

# WORLDBUILDING : JEUX VIDÉO ET ART À L'ÈRE DIGITALE

EXPOSITION DU 10.06.23 AU 15.01.24 - GALERIE 3

Centre  
Pompidou-Metz



Theo Triantafyllidis / *Pastoral* (2019) / Video game installation, color, sound

## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

16 mars 2023

### CONTACTS PRESSE

Centre Pompidou-Metz  
**Marie-José Georges**  
Resp. Pôle Communication, mécénat et relations  
publiques  
téléphone :  
+ 33 (0)3 87 15 39 83  
+ 33 (0)6 04 59 70 85  
mél : marie-jose.georges@centrepompidou-metz.fr

Claudine Colin Communication  
**Chiara Di Leva**  
Presse nationale et internationale  
téléphone :  
+ 33 (0)7 62 64 29 10  
mél : chiara@claudinecolin.com

## WORLDBUILDING : JEUX VIDÉO ET ART À L'ÈRE DIGITALE

Commissariat : Hans-Ulrich Obrist, directeur artistique de la Serpentine Gallery, Londres

**Worldbuilding : jeux vidéo et art à l'ère digitale** présentera les différentes façons dont les artistes contemporains abordent les jeux vidéo et en ont fait une nouvelle forme d'art. Organisée par Hans-Ulrich Obrist, directeur artistique des Serpentine Galleries, cette exposition se tiendra au troisième étage du Centre Pompidou-Metz, conçu par l'architecte Shigeru Ban. Les visiteurs pourront se livrer à toutes sortes d'expériences dans ce lieu animé, transformé 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 (orc non binaire, IA serpentine douée de conscience, 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 déchaîner de puissantes forces psychiques. C'est un fait établi : les jeux vidéo ont permis de mettre au point des formations et des stratégies. Les scientifiques ont en effet 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 : **Koo Jeong A, 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, Dominique Gonzalez-Foerster, Kim Heecheon, Jonathan Horowitz, Pierre Huyghe, The Institute of Queer Ecology, JODI, Rindon Johnson, Kaws, Keiken, Lawrence Lek, LuYang, Gabriel Massan, Lual Mayen, M/M ( Paris ), Philippe Parreno, Sondra Perry, Caroline Poggi & Jonathan Vinel, Sara Sadik, Jacoby Satterwhite, Jakob Kudsk Steensen, Sturtevant, Transmoderna, Suzanne Treister, Theo Triantafyllidis 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 support 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. Ce faisant, cette exposition présente une pluralité de voix et une multitude de points de vue.

En parallèle de l'exposition, dans un « Free Tech Store », œuvre de **Jonathan Horowitz**, les visiteurs pourront 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 sera un lieu physique propice aux transactions sans argent. C'est également l'occasion de donner une nouvelle vie à des technologies qui deviennent rapidement obsolètes et finissent souvent à la décharge. Worldbuilding comprendra également un volet en ligne : les visiteurs pourront jouer depuis leur domicile ou leur téléphone en scannant un QR code dans l'espace d'exposition.

Bien qu'amusante et légère en apparence, cette exposition abordera certains des enjeux les plus urgents de notre époque. Contrairement aux intrigues discriminatoires et aux représentations stéréotypées des jeux traditionnels, ces projets proposeront des contre-récits et un gameplay alternatif.

Ainsi, plusieurs présenteront 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 plus biodiversifiée sur laquelle Homo Sapiens a cédé sa place à de nouveaux hybrides interspèces. D'autres approches creusent l'histoire pour ressusciter et faire entendre les voix du passé, jusqu'alors effacées. Certains jeux et vidéos imaginent des cheminements historiques alternatifs et analysent le ressenti de communautés non marginalisées, dans une vision libérée 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 pourront évoluer et prendre leurs propres décisions, évoquant la possibilité de formes de vie intelligentes, faites de silicone. 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 et d'y habiter ».

Initiée par la Julia Stoschek Foundation, Berlin / Düsseldorf, l'exposition Worldbuilding : jeux vidéo et art à l'ère digitale sera 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 ».

Pour cette édition au Centre Pompidou-Metz, certains artistes ont choisi de présenter des œuvres différentes et tous ont adapté spécialement leur travail à l'espace du musée. L'exposition à Metz présentera également neuf artistes supplémentaires, notamment français, de différentes générations.

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.

## INFORMATIONS PRATIQUES

CENTRE POMPIDOU-METZ  
1, parvis des Droits-de-l'Homme  
CS 90490 - 57020 Metz

+33 (0)3 87 15 39 39  
contact@centrepompidou-metz.fr  
www.centrepompidou-metz.fr

Centre Pompidou-Metz

@PompidouMetz

centrepompidoumetz\_

### HORAIRES D'OUVERTURE

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

01.11 > 31.03

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

01.04 > 31.10

LUN. | MER. | JEU. | 10:00 – 18:00

VEN. | SAM. | DIM. | 10:00 – 19:00

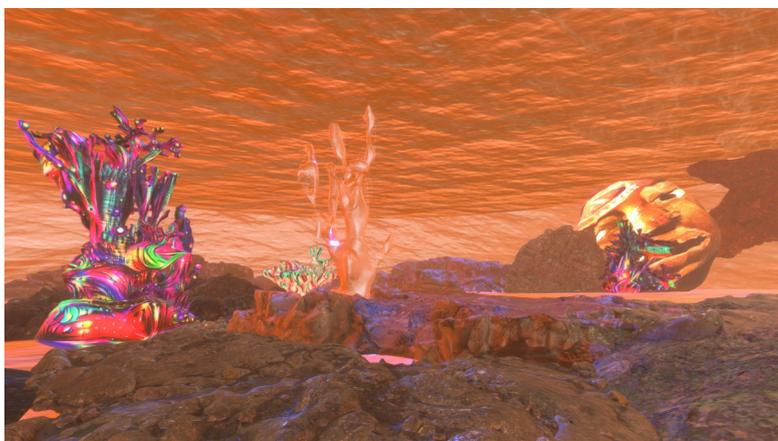
**Samedi 10 juin à 11 heures au Centre Pompidou-Metz, Hans-Ulrich Obrist animera l'une de ses célèbres « rencontres marathons ».**

Artistes, théoriciens, scientifiques et joueurs participeront à des rencontres sur les jeux vidéo en lien avec des thématiques telles que le racisme, le cyberféminisme, le non-anthropocentrisme, les sciences cognitives et la pensée décoloniale...

Le magazine *Connaissance des Arts* consacre un hors série à Worldbuilding : jeux vidéo et art à l'ère digitale au Centre Pompidou-Metz.

L'exposition Worldbuilding : jeux vidéo et art à l'ère digitale présentée en ce moment à la Julia Stoschek Foundation, Düsseldorf, est visible jusqu'au 10 décembre 2023.

JULIA STOSCHEK FOUNDATION



Transmoderna / *Terraforming CIR* (2022)  
Virtual reality installation, 8 minutes, color, sound



Keiken / *Morphogenic Angel* (2022)  
Video game installation, color, sound



Jakob Kudsk Steensen / *RE-ANIMATED* (2018)  
Virtual reality installation, 15 minutes, color sound  
Video, 24 minutes, color, sound