

Dossier de presse

The Seashore of Endless Worlds – Art & jeux de société

Du 1er au 21 novembre 2023

Le Commun, Genève

Org: FTW For The Win

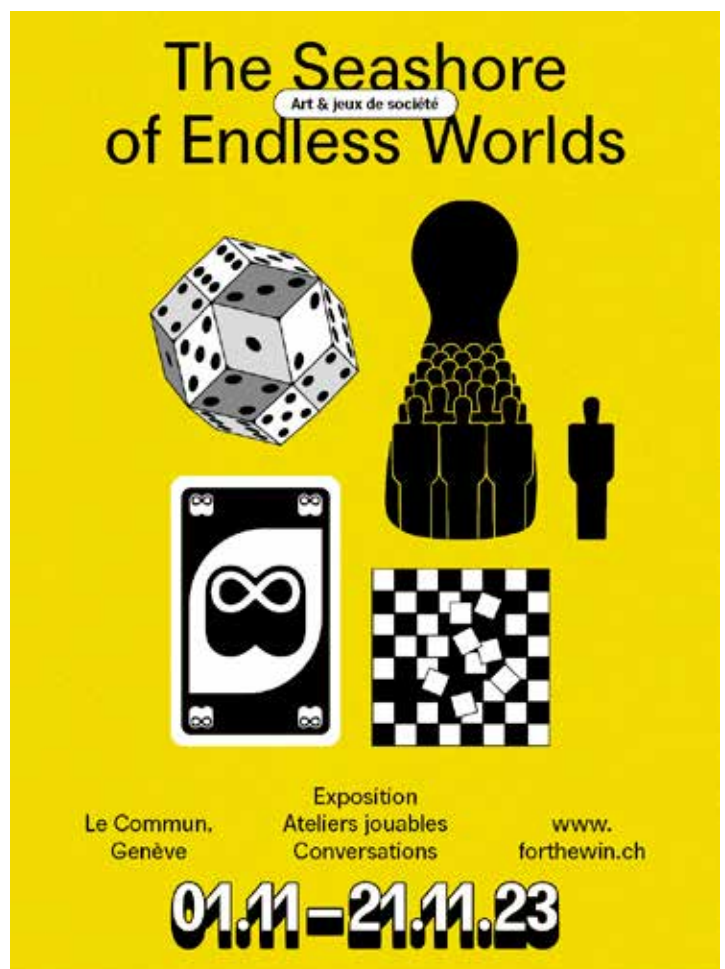
1. Communiqué de presse, page 2
2. Images presse, page 3
3. Informations pratiques, page 4
4. Sections de l'exposition, page 5
5. Statement, page 6
6. Artistes, collectifs, chercheur.euse.x.s, page 7
7. Organisation FTW For The Win, page 11
8. Soutiens et remerciements, page 11

Contact

Christian Bili

ftw@forthewin.ch

<https://forthewin.ch/>



1. Communiqué de presse

La structure curatoriale FTW For The Win est heureuse d'inaugurer l'exposition *The Seashore of Endless Worlds* consacrée au rapport entre art contemporain et jeux de société. Considérant la notion de jeu de société de manière élargie, l'exposition envisage les jeux comme un moyen crucial pour comprendre, décrypter et appréhender le monde contemporain dans sa complexité et ses ambiguïtés.

L'exposition aura lieu au Commun et rassemble 27 artistes, collectifs ou chercheur.euse.x.s provenant des différentes régions linguistiques du pays, ainsi que des artistes internationaux, et témoigne de l'intérêt, de la richesse des propositions et de la vivacité que porte son thème au-delà des disciplines. L'exposition, le fruit d'une passionnante recherche ainsi que des dialogues engagés avec les artistes choisis pour les rapports qu'ils/elles/iels entretiennent avec la notion de jeu, présente les enjeux d'une telle approche créative.

Les artistes et chercheur.euse.x.s travaillent le jeu pour rendre sensible et adresser les enjeux sociétaux: environnement, économie, numérisation, diversité... Dans ce sens, le jeu invite à penser de nouvelles formes de participation et d'inclusion, de réflexion collective, d'agentivité citoyenne et de nouvelles formes d'échange entre publics et artistes. *The Seashore of Endless Worlds* est une proposition pionnière en Suisse à la mesure de son sujet, complexe et ambitieux, que nous pensons déterminant, empreint d'une signification particulière d'intérêt général, inscrite entre société démocratique et économie de marché.

L'exposition présente des installations et des œuvres originales, dont la plupart seront activées lors d'ateliers jouables qui permettront au public de jouer ces propositions avec les artistes. Ces ateliers s'adressent à toutes les générations, et particulièrement aux jeunes personnes en leur permettant de mettre en jeu collectivement leurs perceptions du monde et de la société auxquels ils/elles sont confronté.e.s.

