

Communiqué de presse

Radical Gaming : Immersion Simulation Subversion

Exposition : 01.09-14.11.2021

Ouverture : mercredi 01.09.2021, 19 h

Visite de presse : mercredi 01.09.2021, 11 h



Theo Triantafyllidis, *Pastoral (video game)*, 2019, screenshot. Courtesy the artist and The Breeder Gallery, Athens

L'exposition collective internationale *Radical Gaming* présente une sélection d'artistes qui s'intéressent aux structures, aux technologies et à l'esthétique d'une industrie mondiale du jeu vidéo. Les travaux proposés se caractérisent par une approche particulièrement originale des possibilités d'immersion et d'interaction propres aux jeux vidéo, qui détourne de manière subversive les récits et les stéréotypes les plus courants de cet univers. Cette nouvelle génération d'artistes a recours aux technologies modernes de programmation vidéoludique pour élaborer des expériences de réalité virtuelle et augmentée, des environnements immersifs, des narrations interactives et des installations multimédias. En s'appropriant ce médium pour leur pratique, les artistes créent des perspectives alternatives en matière de construction de l'identité, de questions de genre et de changement sociétal. Leur refus de la logique commerciale et divertissante du jeu vidéo constitue le point de départ de leurs travaux innovateurs et sans concession, qui invitent à la réflexion.

Auparavant considérés uniquement comme un passe-temps pour les jeunes, les jeux vidéo ont acquis une importance certaine dans la production culturelle mondiale. Ils s'adressent aujourd'hui à toutes les classes d'âges et catégories sociales. Ainsi, parallèlement au développement de la production commerciale, les jeux indépendants, proposant des contenus et des angles d'approche innovants, ont également connu une forte expansion. Les artistes ont mené des expériences avec

ce médium et ont ainsi fait émerger, il y a plusieurs décennies, la discipline du « game art ». Nombre de ces visionnaires continuent à donner naissance à des œuvres fondées sur la mécanique des jeux vidéo et sur une qualité artistique particulière, qui leur confère un caractère singulier, aussi bien par rapport aux jeux conventionnels qu'aux formes alternatives.

L'exposition Radical Gaming présente les récentes œuvres d'artistes qui s'emparent du médium du jeu vidéo pour mettre en lumière une nouvelle tendance distincte des premiers travaux révolutionnaires du « game art », ainsi que des jeux traditionnels. Quelle est la particularité des artistes qui s'intéressent aujourd'hui à ce support ? Les œuvres rassemblées ici se distinguent sans aucun doute par leur approche consciente et réfléchie des notions d'interactivité et d'immersion propres aux jeux vidéo. Les artistes invitent le public à participer activement à la concrétisation de l'œuvre, contrairement à d'autres travaux de « game art », dont les installations et les performances audiovisuelles ne s'adressent qu'à des spectateurs et des spectatrices. L'interactivité n'est pas un simple élément ludique, mais elle est également pensée pour véhiculer l'idée de l'artiste. Ces œuvres diffèrent indubitablement des jeux vidéo conventionnels par leur volonté de faire émerger une réflexion spéculative, au lieu de constituer un simple divertissement. En effet, leurs thématiques revêtent souvent une dimension politique et écologique, et ne manquent pas de questionner les stéréotypes liés à l'appartenance sociale ou à l'identité de genre. Si ces ambitions propres au contenu sont proches de celles des jeux vidéo indépendants, les œuvres de l'exposition s'en démarquent par une troisième caractéristique : elles résultent de l'appropriation de stratégies artistiques récentes, dans la mesure où elles s'inscrivent dans l'esthétique post-numérique de la deuxième décennie du XXI^e siècle. Les artistes de cette nouvelle génération de « game art » opèrent non seulement des choix de forme au sujet de l'univers virtuel de leurs œuvres, mais également en ce qui concerne l'installation contextuelle dans l'espace d'exposition. L'expérimentation de ces œuvres numériques s'inscrit souvent dans l'espace réel, pour accompagner le public de l'univers tangible au monde virtuel. Contrairement à l'utilisation de solutions formelles conventionnelles, qui caractérisaient les débuts de l'art numérique, l'approche des artistes de cette nouvelle génération donne lieu à l'élaboration d'un langage personnel, tout particulier, qui reste en harmonie avec celui de l'univers virtuel imaginé.

