No Other Symptoms - Time Travelling with Rosalind Brodsky*, 1995-1999  
Installation de jeu vidéo CD-ROM  
© Courtesy de l'artiste, de Annely Juda Fine Art, Londres et de la P.P.O.W. Gallery, New York

## THEO TRIANTAFYLLIDIS

Grèce, 1988. Vit et travaille aux États-Unis

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 Triantafyllidis, que l'artiste a créé en poussant virtuellement à l'extrême ses attributs physiques, est un orque non-binaire et queer. Incarnant ce personnage étrange, le joueur erre dans un paysage naturel idyllique, une prairie ensoleillée, sans autre but que celui de laisser libre cours à son imagination. Le joueur profite de cette tranquillité inhabituelle dans les jeux vidéo, en observant l'orque, dont la rencontre avec une chèvre jouant du luth intensifie l'incongruité de l'exploration.



Theo Triantafyllidis, *Pastoral*, 2019  
Installation de jeu vidéo, couleur, sonore  
© Courtesy de l'artiste et de The Breeder Gallery, Athènes

## BEN VICKERS

Vit et travaille au Royaume-Uni

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



Ben Vickers, *World Study #4: Sea of Ice*, 2006  
Simulation numérique  
Droits réservés

## ANGELA WASHKO

États-Unis, 1986. Vit et travaille aux États-Unis

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 ludospace, Angela Washko alimente de longues conversations qu'elle documente dans cette série d'œuvres. *Nature* est un enregistrement d'une de ses interventions.



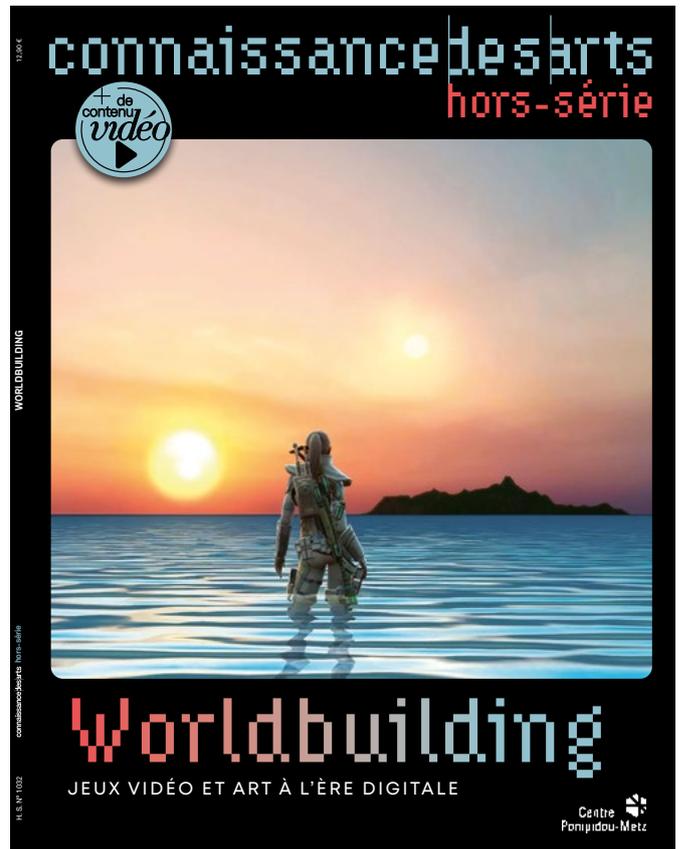
Angela Washko, *Nature (The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft)*, 2013  
Vidéo, couleur, sonore, 6'21"  
© Courtesy de l'artiste

# 5. HORS-SÉRIE

## HORS-SÉRIE CONNAISSANCE DES ARTS

À l'occasion de l'exposition, *Connaissance des Arts* publie *WORLDBUILDING. Jeux vidéo et art à l'ère digitale* au Centre Pompidou-Metz, un numéro hors-série de 68 pages. Il s'ouvre sur une conversation entre Hans Ulrich Obrist et Chiara Parisi, et permet de découvrir chacune des œuvres présentées dans l'exposition et d'approfondir son parcours grâce aux notices de Zoe Stillpass. Il comprend également un essai de Hans Ulrich Obrist, contextualisant l'exposition, ainsi que des textes d'Isabelle Arvers, de Mehdi Derfoufi et de Fabien Siouffi, spécialistes des jeux vidéo et de l'art, qui invitent autant à nous plonger dans l'histoire de ce nouveau médium qu'à explorer les thèmes qu'aborde l'exposition. Enfin, trois QR codes permettent aux lecteurs de découvrir les œuvres de Neil Beloufa, Sara Dibiza et Afrah Shafiq.

Prix : 12,90 €



# 6. PARTENAIRES

Le Centre Pompidou-Metz constitue le premier exemple de décentralisation d'une grande institution culturelle nationale, le Centre Pompidou, en partenariat avec les collectivités territoriales. Institution autonome, le Centre Pompidou-Metz bénéficie de l'expérience, du savoir-faire et de la renommée internationale du Centre Pompidou. Il partage avec son aîné les valeurs d'innovation, de générosité, de pluridisciplinarité et d'ouverture à tous les publics.