Un espace dédié au game design présentera l'état de la recherche des étudiantes et étudiants des gamelabs des écoles d'art de Genève et de Zurich.

Une série de conférences et de discussions permettra de prendre la mesure des postulats sociétaux et esthétiques liés à la notion de jeu. Ces modalités (monstrative, participative, didactique, académique) adressent des publics variés et remettent en jeu les cadres implicites de l'exposition. Celle-ci, tel le jeu, se profile comme un appareil de transfert et de cocréation, qui parle du monde et de l'environnement de le changer.

Le titre de l'exposition est inspiré du poème de Rabindranath Tagore, *On the Seashore*

On the seashore of endless worlds children meet. The infinite sky is motion less overhead and the restless water is boisterous. On the seashore of endless worlds the children meet with shouts and dances.

They build their houses with sand, and they play with empty shells. With withered leaves they weave their boats and smilingly float them on the vast deep. Children have their play on the seashore of worlds.

They know not how to swim, they know not how to cast nets. Pearl-fishers dive for pearls, merchants sail in their ships, while children gather pebbles and scatter them again. They seek not for hidden treasures, they know not how to cast nets.

The sea surges up with laughter, and pale gleams the smile of the sea-beach. Death-dealing waves sing meaningless ballads to the children, even like a mother while rocking her baby's cradle. The sea plays with children, and pale gleams the smile of the sea-beach.

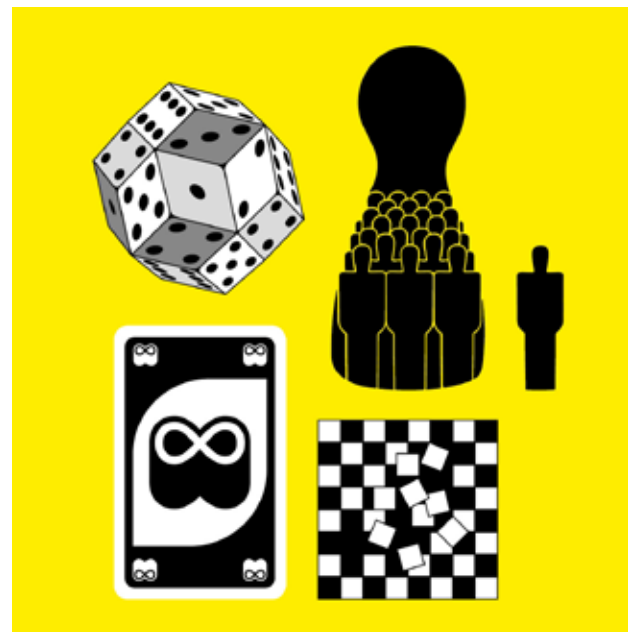
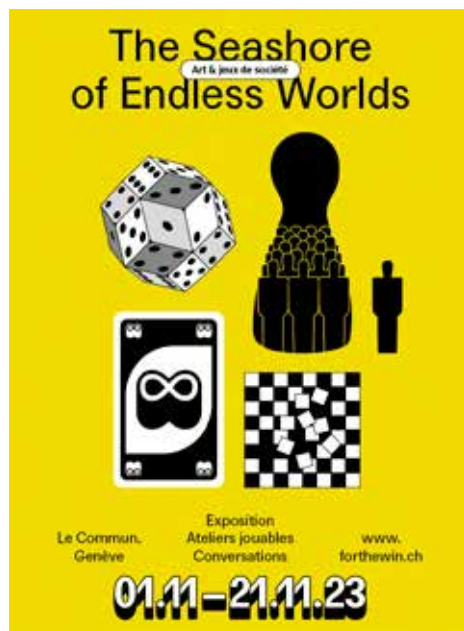
On the seashore of endless worlds children meet. Tempest roams in the pathless sky, ships are wrecked in the trackless water, death is abroad and children play. On the seashore of endless worlds is the great meeting of children.

Rabîndranâth Tagore, *On the Seashore*, 1912

2. Images presse

Les images de l'exposition sont disponibles sous <https://forthewin.ch/productions/tsoew#Resources>

Les images sont libres de droits pour la durée de l'exposition. Toute reproduction doit être accompagnée des mentions suivantes: The Seashore of Endless Worlds, visuel Plein air, 2023. Après parution, nous vous saurions gré de bien vouloir transmettre un exemplaire de la publication à Association FTW, 10 rue des Vieux Grenadiers, 1205 Genève.



