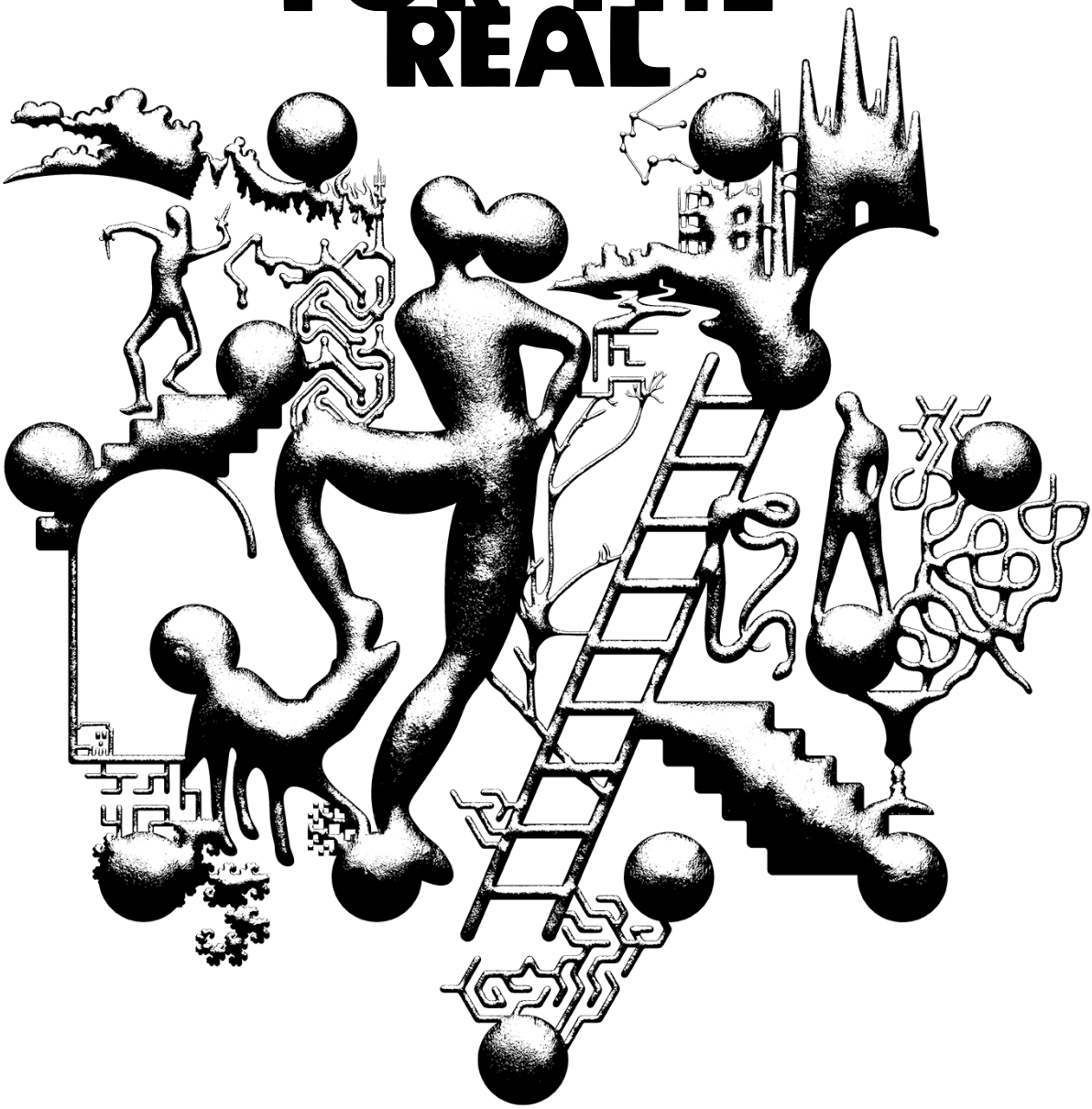
Art, jeu & société

SIDE QUEST FOR THE REAL



Exposition
LARP
Événements

Le Commun
Genève

www.
forthewin.ch

2-21 Déc. 2025

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
	2 Vernissage	**3** La table des possibles p. 5 Reuter in Tehran p. 8	**4** Talks I p. 9	**5**	**6** Le Cinquième Feu p. 5	**7** Invocations p. 6
8	**9** Projections Session I p. 9	**10** Visite commentée (Christian Bili) p. 9	**11** Max Pounder p. 8	**12** Max Pounder p. 8 Talks II p. 9	**13** Better Troll p. 6	**14** Entrainment Protocol 00100 p. 7
15	**16** Projections Session II p. 9	**17** Visite commentée (Samuel Wagen-Magnon) p. 9	**18** Projections Session III p. 9	**19** Talks III	**20** The Quale p. 7	**21** Hades invites you to his Death Café p. 9

Exposition du 3 au 21 décembre
Le Commun

Art, jeu & société est une proposition curatoriale qui explore les pratiques artistiques en lien avec le jeu pour développer les enjeux sociaux avec les cultures émergentes. Les ‹jeux de société› sont envisagés comme participants de résolutions esthétiques – ‹rendre sensible›, mettre en expérience – qui adressent les conditions symboliques et matérielles du contemporain.

Pour sa seconde édition, *Side Quest for the Real* sonde le social au prisme du LARP (*Live Action Role-Playing*, jeu de rôle semi-réel ou grandeur nature) déployé par les artistes. Sa programmation hybride conjugue création, expérimentation et théorie pour appréhender la complexité de notre époque en exposant comment fictions et réalités s'informent mutuellement et avec ambivalence.

La notion de jeu caractérise un présent qui semble désormais défini par l'immédiateté, la *post-histoire* et l'*hyperréalité*, où des mécaniques de jeu supplantent tout contexte. Les règles, les buts et les récits, plus ou moins collectifs, conscients ou instables, sont perpétuellement remis en jeux. Dans cette configuration et cette dynamique, où des logiques de jeu entraînent et dérivent vers des avenirs contingents, les croisements entre l'art et le jeu se conçoivent comme des points critiques permettant d'adresser dialectiquement les constructions et déterminismes sociaux de réalités de plus en plus artificielles.

