

INTANGIBLE ENTRE-DEUX

Baron Lanteigne . Ahreum Lee . Enric Llagostera . Raphaëll Maïwen . Kara Stone . Santiago Tamayo Soler

JEU ART GAME

Exposition produite et mise en tournée par:

SPOROBOLE

En partenariat avec:

Galerie Galerie 

perte de signal

ELEKTRA

bang centre
d'art
actuel



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec

RETORNAR (2021)

Santiago Tamayo Soler

Vidéo HD, 20'

Situé dans des Andes fictives en l'an 2222, *Retornar* raconte l'histoire des neuf derniers humains vivants sur Terre et leur voyage vers un grand « reset ». Narrativement structuré comme un jeu vidéo, *Retornar* se déroule dans un monde écopessimiste où l'Amérique latine n'a plus rien à donner : son sol s'est asséché et l'atmosphère est de plus en plus dangereuse. Après une grande guerre motivée par l'exploitation extrême des ressources naturelles, les personnages survivants errent dans un paysage andin dystopique sans autre but que de passer leur journée à résoudre différents « puzzles » et « écrans de chargement ». Ils seront convoqués par un mystérieux orbe bleu qui les transportera dans un monde céleste numérique où, après une « dernière danse » festive, ils deviendront les graines d'une nouvelle génération.

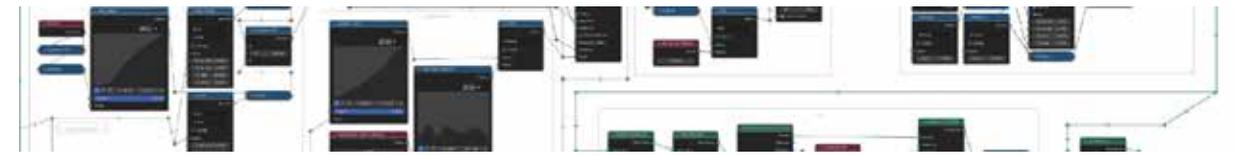
Retornar est le fruit d'un processus à plusieurs niveaux. D'abord, le monde lui-même a été conçu à partir de scènes créées dans *Les Sims 4*, SketchUp, Photoshop, et d'images réelles tournées devant un écran vert. Ensuite, les scénarios ont été construits à l'aide d'une perspective isométrique qui imite les premiers jeux vidéo 8 bits, ainsi que les premiers jeux de simulation de vie et les univers de *video chat*.

Créé dans le cadre de la résidence PHI Montréal 2021.

Santiago Tamayo Soler (Bogotá, Colombie 1990) est un artiste interdisciplinaire qui travaille principalement avec la vidéo et la performance. Intéressé par la fiction/non-fiction, les dispositifs narratifs et l'action en direct, le travail le plus récent de Tamayo Soler superpose des séquences numériques et des jeux vidéo modifiés pour créer des univers pixelisés abritant des histoires latino-américaines, immigrées et queer d'un fantasme futuriste radical.

santiagotamayosoler.com

Mot des commissaires - 4



Baron Lanteigne - 5



Ahreum Lee - 6



Enric Llagostera - 7



Raphaëll Maïwen - 8



Kara Stone - 9



Santiago Tamayo Soler - 10

JEU_ART_GAME

INTANGIBLE ENTRE-DEUX

Intangible entre-deux est une exposition qui a pris forme grâce à un partenariat autour de résidences de création d'œuvres de *art game* entre les centres Galerie Galerie, perte de signal et Sporobole. D'abord présentée à Sherbrooke en septembre 2022, l'exposition s'est déplacée à Montréal du 19 janvier au 25 février 2023 où elle a été diffusée dans le cadre d'ELEKTRA ainsi qu'à perte de signal. Elle se rend maintenant au Centre Bang à Saguenay, du 16 mars au 6 mai 2023, faisant ainsi l'objet d'une micro tournée québécoise.

En parallèle, une publication intitulée *ART X GAME = JEU X ART =* qui aborde le *art game* sous différents angles, dirigée par Nathalie Bachand et Lynn Hughes, a été réalisée par Sporobole. Réunissant des essais des auteurs Pippin Barr, Liane Décary-Chen, Raphaëll Maïwen et Jess Rowan Marcotte – et témoignant des résidences de création des artistes Baron Lanteigne (Sporobole), Ahreum Lee (perte de signal) et de Raphaëll Maïwen (Galerie Galerie) – ce livre accompagne l'exposition en tant que complément réflexif autour du *art game*.