3. Informations pratiques

Exposition du 2 au 19 novembre
Ouvert tous les jours de 12h à 18h

Vernissage le 1^{er} novembre, dès 18h
Ateliers jouables, selon programme
Conversations du 20 au 21 novembre, en ligne

Le Commun
Rue des Vieux-Grenadiers 10
1205 Genève

Website: <https://forthewin.ch/>

Ateliers jouables
Les places étant limitées, il est recommandé de réserver par email à ftw@forthewin.ch

Game-Changers: The Game Jeudi 2, 18h30	Fau0x Salon Mardi 7, 18h30	Gathering Storms: Origins David Blandy Lundi 13, 18h30
Atmospheric Values of Objects Vendredi 3, 18h30	Chamonix-Sentinelles Mercredi 8, 18h30 Mercredi 15, 18h30	Spatioguide Mardi 14, 18h30
Game of Kin Samedi 4, 10h	Le jeu comme forme du monde Vendredi 10, 18h30, au Tamco	Class Fantasy Jeudi 16, 18h30
How It Happens Dimanche 5, 14h, 16h	Samedi 11, 14h, au Tamco	L'Art & Ma Carrière Samedi 18, 14h
Extractor Lundi 6, 18h30	Tipping Point Dimanche 11, 14h, 16h	T(())MB Dimanche 19, 14h

4. Sections de l'exposition

Exposition

The Seashore of Endless Worlds s'articule autour d'une série d'œuvres spécifiquement produites pour l'exposition. Ces projets ont été pensés lors d'une phase de recherche et de discussion collaborative qui a permis de décider des modalités de production en tenant compte des aspirations et des ressources. Les propositions, sous forme de jeux, de pièces, de règles ou des stratégies, structurent l'espace-temps du Commun en tant qu'exposition en jeu, comme autant d'instantanés d'une partie grandeur nature dont la règle racine resterait à inventer.

Nuit des Bains avec concert Les Arcanes (Nicolas Kahn),
interprétées par Florian Larousse, le jeudi 9 novembre à 19h et à 20h.

Ateliers jouables

Les artistes et chercheur.euse.x.s travaillent le jeu pour rendre sensible et adresser les enjeux sociétaux. Dans ce sens, le jeu invite à penser de nouveaux modes de contribution et d'inclusion, de réflexion collective, d'agentivité et à expérimenter de nouvelles formes d'échange entre publics et œuvres. Ces postulats seront activés lors d'ateliers qui permettront de prendre part et de jouer ces propositions avec les artistes, voire de les playtester pour celles encore au stade de prototype avancé.

GameLabs

L'exposition accueille un espace dédié au game design qui présente l'état de la recherche des étudiant.e.x.s des gameLabs des écoles d'art de Genève et de Zurich. C'est l'occasion de confronter des pratiques expérimentales émergentes, ainsi que les économies médiatiques et les récits qui les sous-tendent. Les expériences et les jeux proposés abordent des problématiques actuelles en servant de support pour encourager la mise en relation entre les individus et leurs interrogations.

GameLab ZHdK

Le *GameLab ZHdK* fait partie de l'Université des arts de Zurich et est associé à son département *Game Design ZHDK*. Le gameLab encourage la conception de jeux expérimentaux et la recherche dans le domaine du développement et de l'étude des jeux.

<https://gamelab.zhdk.ch/>

Master Media Design, HEAD — Genève

Le *Master Media Design, HEAD — Genève* explore de nouvelles formes de récits et de jeux dans le champ du design d'interaction. À travers des ateliers, des séminaires et des prototypes, les étudiant.e.x.s cherchent comment concevoir des formes hybrides d'expériences ludiques combinant des formes physiques et numériques de narration, d'interactivité, et de jeu.
<https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/master-en-media-design>

Conversations

La notion de jeu échappe aux définitions, étant, sans doute, cette dimension du social qui inscrit la conscience du monde à des artefacts en tant que processus transductif. Le programme de conférences et de conversations, qui convie artistes, chercheur.euse.x.s et théoricien.ne.x.s, tentera d'ouvrir la compréhension et les usages des jeux en les abordant par les prismes de la théorie des jeux, de la gamification, de la modélisation et de l'expérimentation de nouvelles formes d'organisation sociale.

La programmation finale, ainsi que ses horaires, sera annoncée ultérieurement sur le site internet et par notre newsletter.

5. Statement

Considérant le jeu en tant que phénomène global et actuel déterminant, *The Seashore of Endless Worlds* appelle à mettre en jeux des questions de société en explorant les conditions actuelles, issues de la théorie des jeux et de la *gamification*, de crises généralisées et planétaires. Au-delà du simple divertissement et de la distraction, nous envisageons le jeu comme un processus capable de sonder et de comprendre le monde.

Non seulement les jeux constituent une majeure partie de l'industrie culturelle et suscitent des esthétiques populaires, mais ils sont aussi désormais reconnus pour leurs pouvoirs de simulation, d'entraînement et de génération de réalités physiques, sociales, économiques et politiques.