Mobilisant des concepts comme l'égrégore (entité collective émergente), le ‹*bleed*› (débord, fuite entre jeu et vie) ou le ‹cercle magique› (frontières ritualisées de jeu), les jeux de rôle dévoilent un terrain commun aux œuvres assemblées dans cette édition. Avec une diversité de médiums et de formes d'interaction, elles engagent une économie matérielle pour activer l'imaginaire. Le *jeu de rôle* résonne alors avec les modes de production contemporains où le divertissement et le travail, créatif, se confondent – reflet d'une rationalité où l'invention de soi et la mise en récit deviennent des activités performatives et *autoréalisantes* vitales.

Le Larp, sorte de théâtre à scène ouverte où chaque personne incarne un rôle, implique la construction collective de mondes, de modèles de sociétés et de sociabilité temporaires et imaginaires. À l'ère de la ‹post-vérité› et de l'‹hyperstition›, le Larp en est venu à qualifier des formes d'action, voire d'activisme, qui, mêlant distraction et engagement, simulation et entraînement, mettent en causes les rapports au réel, entre esthétique et politique, matérialités et virtualités. Avec la formation de ‹communautés imaginées› et de ‹politiques préfiguratives›, composé d'‹actions en temps réel› ou de ‹réalités alternées›, le jeu de rôle participe de nouvelles manières de comprendre et de produire les faits sociaux. Relevant de temporalités marquées par la reprise, la répétition et les réapparitions (*reenactment*), le Larp se révèle comme un terme crucial pour investiguer un rapport à une réalité troublée – entre récits et histoires, technologies et magies, farces et tragédies – mais aussi ouverte.