Si les artistes du monde entier qui participent à l'exposition Radical Gaming ont en commun la culture numérique internationale actuelle, leurs origines culturelles représentent une diversité remarquable. Le gaming est encore trop souvent considéré comme une activité exclusivement dédiée à la détente et à l'évasion. L'exposition témoigne cependant de l'existence d'une production qui contredit cette perception, dans la mesure où les artistes représenté·e·s luttent aussi bien contre les récits conventionnels que contre les formes esthétiques désuètes, en invitant le public à se plonger dans des expériences insolites, provocantes et toujours fascinantes.

Un vaste catalogue consacré à l'exposition recense les œuvres présentées et réunit des contributions scientifiques d'actualité, dont un essai de l'historien de l'art Stefan Schwingeler consacré au « game art », un exposé de la spécialiste en psychologie cognitive Elisa Mekler sur les aspects émotionnels de l'expérience utilisateur, ainsi qu'un texte des designers et chercheurs Beat Suter et René Bauer sur la mécanique du jeu et l'immersion. Un vaste programme de manifestations et d'offres de formation est en outre prévu.

Artistes : Danielle Brathwaite-Shirley, Leo Castañeda, Sara Culmann, Debbie Ding, Keiken, Lawrence Lek, Mikhail Maksimov, Cassie McQuater, Sahej Rahal, Nicole Ruggiero, Jacolby Satterwhite, Eddo Stern, Theo Triantafyllidis, Miyö Van Stenis, Lu Yang

Commissaire d'exposition : Boris Magrini

Artistes de l'exposition :

L'artiste britannique **Danielle Brathwaite-Shirley** met au point des expériences de gaming, qui sont également des manifestes pour l'empowerment des communautés trans noires. À l'image de *Resurrection Land* (2020), ses œuvres sont empreintes d'une esthétique qui introduit volontairement la mystique animiste dans la technologie numérique.

Le jeu vidéo *Levels and Bosses* (2018-21), inventé par l'artiste colombien **Leo Castañeda**, confronte les joueurs et les joueuses à un environnement hostile, qui questionne le concept d'antagonisme, caractéristique des jeux vidéo conventionnels.

Le jeu en monde ouvert *Skolkovo Innovation Center* (2016-21) de l'artiste russe **Sara Culmann** donne à voir une version post-apocalyptique du centre d'innovation technologique moscovite, dans laquelle des œufs de Pâques doivent être débloqués pour révéler des histoires qui se trament en coulisse dans le monde de la politique et de la technologie.

Le jeu vidéo immersif *Void* (2021) de l'artiste **Debbie Ding** de Singapour présente des reconstitutions intérieures d'espaces de vie élaborées par l'artiste à l'aide de scans 3D. L'œuvre traite des espaces laissés vides par le gouvernement et utilisés pour des activités collectives, qui sont cependant limitées à quelques manifestations autorisées.

Le collectif germano-britannique **Keiken** imagine des univers futuristes pour mener une réflexion sur des questions sociales et écologiques. Les artistes adoptent un discours post-humaniste critique, qui prend corps à travers des installations interactives multimédias. Leur dernière œuvre, tirée de la série *Metaverse* (2021), plonge les joueuses et les joueurs dans un avenir numérisé équipé de jetons personnalisés pouvant être collectés et téléchargés.

Nøtel (2018) est un hôtel de luxe entièrement automatisé, environnement virtuel imaginé par l'artiste britannique **Lawrence Lek**. L'œuvre, qui dispose d'un système de sécurité préventif sophistiqué, d'un réseau crypté et de drones de protection intégrés à l'architecture, aborde les thématiques de l'intelligence artificielle et de l'automatisation du travail.

L'artiste et réalisateur russe **Mikhail Maksimov** utilise la langue et la mécanique des jeux vidéo pour livrer des récits qui remettent en question les stéréotypes liés à notre héritage culturel, politique et religieux.