Entre mouvement et contrainte, participation et sujétion, identité et avatar, le déploiement et la redéfinition mutuelle de ces termes est ouvert aux recherches des artistes, collectifs, et chercheur.euse.x.s. Les participant.e.x.s. travaillent ici différents usages du jeu pour rendre sensible et matérialiser des situations et des enjeux du présent: diversité, économie, environnement, géopolitique, numérisation... Leurs jeux permettent d'exposer et de repenser de manière dynamique les règles et les buts communs qui modèlent la société.

L'exposition convie à imaginer de nouveaux modes de contribution et d'inclusion, de réflexion collective, de responsabilité et d'action, ainsi qu'à expérimenter de nouvelles formes d'échanges entre publics et œuvres. Des propositions artistiques, activées lors d'ateliers coopératifs, invitent à saisir les virtualités, parfois ambivalentes, du jeu comme outil critique et fiction générative pour engager la complexité du monde et ses réalités.

Comme le suggère le titre, en référence au poème de Rabindranath Tagore sur les jeux des enfants sur le rivage, le jeu convoque des espaces potentiels où l'imaginaire et le réel s'informent mutuellement en tant que créativité, solidarité et soin. Les jeux accompagnent le processus, fondamentalement trans-humain d'humanisation, réinscrivant l'existant en extension avec ses virtualités par lesquels celui-ci s'invente – matières, objets techniques, *plus qu'humains*... Plutôt que de constituer une catégorie d'objets définis ou des traits figés, universels et intemporels propres à toutes les cultures, les jeux permettent à celles-ci d'évoluer au travers de réalités dont ils développent à la fois une description et une formation.

Si les jeux supportent la construction de mondes en tant qu'ensembles de relations et systèmes de règles – plus ou moins arbitraires, contingentes et changeantes – ils sont aussi mis en mouvement par des processus qui les ouvrent (marge de manœuvre) voire les dépassent (hors-jeux, règles cachées) et mis en tension en tant que *world-engine* et *méta-jeux*. Quels jeux se jouent ? Qui produit les règles ? Les joueurs sont-ils joués ? À l'intersection entre matérialisme et spéculation, instruments de pouvoir, mais également moteurs d'émancipation, ils nous permettent d'exposer et de questionner des logiques et des rationalités rendues de plus en plus polémiques et déterministes, et procèdent de questions et de résolutions éminemment esthétiques.

FTW, Christian Bili & Samuel Wagen-Magnon

6. Artistes, collectifs, chercheur.euse.x.s

0x Salon

Axelle Grégoire

Nicolas Nova

Ahmed Isam Aldin

Half Earth Socialism

Omsk Social Club

David Blandy

Olivia Hernaiz

Sara Rutz

Joshua Citarella

Rok Kranjc

Kirill Savchenkov

Crude Futures

Paul Loubet

Sammy Stein

Nolan Oswald Dennis

Finn Massie

Trickster-p

Simon Denny

Constanza Mendoza

Ilaria Vinci

Andreas Dobler

Cullen Miller

Elsa Werth

Giulia Essyad

Moving Castles

Paulo Wirz

Ox Salon

Réactivant la formule des salons de conversation – réunions autrefois qualifiées de « sociétés » ou de « cercles » dédiés aux débats d'idées – Ox Salon est un projet collectif qui poursuit une approche post-disciplinaire et expérimentale de la production culturelle et du partage des savoirs à l'ère numérique. Communauté à géométrie variable organisée autour de programmes de recherche et de résidence, Ox Salon développe des formats variés (conférence, théâtre, jeu...) pour comprendre de manières créatives, performatives ou ludiques des thèmes contemporains cruciaux tels que l'impact écologique des cryptomonnaies, l'usage politique de *memes* ou la critique sociale des mouvements post-humanistes.

Pour l'exposition, l'équipe est composée de Wassim Z. Alsindi, Christopher Dake-Out-het, Nick Koppenhagen, Twee Whistler et Dar-ius Ou.

Ahmed Isam Aldin

Artiste et chercheur multidisciplinaire et international, diplômé en physique de l'université de Khartoum, ayant étudié le graphisme et la photographie au Caire puis la communication visuelle à Berlin, Ahmed Isam Aldin opère au-delà des frontières supposées de l'art et de la technologie. Ces installations, qui mêlent espaces physiques et virtuels, ouvrent sur des questions relatives à l'immigration ou aux survivances du découpage colonialiste du monde en proie à une guerre civile planétaire et appellent au besoin d'engagement politique radical et révolutionnaire.