L'exposition questionne les conditions de participation, l'interactivité, l'immersion et leurs limites, pour exposer des structures et des logiques de coexistence et d'interdépendance. Rapprochant art, jeu et société pour faire ressortir le caractère ‹artificiel› de phénomènes qu'elle considère et cherche à politiser, *Side Quest for the Real* interroge les rôles que nous jouons dans la construction de ce que nous rendons ‹réel›, afin de les ressaisir de manières collectives, viables et désirables pour faire société en commun.

Christian Bili & Samuel Wagen-Magnon

Exposition

Side Quest for the Real s'articule autour d'une série d'œuvres spécifiquement produites pour cette édition. Ces projets ont été pensés lors d'une phase de recherche et de discussion avec les artistes. Les propositions, sous forme de jeux, de pièces ou de récits, structurent l'espace-temps du Commun en tant qu'exposition en jeu, comme autant de bifurcations potentielles au sein d'une partie grandeur nature dont la règle racine se dérobe et reste à négocier.

L'exposition est ouverte du 3 au 21 décembre, de midi à 19h.
Vernissage le mardi 2 décembre, dès 18h.

alfatih
Sara Bissen
Ryan Decker
Carina Erdmann, Steph Holl-Trieu, Lore D Selys
Loretta Fahrenholz
Gabriele Garavaglia
Dorota Gawęda & Eglė Kulbokaitė
Hypernormalisa
Lauren Huret
Jean-Baptiste Janisset
Tom K Kemp
Andrea Khôra
Juliette Lizotte
Io.me
Sveta Mordovskaya
Bahar Noorizadeh
Susan Ploetz
Alex Quicho
Random Kingdom
Anja Ripoll & Tristan Cubero
Jak Ritger
Jana Romanova
Jennifer Merlyn Scherler
Noura Tafeche & Tobia P. Bettoni
Transcendence Creative

LARP (ateliers jouables)

Les artistes travaillent le jeu pour rendre sensible et adresser le contemporain. Dans ce sens, le Larp invite à penser de nouveaux modes de contribution et d'inclusion, d'empathie, de réflexion collective, d'agentivité et à expérimenter des formes originales d'échanges entre publics et œuvres. Ces postulats sont activés lors d'ateliers participatifs qui nous permettront de partager un temps de jeu avec les artistes. Les ateliers sont accessibles à touxtes, quelle que soit votre niveau d'expérience. Aucune connaissance en matière de jeu de rôle ou de théâtre n'est requise. Il suffit d'être ouvert·e·x à la discussion, la spéculation et à la co-création.

Les places étant limitées, il est recommandé de réserver sur play@forthewin.ch merci.

La table des possibles (3 déc.)
Le Cinquième Feu (6 déc.)
Invocations (7 déc.)
Better Troll (13 déc.)
Entrainment Protocol 00100 (14 déc.)
The Quale (20 déc.)

La table des possibles
Carina Erdmann, Steph Holl-Trieu, Lore D Selys

La Table des possibles mobilise le jeu de rôle comme méthode de recherche collaborative pour repenser les systèmes économiques. L'analyse de nos modes de vie et préoccupations quotidiennes réelles permet d'expérimenter ensemble d'autres formes d'organisation sociale.

Les personnages semi-fictifs, issus d'une phase initiale de création basée sur les mécaniques du Larp et de l'enquête ouvrière de Karl Marx, incarnent les membres d'un conseil spéculatif. Au sein de ce conseil, nous modifions les paramètres du jeu existant qui modélise les interactions dans un système économique basé sur les principes de concurrence et d'extraction. Tiraillé·e·x·s entre des intérêts et des impératifs contradictoires, nous intervenons sur les règles implicites et explicites et anticipons l'impact de ces changements pour le social.

Au fil du temps, chaque session de jeu génère des scénarios narratifs qui sont collectés et mis à disposition sous forme d'archives communes de systèmes économiques alternatifs. Ce projet fait le lien entre les différentes échelles de transformation structurelle et les expériences vécues grâce au jeu de rôle grandeur nature et *hacking de jeux*.