Le Centre Pompidou-Metz réalise des expositions temporaires fondées sur des prêts issus de la collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, qui est, avec plus de 120 000 œuvres, la plus importante collection d'art moderne et contemporain en Europe et la deuxième au monde.

Il développe également des partenariats avec des institutions muséales du monde entier. En prolongement de ses expositions, le Centre Pompidou-Metz propose des spectacles de danse, des concerts, du cinéma et des conférences.

Il bénéficie du soutien de Wendel, mécène fondateur.

Members of the *Établissement public de coopération culturelle*

Founding Sponsor



WORLDBUILDING. GAMING AND ART IN THE DIGITAL AGE

Sponsors and partners



Media partners



Les Amis du  
Centre  
Pompidou-Metz



L'Association des Amis du Centre Pompidou-Metz a vocation à contribuer au rayonnement du Centre Pompidou-Metz notamment en apportant son soutien à sa programmation.

Elle accompagne l'institution dans ses projets et encourage les innovations dans le champ de l'éducation et de la transmission. Ainsi, pour l'année 2023, l'Association a choisi d'être mécène de l'exposition WORLDBUILDING (10 juin 2023 au 15 janvier 2024).

En devenant Ami, chacun peut vivre et partager une véritable aventure culturelle, faire connaître les actions du musée dans l'Eurométropole de Metz, à l'échelle de la région du Grand Est et des pays limitrophes.

L'adhésion annuelle permet de bénéficier d'un accès illimité aux expositions du Centre Pompidou-Metz, d'invitations aux vernissages et aux visites commentées en avant-première, de réductions sur les produits boutique, de pass VIP pour les foires et biennales européennes et d'accéder au programme de voyages des Amis.

**CONTACT**

amis@centrepompidou-metz.fr  
Secrétariat +33 (0) 3 87 15 52 59

# 7.

## VISUELS DISPONIBLES

Tout ou partie des œuvres proposées dans ce dossier de presse en pages 4, 8, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 sont protégées par le droit d'auteur. Chaque image doit être associée à ses légende et crédit et utilisée uniquement pour un usage presse. Tout autre usage devrait être autorisé par les détenteurs des droits. Les conditions d'utilisation peuvent être transmises sur demande. Les œuvres dépendant de l'ADAGP sont signalées par le copyright ©ADAGP, Paris 2023 et peuvent être publiées pour la presse française uniquement aux conditions suivantes :

- pour les publications de presse ayant conclu une convention générale avec l'ADAGP : se référer aux stipulations de celle-ci.
- pour les autres publications de presse : exonération des deux premières œuvres illustrant un article consacré à un événement d'actualité en rapport direct avec celles-ci et d'un format maximum d'1/4 de page. Au-delà de ce nombre ou de ce format les reproductions seront soumises à des droits de reproduction / représentation.