David Blandy

Réalisant des œuvres qui oscillent entre numérique et analogique, installation et performance, écriture et jeu, David Blandy investigate les forces culturelles qui influencent la formation d'histoires et d'héritages à la fois personnels et communautaires liés au post-impérialisme britannique. Menant des recherches à travers la poursuite de collaborations et l'exploration d'interdépendances, les œuvres de David Blandy explorent les constructions et les complexes du sujet contemporain et postcolonial.

Il développe de manière collective, poétique et archéologique, des imaginaires écologiques et futuristes recourant souvent à l'humour et la culture populaire.

Ruth Catlow

Ruth Catlow est une artiste, curatrice et chercheuse en cultures, pratiques et poétiques de réseaux émancipateurs. Directrice artistique de Furtherfield, un hub communautaire pour les arts, la technologie et le changement social, fondé avec Marc Garrett à Londres en 1996. Elle dirige les ouvrages de référence *Radical Friends: Decentralised Autonomous Organizations* (2022), *Artists Re:Think-*

ing the Blockchain (2017) et *Artists Re:Thinking Games* (2010), sur les aspects d'organisations sociales des technologies de réseaux, *blockchain* et web 3.0. Elle organise la série de conférences *DAOWO arts and blockchain lab* avec Ben Vickers, en collaboration avec le Goethe Institute et pilote le laboratoire de recherche sur la *blockchain* aux Serpentine Galleries.

Joshua Citarella

Artiste et chercheur new-yorkais explorant les cultures post-internet, Joshua Citarella développe un ensemble de travaux répondant aux tendances politiques et traits générationnels émergents. Fondateur de la plateforme et communauté de recherche *Do Not Research*, auteur de *Politigram & the Post-left*, occasionnellement *streamer* ou *podcaster*, il se confronte aux rôles de l'artiste face à la montée des plateformes numériques et la compétition à laquelle elles se livrent. En considérant et prenant part aux effets ambivalents de celles-ci sur les discours, récits, esthétiques et modes d'organisation politique, son travail permet de situer et de concevoir autant d'alternatives au *réalisme capitaliste* (Mark Fisher), dont il est un anthropologue et un commentateur averti.

Crude Futures

Collectif formé en réaction aux dernières années marquées notamment par une pandémie et des catastrophes climatiques, Crude Futures appréhende la polycrise mondiale à travers les risques d'extinctions et leurs dérivées. Confrontant les scénarios effondristes à leurs rôles historiques dans la consolidation du pouvoir, leurs registres géopolitiques et biopolitiques, Crude Future cherche plutôt à comprendre l'effondrement comme une manière d'envisager des solutions aux problèmes qu'il révèle.

En considérant comment les accidents peuvent dévoiler des structures sous-jacentes et en cherchant à prendre conscience des conséquences et des implications de celles-ci, le collectif cherche des moyens de naviguer à travers les crises et de s'orienter dans les mondes qui en sont nouvellement issus. Rassemblant diagrammes, théories-fictions, récits collectifs, Crude Future a notamment pris la forme d'un magazine éponyme qui déploie de manière spéculative et critique des possibilités d'imagination et d'adaptation.

Le collectif inclut notamment Beau-Caprice Vetch, Richard Hames, Marcelino Llano, Mina Miller, Jack Tarpey, Jake Colvin, phm, Matiss Groskaufmanis et Jon Benjamin Talleräs.

Nolan Oswald Dennis

Nolan Oswald Dennis est un artiste paradisciplinaire qui développe des « outils de dés-orientation » afin d'éprouver les structures qui déterminent l'imagination sociale et politique. Élaborés en dialogues avec des champs

variés tels que la physique ou la géographie, iel emploie des méthodes et langages, établis ou inventés, tels que le dessin, la cartographie ou l'essay game, pour aborder l'établissement de systèmes de pensée et de production.

Basé à Johannesburg en Afrique du Sud, iel explore les conditions matérielles et métaphysiques de la décolonisation à travers ce qu'iel nomme « a black consciousness of space ». En tentant de relier ce qui s'oppose ou est exclu, iel étudie la formation de domaines économiques, techniques ou spirituels et reconsidère des concepts tels que l'espace, le temps et l'histoire ainsi que les politiques et les possibles qu'ils impliquent.

Simon Denny

Les installations de Simon Denny matérialisent les discours et les virtualités relatives aux nouvelles technologies. Employant une grande variété de médias, mêlant sculpture et documentation, ses œuvres se déploient à travers de multiples échelles et dimensions. Reconstituant, assemblant ou détournant les formes, esthétiques et stratégies développées autour de l'industrie numérique, son travail réfléchit les logiques et implications des mouvements technocratiques, telles que la culture d'entreprise ou les espoirs placés dans la *blockchain* et l'idéal de décentralisation. Rapprochant les objectifs utopiques de la nouvelle économie des médias de ceux de la modernité artistique, il conçoit une sorte d'archéologie des idéologies et des infrastructures qui sous-tendent les développements technologiques.