Mercredi 3, 15h

10 joueur·euse·x·s
En anglais, environ 3h

La table des possibles est soutenu par (re)connecting.earth, Les Créatives et FTW

Le Cinquième Feu
Tom K Kemp

Tom K Kemp nous propose de tester le prototype de son nouveau jeu de rôle intitulé *Le Cinquième Feu*. Ce jeu se déroule dans notre réalité actuelle et s'articule autour d'un ensemble de pourparlers entre un groupe de négociateur·ice·x·s humain·e·x·s et l'élément feu, qui s'est mis en grève. Pendant toute la durée de ces négociations, aucune combustion ne peut avoir lieu, qu'il s'agisse d'incendies de forêt, d'énergie industrielle, d'armes, de fours, de bougies ou de cigarettes.

Le structure de jeu est ouverte et évolue en fonction du contexte et des joueur·euse·x·s : par exemple, les détails précis du récit, tels que les moyens de compréhension et de communication de l'élément feu, les conséquences positives et négatives de sa grève à l'échelle mondiale, ses revendications, les décisions finales et les concessions des négociateurs de la grève, ainsi que tout nouvel accord négocié, sont tous rédigés par les participants et réinventés à chaque itération du jeu.

Samedi 6, 15h
Atelier animé par Jade Barget

10 joueur·euse·x·s
En français, environ 3h

Invocations
Juliette Lizotte

·˚ ˚ ·◦ En l'an 444 après la mort de Michée Chauderon, Les Hérétiques se rassemblent en secret dans les entrailles de Genève pour invoquer les voix des adelphes disparu·e·x·s et préserver les Communs… *·˚◦·˚ ˚

Invocations tisse des liens entre les chasses aux sorcières qui font rage dès la fin du XVe siècle et jusqu'à la condamnation à mort de Michée Chauderon en 1652 à Genève, la réforme protestante qui transforme la ville dès le XVIe siècle, et la révolution médiatique que fut la presse à imprimer au milieu du XVe siècle.

À l'heure où la montée de l'extrême droite inquiète, de multiples génocides ravagent le monde, les personnes queer et trans perdent leurs droits à peine acquis, et ce avec le soutien actif de nos gouvernements… quand la même histoire se répète sans cesse, comment imaginer la suite? *Invocations* propose un glissement vers le fantastique pour y mélanger nos imaginaires, ouvrir nos sens, et rêver ensemble un monde au-delà de nos perceptions, invitant à penser la magie comme acte politique.

Cette pièce interroge le pouvoir, l'hérésie, la construction et l'opposition de systèmes de croyances, ce qui est retenu par l'Histoire, et ce que l'on peut reconstruire, imaginer, fabuler, rêver de ce qui a été oublié ou omis. Abordée par le biais de l'*hantologie*, *Invocations* invite des voix spectrales anachroniques à être incarnées dans un présent fictif pour imaginer un possible futur.

Invocations est une installation interactive, textile et sonore, qui devient outil et accessoire de jeu à activer lors d'un Larp où les participant·e·x·s peuvent explorer la narration collaborative avec des mécanismes de jeux liés à la voix et à la notion d'archive orale-textuelle-textile-corporelle, où le visible et l'invisible s'entremêlent.

Dimanche 7, 15h
Atelier co-facilité avec Anne Lise le Gac
& Mayotte de Saulieu

10 joueur·euse·x·s
En français, environ 3h

Better Troll
Jana Romanova

Better Trolls propose de s'immerger dans une comédie noire sur l'influence, la survie et la valeur du capital humain à l'heure d'un Internet quasi-totalement machinique. Les joueur·euse·x·s incarnent les employé·e·x·s de la dernière agence d'e-réputation (aka usine à trolls) gérée par des humain·e·x·s. Iels devront y prouver leur mérite avant d'être remplacé·e·x·s par des bots IA, déjà plus rapides, moins couteux et bien plus persuasifs…

Le jeu nous confronte à une série de réunions de bureaux absurdes afin de créer des campagnes virales imparables et de susciter un maximum d'engagement et d'émotions sur le web. Les séances de brainstorm font jour à des dilemmes moraux : jusqu'où irions-nous pour conserver notre travail? Pouvons-nous manipuler les autres sans perdre un peu de nous-mêmes? Et que se passe-t-il lorsque nos relations personnelles ressemblent de plus en plus aux techniques de promotion pour un nouveau produit?