Rassemblant les œuvres de six artistes, *Intangible entre-deux* est une exposition dont les propositions se situent à la jonction du jeu et de l'art. Dans cet entre-deux se trouve un espace de rencontre qui permet une certaine porosité entre ce qui relève de la proposition artistique et ce qui appartient au monde du jeu vidéo et de l'interaction ludique en général.

Ce troisième espace offre différentes licences. Pour un.e concepteur.trice de jeux, il permet de générer des formes et des contenus hautement expérimentaux qui agissent comme critiques et alternatives face aux tropes et aux mécanismes dominants des jeux commerciaux. Pour un.e artiste, l'emprunt à l'esthétique et/ou au caractère participatif des jeux, fut-il de façon critique ou célébratoire, insuffle de riches références à cette forme culturelle interactive qui occupe actuellement près de trois milliards de personnes dans le monde. La popularité du *gaming* en fait une porte d'entrée privilégiée pour explorer certains territoires limitrophes, notamment ceux délimitant le réel et le virtuel.

Ces interrelations art et jeu sont de nature intangible au sens où elles existent à mi-chemin des deux catégories : ce sont des « objets » indéterminés, en suspens dans une temporalité qui est celle d'une interconnexion temporaire et contextuelle. Ce sont aussi des entre-deux souvent délibérément spéculatifs, qui se renouvellent sans cesse – ce qui peut en faire des propositions parfois difficiles et ambiguës, mais proportionnellement fertiles en réflexion.

Commissaires : **Nathalie Bachand & Lynn Hughes**

RITUAL OF THE MOON (2019)

Kara Stone

Dans sa version initiale, *Ritual of the Moon* est une activité de méditation quotidienne qui se déroule sur 28 jours en temps réel – dans le contexte de diffusion en galerie, le jeu a été modifié afin d'être expérimenté sur une courte durée.

À l'origine, chaque jour, le joueur expérimente un jeu de mémoire, dessine des symboles, reçoit un mantra et prend une décision sur l'avenir de la Terre. Le jeu, qui suit les décisions prises par le joueur, devient une sorte de traceur d'humeur. Le récit met de l'avant une sorcière exilée sur la lune, lors d'un procès néo-Salem, qui découvre son pouvoir de détruire ou de protéger la Terre. Chaque jour, les joueurs en apprennent un peu plus sur la vie de la sorcière, sur son amante, Malinda, qu'elle ne pourra jamais retrouver, et sur les motivations qui ont mené à son bannissement par le Conseil de la Terre. En fonction de ses sentiments sur le cycle lunaire, le public vivra l'une des multiples fins.

L'œuvre vise à créer un espace de réflexion sur soi, plutôt que d'évasion, et ainsi favoriser une relation différente avec les jeux et la technologie. Sans imposer au participant un ressenti, elle l'incite plutôt à prendre conscience de son propre état émotionnel à ce moment précis. *Ritual of the Moon* est un jeu unique par son esthétique et sa conception, et propose une approche différente de la création et de la pratique des jeux vidéo.

Kara Stone est une artiste et chercheuse qui travaille sur le handicap psychosocial, le genre et la sexualité, et l'environnement. Ses œuvres ont été présentées dans *The Atlantic*, *Wired* et *Vice*. Elle est membre du collectif *Different Games*. Elle est actuellement professeur adjoint à l'Alberta University of the Arts de Calgary, au Canada.

karastonesite.com

IF U SEEK AMY (2022)

Raphaëll Maïwen

L'œuvre intitulée *If U Seek Amy* est un *role-playing game* (RPG) qui explore la dualité entre la persona publique d'une *pop star* et sa vie privée, le chevauchement entre les deux et les mesures prises pour les garder séparés. Le projet s'intéresse également à la fascination d'une jeune personne queer – à savoir celle ayant créé ce jeu – pour cette star et questionne la frontière entre la sincérité et la performance dans cette admiration. Les deux protagonistes vivent une quête d'identité chacune à leur manière qui passe par ce qu'elles projettent volontairement ou pas, ce qui se dit à leur propos, ce qu'elles intériorisent de la perception des autres et ce qu'elles rejettent.