Andreas Dobler

Andreas Dobler porte son attention à des formes, des objets et des structures négligés du flux d'images et de la frénésie consumériste de la vie moderne. Il convoque dans les motifs de ses œuvres des objets trouvés, des pages de magazines publicitaires, des biens de consommation ou des logos d'entreprises. Ces objets sont pris au piège de formes géométriques qui traversent les paysages fantasmagoriques de ses peintures et pointent les tensions entre intime et social, transcendance et immanence.

Giulia Essyad

Giulia Essyad est une artiste, sculptrice, poète, performeuse qui s'intéresse au pouvoir des représentations, elle expérimente avec divers types de sculptures (céramique, impression 3D, matériaux industriels et naturels), la vidéo et l'écriture, de même qu'avec son propre corps lors de performances qui questionnent la construction contemporaine des identités. Elle investit les mondes *transmédiatiques* et le *lorecore*, en tant que mélancolie contemporaine, récits de soi, *quantified self* et vidéosurveillance.

Axelle Grégoire

Axelle Grégoire est formée à différents savoir-faire anciens (gravure et ébénisterie) et aux outils numériques, elle développe des instruments pour servir la représentation des territoires et leur réécriture. Son parcours croisé entre écritures, *landscape* et *strategic design*, recherches, artisanat et expérimentations artistiques, promeut la transdisciplinarité. Membre de la plateforme de recherche S.O.C (Société d'objets cartographiques) co-fondée en 2016, elle participe au sein de ce groupe d'architectes-cartographes à plusieurs projets expérimentaux entre Art et Science.

Max Haiven

Max Haiven est écrivain, éditeur et enseignant. Il est titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur l'imagination radicale. Ses ouvrages les plus récents sont *Palm Oil: The Grease of Empire*, *Revenge Capitalism: The Ghosts of Empire*, *the Demons of Capital*, and *the Settling of Unpayable Debts*, et *Art After Money*, *Money After Art: Creative Strategies Against Financialization*. Il est aussi l'éditeur de *Vagabonds*, une collection de livres courts et radicaux.

Half Earth Socialism

Half Earth Socialism propose une vision révolutionnaire qui permettrait de s'épargner un avenir dystopique fait de réchauffement climatique, d'épidémies et d'extinctions massives. Aux solutions actuellement proposées, programmes de plafonnement, projets de géo-ingénierie, technosolutionnisme *tout électrique*, sanctuarisation de la nature pour classes aisées, Drew Pendergrass et Troy Vettese propose de planifier une utopie éco-socialiste. S'inspirant des travaux d'ingénierie sociale initiés par Otto Neurath et des approches *agit-props*, le livre et le jeu vidéo qui le complète invitent à imaginer un nouveau type d'économie et de société.

Olivia Hernaiz

Les œuvres d'Olivia Hernaiz sont participatives et emploient différents médiums selon les questions sociopolitiques qu'elles abordent, notamment l'identité de genre et la critique institutionnelle. Artiste au parcours de juriste, elle crée en 2020 *L'Art et Ma Carrière*, un jeu féministe qui met en lumière les expériences des femmes dans le monde de l'art, entre logiques capitalistes et patriarcales. Le jeu est inspiré de *Carrer* inventé par le sociologue James Cooke Brown, dont *Careers for girls* est l'adaptation par Parker Brothers. Comme le jeu de Lizzie Magie, *The Landlord's Game*, et le *Monopoly*, *Career* s'inscrit dans une lignée de jeux de société activistes qui cherchent à faire éprouver les conditions de systèmes socio-économiques qu'ils cherchent à dénoncer.

Rok Kranjc

Rok Kranjc est chercheur affilié à la Fondation P2P, au groupe Participatory Futures Global Swarm et à la plateforme Shared Futures. Il est le fondateur de Futurescraft, un studio de recherche et de création axé sur le *future design*, la prospection assistée par des jeux génératifs et diverses formes d'engagement avec les économies alternatives (régénératives, post-croissance, basées sur les communs).

Paul Loubet

Le travail de Paul Loubet est un assemblage de nombreuses références sans hiérarchie aucune, à la fois classiques, populaires et sociétales, associé à une volonté de simplification des formes. Il explore les représentations cartographiques numériques, les vues aériennes de drones et les *maps* des jeux vidéo *4X* (*Explore, Expand, Exploit, Exterminate*). En leur appliquant des méthodes de rendu artisanales, il propose des univers ludiques *Lo-fi* et bricolés.