Tout en jonglant avec les contraintes de la culture d'entreprise et des relations intercollègues compliquées, le jeu nous apprend également comment fonctionnent les stratégies modernes des trolls en éprouvant à la première personne la face obscure de l'influence dans un monde où l'attention est la ressource la plus convoitée.

Samedi 13, 15h

6-11 joueur·euse·x·s
En anglais, environ 3h

Entrainment Protocol 00100
Andrea Khôra

Nous recrutons actuellement des volontaires pour la phase initiale de test du *protocole d'entraînement 00100*, une étude sur la cognition, le traitement sensoriel et les états de conscience modifiés. Votre participation contribuera à l'avancement de la recherche sur la conscience et au développement de nouvelles technologies de défense.

Conditions d'éligibilité : cette procédure comprend des motifs lumineux stroboscopiques et ne convient pas aux personnes ayant des antécédents de crises photosensibles, d'épilepsie ou de troubles connexes.

Dimanche 14, 12h, 15h
La performance interactive implique des lumières clignotantes et ne doit pas être suivie par des personnes présentant un risque de crises.

4 joueur·euse·x·s
En anglais, environ 1h45
2 sessions

The Quale (Larp & Media Experiment)
Susan Ploetz

Dans un futur proche où le pouvoir des États-nations s'est affaibli et où la fertilité humaine a considérablement chuté, deux puissances se disputent le contrôle de la reproduction et du destin de la vie même : les entreprises de biotechnologie et les ordres religieux ascendants. Ces institutions façonnent désormais la vie, le corps et les choix des individu·e·x·s à travers des systèmes qui réduisent l'expérience humaine à des statistiques, des doctrines et des données. Les deux puissances mènent une guerre psychologique pour gagner les cœurs, les esprits et les utérus : promesses biotechnologiques d'optimisation, visions religieuses d'une mission divine et d'obligations morales. En réponse, un collectif clandestin *The Quale* s'est formé afin de soustraire l'expérience humaine au joug de ces systèmes, trouver d'autres moyens de maintenir la vie et renouer avec le miracle de l'existence.

Ce Larp expérimental nous invite à incarner les membre·x·s de ce collectif afin de créer une campagne de *contre-opérations psychologiques*. Le psychodrame, le travail de constellation et l'exploration de réalités parallèles seront déployés afin de déjouer la propagande institutionnelle et de maintenir l'étincelle vivante.

Samedi 20, 10h
Certaines séquences du Larp seront enregistrées

12 joueur·euse·x·s
En franglais, environ 8h, repas inclus

Événements

La notion de jeu échappe aux définitions, étant, sans doute, cette dimension du social qui inscrit la conscience du monde à des instants significatifs et des artefacts en tant que processus transductif. Performances inédites, sessions de films, conversations et visites, cette programmation invite à élargir le champ et à relier les œuvres à leurs enjeux pour en éprouver la portée et les possibles.

Reuter in Tehran (3 déc.)
Max Pounder (11 et 12 déc.)
Hades invites you to his Death Café (21 déc.)

Talks (4, 12, 19 déc.)
Projections (9, 16, 18, 23 déc.)
Visites commentées (10, 17 déc.)

Reuter in Tehran
Bahar Noorizadeh

Bahar Noorizadeh nous invite à une lecture-performance basée sur son installation *Reuter in Tehran*. Mise en scène d'une recherche investigative, de diagrammes délirants, de dossiers secrets et de cartographies étranges, *Reuter in Tehran* retrace les traces d'un organisme singulier qui a survécu au système économique iranien depuis la création de la première banque moderne en Iran, l'Imperial Bank of Persia, en 1889.