Cassie McQuater s'approprie certains genres caractéristiques des jeux vidéo et renverse leur logique pour faire émerger un discours qui interroge les rôles assignés au genre et notamment la

représentation du corps féminin. Avec *Black Room* (2017-en cours), l'artiste américaine livre sa version personnelle du cliché classique du *dungeon crawler*.

L'artiste indien **Sahej Rahal** utilise une diversité de supports pour donner naissance à une mythologie constituée à partir d'une multitude de sources, allant de l'hindouisme à la science-fiction. Ses jeux, comme *Antraal* (2019-20), montrent des créatures contrôlées par une mystérieuse intelligence artificielle et avec lesquelles les joueurs et les joueuses peuvent interagir par le son.

L'artiste américaine **Nicole Ruggiero** met au point des univers de réalité virtuelle et augmentée, pour traiter de thématiques telles que la sexualité, les émotions ainsi que les incidences des technologies numériques et de la culture en ligne sur notre comportement collectif. *How The Internet Changed My Life* (2021) présente des célébrités d'Internet comme Mike Diva, Franziska Von Guten, Molly Soda et Steffen Yoshiki.

We Are In Hell When We Hurt Each Other (2020) de l'artiste américain **Jacolby Satterwhite** montre un univers virtuel post-pandémique, dans lequel des personnages GCI de femmes noires modélisés et transcrits sous forme de bodys numériques utilisent les rituels et les mouvements comme outils de résistance.

Darkgame (2014-en cours) est un jeu immersif de l'artiste israélien **Eddo Stern**, dans lequel les utilisatrices et les utilisateurs sont contraint·e·s de naviguer dans un environnement numérique hostile, à travers des interactions non visuelles.

L'œuvre *Pastoral* (2019), de l'artiste grec **Theo Triantafyllidis**, transforme le joueur ou la joueuse en avatar d'orque incroyablement musclé, qui flâne dans un paysage idyllique de champs de blé étincelant au soleil. La scène rappelle étrangement des scénarios de fantasy connus, tout en étant dépourvue des conflits qui y règnent habituellement.

Les jeux de l'artiste vénézuélienne **Miyö Van Stenis** s'intéressent aux structures de pouvoir au sein de la société contemporaine. Ils s'emparent de thématiques telles que la guerre et la sexualité, déterminées par la structure idéologique de la domination patriarcale.

The Great Adventure of Material World (2019), produit par l'artiste chinois **Lu Yang**, conduit à la découverte d'un monde peuplé de différentes créatures iconiques et dans lequel se livrent des combats qui sont, in fine, l'expression de toutes sortes d'émotions et de désirs.

Informations :

Visite de presse : mercredi 01.09.2021, 11h

Inauguration : mercredi 01.09.2021, 19h

Durée : 02.09-14.11.2021

Horaires d'ouverture : du mercredi au dimanche, 12h-18h

Horaires d'ouverture durant Art Basel : 10h-20h

Entrée : 9 / 6 CHF (tarif réduit)

Visites publiques : tous les dimanches à 15h (en allemand)

Pour en savoir plus : www.hek.ch

Contact presse :

Elena Kuznik,

elena.kuznik@hek.ch

+41 / (0)61 331 58 41

À propos de la HEK (Maison des arts Electroniques)

La Maison des arts électroniques Bâle (HEK) est le centre de compétences national suisse consacré à toutes les formes artistiques qui s'expriment à travers les nouvelles technologies et les nouveaux médias, et interrogent ces supports. Son orientation interdisciplinaire permet à un large public d'accéder à des productions artistiques de différents genres, à la croisée de l'art, des médias et de la technologie. La HEK propose un programme diversifié, mêlant expositions, petits festivals, performances et concerts, qui traite de thématiques et de problématiques de société actuelles, et s'intéresse aux nouveautés dans le domaine technologique et esthétique. Outre son activité événementielle et muséographique, la HEK se consacre à la méthodologie de la muséologie et à la conservation de l'art numérique.