Finn Massie

Le travail du jeune artiste Finn Massie interroge les limites entre peinture et dessin en utilisant une quantité de médiums variés, du pastel à l'huile à la bombe aérosol en passant par le trait de crayon. Son travail convoque des références à l'histoire de la peinture comme des éléments de la culture populaire, et il est sans doute est judicieux de relever ici les 4500 heures passées sur *Counter-Strike: Global Offensive* et *Team Fortress 2* ou son goût pour le *lore Warhammer*.

Matteo Menapace

Concepteur de jeux et éducateur, Matteo Menapace conçoit des jeux de société coopératifs inspirés par des questions sociales, telles que la politique alimentaire, la perte de la mémoire et la crise climatique (*Daybreak*).

Constanza Mendoza

Considérant les pratiques artistiques à travers les processus d'acquisition et de production de connaissances, Constanza Mendoza mène son travail entre pratique collective et recherche. Son expérience de l'ingénierie coloniale et de l'exploitation minière chilienne l'a amenée à considérer les répercussions planétaires du capitalisme et de sa logique extractive sur les sphères économiques et matérielles, mais aussi affectives et psychologiques. Ses œuvres et projets, souvent de natures participatives, mêlent le discursif et le corporel pour mettre en cause les idéologies et les régimes de vérité qui entourent la consolidation du capital et des États-nations. En reconstituant et assemblant une multiplicité d'histoires, personnelles et collectives, ils manifestent leurs constructions et des potentiels de transformation, individuelle comme commune.

Cullen Miller

La pratique de Cullen Miller, marquée par la dématérialisation, se déploie dans la conception système, la composition musicale, les médias spatiaux et l'écriture. Il travaille avec des modèles temporels non déterministes qui reposent sur les relations et la mise en réseau. En tirant parti de processus paramétriques, autopoïétiques et cybernétiques, ses installations et ses performances expriment le caractère émergent et surprenant de ces environnements.

Moving Castle

Un *château ambulante* – tel que popularisé par le film culte de Studio Ghibli – est un patchwork nomade de différents espaces d'échelle changeante et incohérente contraints de tenir ensemble par la volonté de leurs habitants, que le château peut transporter dans différents mondes. Un nombre croissant de sous-cultures, de communautés numériques et de guildes tournent le dos aux médias sociaux et aux plateformes basés sur des logiques de capture et d'extraction et transfèrent leurs activités sociales et culturelles vers des espaces numériques semi-privés *on chain*. Ces espaces ont le potentiel de devenir des organisations décentralisées financées, détenues et gouvernées par leurs propres membres.

Pour soutenir cette vision, GVN908 et ARB proposent *Moving Castles*, une métaphore organisationnelle et un type de média en temps réel qui assure l'agentivité collective et la participation publique dans des minivers multijoueur.euse.x.s modulaires et portables.

Nicolas Nova

Nicolas Nova est un anthropologue de la technologie, chercheur et écrivain actif dans le domaine des cultures contemporaines, du design d'interaction et de la prospective. Ses travaux se concentrent sur l'observation et la documentation des pratiques numériques et des nouveaux médias, ainsi que sur les changements environnementaux. En utilisant des approches ethnographiques, il enquête sur les cultures du quotidien pour raconter des histoires, et utilise des techniques de design telles que le Design Fiction pour explorer les implications des changements sociaux, technologiques et climatiques.

OMSK Social Club

Dès 2019, le collectif Omsk Social Club convoque des éléments issus des jeux de plateaux et du *LARP*, *live-action role-playing game*, et vise une réalité mixte. Ces propositions de jeux agissent à la fois comme des objets esthétiques qui peuvent être présentés dans un contexte d'exposition et/ou comme passerelle vers leur pratique conceptuelle du *Real Game Play* en tant qu'espace de transition, itinéraire potentiel et horizon des possibilités. Ces propositions peuvent être activées collectivement et les jeux servir d'outil pour explorer les facettes de l'individuation psychique et collective.

Sara Rutz

Sara Rutz explore les versions de la réalité médiées par le jeu. Ses propositions sondent des espaces virtuels collectifs, ceux de la consommation comme ceux de l'innovation, de Amazon aux *hackatons* (événements au cours desquels des collectifs s'engagent dans un projet d'ingénierie rapide et collaboratif sur une période d'une journée ou d'un week-end). Ses expériences de perceptions mixtes dévoilent des mondes imaginaires et *autres qu'humains*.

Kirill Savchenkov

Artiste multimédia, Kirill Savchenkov travaille notamment la sculpture, l'installation, la performance et le son. Il produit des assemblages poétiques de matières rejetées et échouées, rebus métabolisés provenant des domaines matériels, médiatiques et culturels hétérogènes.