L'œuvre parcourt les zones économiques libres qui s'étendent sur la côte sud pour raconter l'histoire occulte des institutions pseudo-financières, des empires de sous-traitants et du labyrinthe des banques parallèles. L'image infrastructurelle qui en ressort est celle d'une cosmologie alternative du capital. Qu'y a-t-il derrière l'argent ? Toute l'histoire.

Mercredi 3, 19h

Max Pounder
lo.me

Une silhouette se déplie, s'observe et se rejoue. Quelque chose veille. *Max Pounder* se déroule comme un scénario sans récit. Le corps n'incarne plus, il contredit, trouble. Dans cet espace suspendu, les règles se renégocient. Le sol devient terrain, surface de projection, zone de jeu. Il ne s'agit plus de gagner, mais de s'obstiner. Rituel ou mirage, *Max Pounder* invite à éprouver un moment de fluctuation : celui où le jeu débute.

Entre performance physique et dispositif scénique, le collectif lo.me explore la persistance du jeu : son entêtement, sa ritualité, sa résistance. Plan de déploiement et d'impact, il devient un champ d'adversité au sein duquel le corps cherche sa place, chute, recommence, invente de nouvelles stratégies. Cette proposition en deux volets poursuit une recherche sur les cadres narratifs et les codes de la représentation, en convoquant les imaginaires du sport et du cinéma de genre.

Jeudi 11 et vendredi 12, 19h
Performances à durée variable

Hades invites you to his Death Café

Jennifer Merlyn Scherler

Jennifer Merlyn Scherler nous convie pour un ultime goûter dans un espace à 2,5 dimensions, le *Death Café*. Inspiré des *Maid café* de Tokyo (qu'elle a fréquenté régulièrement durant sa résidence au TOKAS en 2025), celui-ci est tenu par Hadès, *villain* transmasculin pur sucre au cœur tendre et figure récurrente de son œuvre. Dans ce lieu hanté, la performance transforme les rituels du deuil et de mémoire en une expérience sociale, douce et troublante à la fois.

Hadès (interprété par l'artiste) accueille les invité·e·x·s et prend les commandes à partir d'un menu qui comprend boissons et desserts, performances de *lip-sync*, conversations sur des amis décédés et plus encore, pour apprivoiser la mort, celle des autres comme la sienne. Entre fiction et réalité, *kawaii* et macabre, *Hades invites you to his Death Café* propose une méditation ironique et sensible sur la disparition, la nostalgie *fan*, et les liens affectifs qui nous relient aux mondes au-delà.

Dimanche 21, dès 13h

Talks

Talks I, jeudi 4, 19h

Jak Ritger

Talks II, vendredi 12, 19h

Jana Romanova
Andrea Khôra

Talks II, vendredi 19, 19h

Susan Ploetz
Jennifer Merlyn Scherler

Projections

Session I, mardi 9, 19h

alfatih, *switzerland*, 2024 (21 min)
Andrew Norman Wilson, *Silvesterchlausen*, 2025 (12 min)
Andrew Norman Wilson, *Impersonator*, 2021 (18 min)
Jak Ritger & Gideon Jacobs, *Beeldenstorm Meditation*, 2025 (10 min.)
Dorota Gawęda & Eglė Kulbokaitė, *Mouthless Part 1*, 2020 (45 min)

Session II, mardi 16, 19h

Maria Guță & Lauren Huret, *The Soohtsayings of Iris*, 2020 (21 min)
Maria Guță & Lauren Huret, *Heads for Business, Bodies for Sin*, 2024 (4 min)
Tom K Kemp, *Crisis Acres*, 2025 (60 min)
Philip Speakman, *Reality Break*, 2025 (15 min.)