Véritable hommage à Britney Spears, ce jeu explore avec une touche d'humour les différentes façons dont elle a intégré l'imaginaire populaire, que ce soit à travers les mêmes, les *remix* inusités de ses chansons, les légendes qu'elle suscite ou ses citations les plus connues. Ainsi, l'œuvre dévoile comment les gens se réapproprient une icône pour aborder le lien particulier et unidirectionnel qui unit une célébrité à ses fans.

Créé dans le cadre d'une résidence de Galerie Galerie.

Coproduction : Galerie Galerie (galeriegalerieweb.com).
Avec le soutien du Conseil des arts du Canada.

Raphaëll Maïwen crée des jeux depuis l'enfance avec tous les logiciels qu'elle trouve qui le lui permettent, de PowerPoint à Unity en passant par RPG Maker, Unreal et bien d'autres. Elle démocratise autant que possible la création de jeux, convaincue que tout le monde peut en faire si les bons outils leur sont donnés. Elle réalise cet objectif en organisant des ateliers, des conférences et des *game jams* de toutes sortes. Ses thèmes de prédilection sont la vulnérabilité, la *queerness* et Britney Spears. Elle s'intéresse aux jeux absurdes, aux jeux de rythme et de golf et aux *alt-controllers*. En dehors des jeux vidéo, ses intérêts incluent le *drag*, le *stand-up comedy*, les modifications corporelles, les relations interpersonnelles, et encore une fois Britney Spears.

rafiki.itch.io



LA PLANTE (2022)

Baron Lanteigne

La plante est une œuvre sculpturale connectée. Un dispositif dont l'esthétique s'inspire de l'appareillage médical est dédié au calcul et à la représentation d'une entité végétale virtuelle visible sur un écran. Une plante numérique est entretenue et maintenue en vie grâce à des mises en situations proposées aux participants à partir d'un serveur de clavardage. Ces événements – comme ouvrir une fenêtre ou faire de l'ombre – influencent les paramètres de simulation de l'état de la plante et de son évolution.

S'inspirant librement des Tamagotchis, ces petits animaux de compagnie virtuels japonais, *La plante* requiert soin et attention afin de s'épanouir. L'œuvre se veut ainsi le reflet d'un système complexe d'interactions entre le réel et le virtuel, un *snapshot* de la technologie nécessaire au fonctionnement d'un petit hologramme interactif.

Créé dans le cadre d'une résidence de Sporobole.

Baron Lanteigne vit et travaille à Québec, Canada. L'essence de son travail émerge de ses infiltrations et collaborations avec de nombreuses communautés issues du web. Son travail fait partie de collections et événements en ligne tels que The Wrong Biennale, real-fake.org, Electrofringe, SPAMM, Glitch Artist Collective, FeltZine, MoCDA et plusieurs autres. Cette pratique connectée est présentée à travers le monde entre autres au Ludwig Museum à Budapest (HU), Centre Culturel Canadien, à Paris (FR), Ramat Gan Museum of Israeli Art (IL), Mapping Festival (CH), Mirage Festival (FR), MUTEK (CA, JP), Dutch Design Week (NL), Sónar+D (ES), CPH:DOX (DK), Gwangju Media Platform (KR) et Ge BIAN ELEKTRA Arsenal Montréal (CA).

baronlanteigne.com



GUI, THE GHOST (2022)

Ahreum Lee

Gui, the Ghost est un jeu de survie d'aventure textuelle de style roman graphique qui combine diverses esthétiques rétro, comme des graphiques vectoriels, de l'art ASCII et du *pixel art*, dans lequel le public joue le rôle de la protagoniste, Gui. Coïncée dans ce monde, Gui est une jeune femme morte, qui doit surmonter une série de défis pour traverser vers l'au-delà. Au fur et à mesure que les joueurs enquêtent sur ce qui lui est arrivé et recueillent les souvenirs de sa « vie antérieure », elle débloque de nouvelles capacités et devient de plus en plus transparente jusqu'à ce qu'elle puisse finalement disparaître pour toujours.

Inspiré du folklore coréen « Cheo-Nyeo Gui Shin (처녀귀신) » - qui se traduit littéralement par « fantôme de femme vierge » - la trame narrative du jeu met en scène ce spectre pris dans un purgatoire et incapable d'entrer au paradis ou en enfer à cause du fardeau lié à sa mort tragique. Certains spécialistes coréens affirment que cette figure est demeurée célèbre en raison de ses racines dans une culture misogyne. Par ailleurs, elle n'est pas sans rappeler les sorcières dans le folklore des cultures occidentales. *Gui, the Ghost* permet de revisiter cette histoire avec un regard féministe afin de contribuer à réécrire le futur.