Sa pratique artistique relève des jeux et secrets de pouvoir, éprouvant les imbrications plus ou moins cachées de la technologie du social. Ses œuvres révèlent les effets et les affects sécrétés par les sociétés de contrôle : politique hybride, néo-tsarisme, gouvernance algorithmique et manipulation de l'information. Confrontant politique de l'installation et performance du politique, son travail invoque spectacle de la participation et moyens de formation communautaires, à travers la confrontation entre démocratie et autocratie à l'ère des médias numériques. Nommé pour représenter la Russie à la dernière Biennale de Venise, il s'est retiré du projet pour protester contre l'invasion russe de l'Ukraine et vit désormais à Paris.

Sammy Stein

Sammy Stein privilégie la recherche dans l'édition et l'exposition. Il publie des livres, des fanzines, et des fascicules dans lesquels se propose, sous forme d'expériences narratives, l'exploration d'espace/temps non conventionnels (visite guidée de collection, biographie d'artistes fictifs, récits se déroulant sur plusieurs époques...).

Les installations, grands formats, objets, tirages sont le prolongement de ces publications, elles les complètent, expliquent, accompagnent. Sammy Stein est aussi co-fondateur des revues *Collection* (entre-

tiens avec des artistes, éditeur.trice.x.s, designer.euse.x.s...) et *Lagon* (anthologie de bande dessinée prospective).

Trickster-p

Trickster-p est né de la rencontre entre Cristina Galbiati et Ilija Luginbühl et se veut un projet de recherche artistique qui repousse les limites des différentes formes d'art. Au fil du temps, leur pratique s'est orientée vers des expressions qui transgressent les limites du genre théâtral pour aboutir à une pratique hétérogène de participation publique. Les propositions de Trickster-p remettent en discussion les modèles dominants issus de la modernité et propose une expérience participative et contributive entre performances, installation et *game design*.

Ilaria Vinci

La pratique d'Ilaria Vinci explore ce qu'elle appelle la zone de fantaisie : la zone de la psyché humaine où la conscience de soi et la conscience du monde se rencontrent et se confondent. La Z.O.F. devient visible et collective à travers les produits de l'industrie du divertissement, le cinéma et la publicité, où une réalité transfigurée est offerte au spectateur comme une possibilité. Emblématique de la zone, l'espace hétérotopique du parc à thème comme site paradoxal de la récréation commerciale et de l'utopie d'un monde inclusif.

Elsa Werth

Elsa Werth détourne les mots, les objets et les gestes de leur usage commun. Son approche s'oppose à la production de marchandises et remet en question l'information normalisée, et questionne ainsi les critères d'existence des œuvres d'art dans un environnement où les représentations sont standardisées. Elle propose un ensemble de gestes et de stratégies non spectaculaires comme tactiques d'énonciation collective.

Paulo Wirz

Le travail de Paulo Wirz se caractérise par des éléments précis qui s'articulent à travers des ambiguïtés et des définitions peu claires. Les objets et les symboles sont souvent disposés et encadrés par des lignes formant une structure symétrique rappelant un plateau de jeu ou un système aux règles inconnues, tentant ainsi de révéler une logique sous-jacente. Ses œuvres comprennent des collections d'objets, organisés, regroupés ou brisés, des mauvaises herbes qui envahissent l'espace, ainsi que des traces matérielles et fantomatiques du passage du temps. L'artiste cherche à donner sens et forme à un monde diaphane dont la puissance d'apparition est sa disparition.

7. Organisation FTW For The Win

FTW For The Win est une structure curatoriale fondée en 2020 par l'artiste Christian Bili et l'historien de l'art Samuel Wagen-Magnon. FTW convoque l'art comme recherche, le jeu comme écologie et la contrainte comme économie pour envisager la création de valeur et la constitution d'un sens commun.

8. Soutiens et remerciements

The Seashore of Endless Worlds a lieu grâce à la mise à disposition de l'espace Le Commun par la Ville de Genève, avec le soutien du Fonds municipal d'art contemporain et de la Loterie Romande.

Remerciements à Aksioma, Eloïse Bonneviot et Anne de Boer, Simon Cacciti, Contemporaines, Mauro Danesi, Espace 1000Feuilles, Flora Fettah, Bibliothèque Filigrane, Sébastien Guex, Ond ej Houš ava, Mickael Hofer, Katrin Kettenacker, Georgios Koutsouris, Simon Lamunière, la municipalité de Ljubljana, Alexia Mathieu, Ewan Mesa, Paul Paillet, Manon Thomas Pavlowsky, Ophélie Pinto, Penny Rafferty, Billy Rennekamp, Christine von Rotz, Claudia Schafer, Jonas Staal, Douglas Edric Stanley, Hito Steyerl, Axelle Stiefel, Marian Stindt, Beat Suter, Stéphanie Suter, Tamco, Utopiana