Session III, jeudi 18, 19h

Bahar Noorizadeh, *Free to choose*, 2023 (35 min)
Parham Ghalamdar, *Angels Don't Die in Multiplayer*, 2025 (3 min)
Parham Ghalamdar, *SNW_DSRT*, 2025 (4 min)
Noura Tafeche & Tobia paolo Bettoni, *MICCHAN*, 2025 (3 min)
Dana Dawud, *Monad*, 2024 (21 min)
Dana Dawud, *Palcorecore*, 2023 (5 min)

Visites commentées

Mercredi 10, 19h

Visite commentée de l'exposition
avec Christian Bili

Mercredi 17, 19h

Visite commentée de l'exposition
avec Samuel Wagen-Magnon

Artistes, collectifs

alfatih

alfatih (CH) développe une pratique artistique à travers des installations vidéo, des œuvres interactives et des animations CGI. Ces œuvres placent le spectateur dans une position ambivalente, entre contrôle et soumission, observation et participation. Parmi ses projets récents, *A Day in the Life* (Swiss Institute, New York, 2023) présente une narration de 24 heures générée par IA suivant un ‹bébé adulte›, tandis que *A Way Out of Time* (BIM 2024) invite les visiteurs à manipuler un landau victorien qui active des récits artificiels en temps réel.

Sara Bissen

Sara Bissen (CH/KZ) s'engage dans une pratique qui entrelace technologies numériques, récits critiques, questions de genre et esthétiques engagées et cultive un penchant pour la recherche historique et théorique. Au cœur de son travail se trouve une réflexion sur le capitalisme, les politiques identitaires et l'archive, emprunte d'une approche résolument postcoloniale documentant et donnant voix à des entités délaissées des systèmes occidentaux de pensée. Elle crée de nouvelles formes de narrations et cherche un langage sensible pour des récits féminins et mythiques d'Asie centrale qui valorisent une mémoire intergénérationnelle héritée du patrimoine folklorique. Engagée dans une démarche de critique sociale et de réappropriation techno culturelle, Bissen construit une œuvre à la fois conceptuelle et participative, où l'art est une expérience immersive pour mobiliser la mémoire, le corps et les formes alternatives de pouvoir.

Ryan Decker

Ryan Decker (US) conçoit des objets spécifiques et excentriques à notre petit âge sombre, soi-disant déterminé par le techno-féodalisme ou les moteurs de jeux. À partir de logiciels de modélisation 3D comme Blender, il génère des sculptures-objets hybrides (trônes, lampes, miroirs, figures et autres *assets*) qui oscillent entre fonctionnalités domestiques et pures spéculations formelles ou matérielles. Ce processus de transfiguration ne transpose pas seulement des volumes virtuels en objets tangibles : il exporte dans le réel une logique d'assemblage, de combinaison et de sampling propre aux environnements numériques. Par une pratique du bricolage qui opère l'animation de l'inorganique, Decker fait de ses sculptures-mobiliers des porteurs de *lore* fragmenté, comme si chaque pièce contenait en elle les règles concassées d'un monde parallèle synthétisable. Comme dans le monde d'Odradek, cet espace latent d'où la marchandise transfigure la nature et les données en ‹féerie› – jardin des délices pour appareils électroménagers – et vers lequel les objets embarquent des vies, les œuvres de Decker semblent fuiter de songes drolatiques potentiellement monstrueux et merveilleux. Satiriques et pseudo-absurdes, elles auscultent notre rapport à une réalité augmentée et connectée aux objets, tout en développant des affordances autres. Ces pièces provoquent leur environnement, comme un jouet implique son jeu grandeur nature, comme la méditation sur un cheval de Troie implique un univers étendu et inattendu.