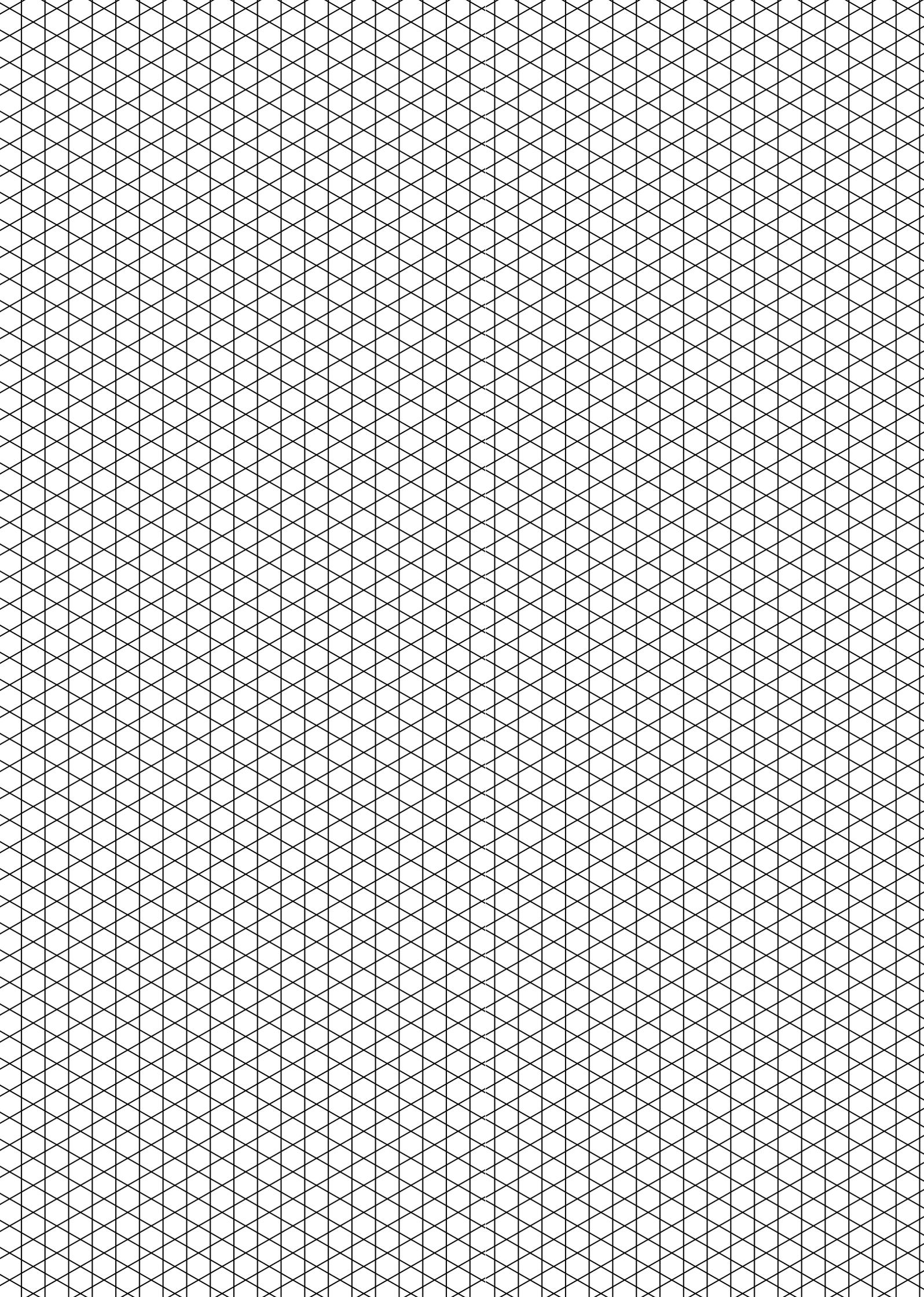
Toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du Service Presse de l'ADAGP. Le copyright à mentionner auprès de toute reproduction sera : nom de l'auteur, titre et date de l'œuvre suivie de © ADAGP, Paris, 2023 et ce, quelle que soit la provenance de l'image ou le lieu de conservation de l'œuvre. Ces conditions sont valables pour les sites internet ayant un statut de presse en ligne étant entendu que pour les publications de presse en ligne, la définition des fichiers est limitée à 1 600 pixels (longueur et largeur cumulées).

CONTACT : [presse@adagp.fr](mailto:presse@adagp.fr)  
Société des Auteurs dans les Arts Graphiques et Plastiques  
11, rue Berryer – 75008 Paris, France  
Tél. : +33 (0)1 43 59 09 38  
[adagp.fr](http://adagp.fr)

Pour télécharger les visuels, rendez-vous sur votre compte presse sur notre site internet. Si vous n'avez pas encore de compte, veuillez à le créer. Cette procédure simple nous permet de mieux garantir le respect du droit à l'image des auteurs. Pour tout précision, vous pouvez nous joindre à tout moment à [presse@centrepompidou-metz.fr](mailto:presse@centrepompidou-metz.fr)







## LE CENTRE POMPIDOU-METZ

1, parvis des Droits-de-l'Homme – 57000 Metz

+33 (0)3 87 15 39 39

contact@centrepompidou-metz.fr

centrepompidou-metz.fr

 Centre Pompidou-Metz

 @PompidouMetz

 Pompidoumetz

## HORAIRES D'OUVERTURE

Tous les jours, sauf le mardi et le 1<sup>er</sup> mai

01.04 > 31.10

LUN. | MER. | JEU. : 10:00 – 18:00

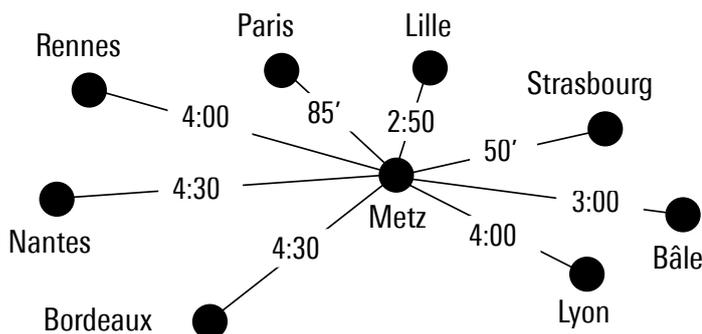
VEN. | SAM. | DIM. : 10:00 – 19:00

01.11 > 31.03

LUN. | MER. | JEU. | VEN. | SAM. | DIM. : 10:00 – 18:00

## COMMENT VENIR ?

Les plus courts trajets via le réseau ferroviaire



## CONTACTS PRESSE

### CENTRE POMPIDOU-METZ

Presse régionale  
Marie-José Georges  
Responsable pôle Communication,  
Mécénat et Relations publiques  
Tél.: +33 (0)6 04 59 70 85  
marie-jose.georges@centrepompidou-metz.fr

### AGENCE CLAUDINE COLIN

Presse nationale et internationale  
Chiara Di Leva  
Tél. : +33 (0)1 42 72 60 01  
chiara@claudinecolin.com