Créé dans le cadre d'une résidence de perte de signal.

Installée à Tiohtià:ke (Montréal), **Ahreum Lee** est une artiste médiatique interdisciplinaire originaire de Séoul en Corée du Sud. Elle s'intéresse aux questions sociopolitiques qui imprègnent les technologies usuelles quotidiennes, comme Google Maps, les algorithmes de texte prédictif et les voix des assistants virtuels. Elle utilise une gamme de médias qui inclut la vidéo, l'audio, la performance, l'impression et les images 3D, les images de stock en ligne et l'art web. Elle a exposé et performé à Arsenal Art Contemporain Montréal, à la Fonderie Darling, à Ada x, à Leonard and Bina Ellen Art Gallery ainsi qu'au Third Shift Festival et à Axis Lab. De plus, elle a participé au programme Emerging BAiR du Banff Art and Creativity Centre ainsi qu'au programme de résidence Impression du Musée des beaux-arts de Montréal.

ahreumlee.com

COOK YOUR WAY (2018)

Enric Llagostera

"Within commodity culture, ethnicity becomes spice, seasoning that can liven up the dull dish that is mainstream white culture." --- Bell Hooks, dans *Eating the Other: Desire and Resistance*.

Cook Your Way est un jeu sur la façon dont les systèmes d'immigration et les discours capitalistes sur le multiculturalisme s'entrecroisent. Dans la fiction du jeu, les demandeurs de visa (ou les joueurs) sont chargés par les autorités d'immigration de cuisiner un plat typique de leur pays d'origine à l'aide d'une station de cuisine. Le système évalue les demandeurs en fonction de leur efficacité et de leur capacité à contribuer à la société du pays de destination. La cuisine devient un test standardisé, une étape dans un processus de demande plus long.

Les joueurs agissent par l'intermédiaire d'un contrôleur alternatif de la station de cuisine, un dispositif personnalisé doté de composantes interactives pour chaque action telle qu'ajouter des ingrédients, remuer une casserole ou couper des légumes. L'utilisation du système nécessite l'exécution de gestes qui ressemblent aux actions de préparation des aliments, mais qui sont en fait recontextualisés et filtrés par des lentilles particulières. Étroitement surveillées, ces actions doivent être effectuées conformément aux instructions entrecoupées de questions et de commentaires adaptés de formulaires et de brochures d'immigration réels.

Cook Your Way combine humour sardonique et critique acerbe. Le jeu met en lumière, d'une part, les tensions provoquées par la marchandisation de la culture et, d'autre part, la complexité et l'aliénation délibérée qu'impliquent les systèmes d'immigration. Par le biais du jeu, l'œuvre vise à soulever des questions et des réflexions sur les interfaces multimodales du contrôle, du travail et des récits méritocratiques qui imprègnent l'immigration.

Crédits et remerciements

Jeu créé par Enric Granzotto Llagostera. Vidéos, photographie et documentation graphique par Vjosana Shkurti. Musique de <https://filmmusic.io> : *Modern Jazz Samba* par Kevin MacLeod. Licence : CC BY; musique d'introduction par John Bartmann. Remerciements pour leur soutien continu et leurs diverses contributions à ce projet : Carolina Chmielewski Tanaka, Rilla Khaled, Rebecca Goodine, Jess Rowan Marcotte, Dietrich Squinkifer. *Cook Your Way* a été créé à Montréal, QC, Canada, de 2017 à 2019. Il a bénéficié du soutien de la bourse étudiante Hexagram et du groupe de recherche Reflective Game Design du centre de recherche Technoculture, Art et Jeux.

Enric Granzotto Llagostera est un concepteur de jeux et un chercheur de São Paulo, au Brésil, actuellement installé à Montréal. Il étudie les contrôleurs de jeux alternatifs et la façon dont ils peuvent favoriser la réflexion et s'engager dans la critique politique. Il a une formation en programmation et en communication sociale et un intérêt marqué pour les dispositifs de jeu expérimentaux et bricolés, l'organisation communautaire et le jeu public. Enric a déjà travaillé comme conférencier, enseignant le développement de jeux, et est actuellement candidat au doctorat à l'Université Concordia.

enric.llagostera.com.br