Carina Erdmann, Steph Holl-Trieu & Lore D Selys

Carina Erdmann (DE/BE) est artiste, chercheuse et curatrice basée à Berlin. Son travail se situe à l'intersection de la conception de jeux et de la performance, explorant le jeu de rôle et le worldbuilding collectif comme méthodes d'enquête critique et de spéculation sociale. À travers des architectures de jeu adaptatives, des expositions immersives et des partitions somatiques, elle développe des espaces où les joueur·euse·x·s (dé)construisent des mémoires collectives et (per)forment des perspectives plurielles. Ses recherches investiguent notamment les hybridations entre jeux en ligne et performance, questionnant de manière critique les structures inhérentes aux jeux pour décrire le monde contemporain reconfiguré comme espace de jeu. Elle étudie l'improvisation, le partage des rêves et les technologies de communication comme moyens de recollectiviser les luttes intérieures et de leur donner un sens social et structurel. Titulaire d'un BA en Audiovisual Media (Los Angeles, Berlin, Paris, Amsterdam), elle poursuit actuellement un doctorat sur l'interaction entre joueur et avatar à travers le Larp en ligne. Elle développe ses recherches collaboratives à travers la plateforme 0ct0p0s.net (*Role Play as Research*) et l'espace collaboratif *au JUS* à Bruxelles. Développant régulièrement ses projets en collaboration, elle travaille pour cette exposition avec Steph Holl-Trieu (artistes et chercheuse en théorie des médias) et Laure D Selys (artiste et chercheuse dont la pratique explore les relations entre espaces, narration et langage).

Loretta Fahrenholz

Loretta Fahrenholz (DE) est une cinéaste et artiste visuelle qui vit à Berlin. Ses films et installations juxtaposent le réel et le virtuel en jouant avec les genres et les références culturelles. Elle explore la création de valeurs, humaines et technologiques, entre ‹réalisation de soi› et autoactualisation, confrontée aux logiques de répétition et de performance des réseaux sociaux, à la production et la collection de ‹données›. Ses ‹documentaires performatifs›, tels que *Trash The Musical* (2023) et *Court Society 1–23* (2024), souvent exposés en étant accompagnés de produits dérivés (série de photographies, installations), explorent et exploitent des contradictions, entre différents milieux sociaux, et des limites, comme celles des jeux de rôle et de l'illusion. En s'intéressant aux rapports entre formes et contenus, aux constructions narratives, insistant sur la notion d'‹acteur› ou la manipulation de circonstances, ses œuvres réfléchissent les vicissitudes propres à la formation de groupe et questionnent les moyens de production de l'art à l'ère du développement d'intelligences artificielles et la génération infinie de ‹contenus›.

Gabriele Garavaglia

Gabriele Garavaglia (CH) développe une pratique mutante, enracinée dans l'art conceptuel, empruntant aux codes du cinéma, du jeu vidéo, de la mode ou du design. Formé en architecture avant de se tourner vers une conception élargie des beaux-arts, il crée des ‹installations vivantes› qui relèvent moins de la performance que de perturbations perceptives qui provoquent de nouvelles expériences et une réflexion des infrastructures. Travaillant dans l'espace liminal entre objets introuvables et sujets aliénés, faisant coexister des choses et des sens éloignés, son imagerie puise dans la culture populaire et ses marges : mangas, esthétique gothique, science-fiction, mythologies urbaines. Gabriele met en scène des figures ambivalentes, corps étrangers aux frontières de l'humain – acteurs en crise, portes d'ascenseur trompe-l'œil, silhouettes indécidables – qui fonctionnent comme des *glitchs* dans la fabrique du réel. Ses œuvres interrogent les rôles que nous endossons au quotidien, les ‹uniformes› sociaux que nous portons, et la

manière dont les objets comme les corps deviennent vecteurs de récits et d'identités multiples. Il enseigne à la ZHdK et à l'ECAL et a été lauréat des Swiss Art Awards en 2019.

Dorota Gawęda & Eglė Kulbokaitė

Dorota Gaweda et Egle Kulbokaité (CH) travaillent ensemble en duo et de manières plurielles, mêlant performance, peinture, sculpture, vidéo et installation, pour créer des espaces où les genres et le langage sont ouverts et métamorphosés. Fondatrices du *Young Girl Reading Group* (2013-2021), leurs œuvres abordent notamment la théorie et la (science-)fiction féministe, les films d'horreur, le folklore et les traditions d'Europe de l'Est, les liens entre émancipation et technologie. En transfusant différents corpus de savoirs à travers l'espace et le temps, elles développent une pratique multiforme fondée sur la recherche, tissant ensemble des champs et des entités en apparence disparates, entre écologie et technologie, science et magie, vivants et morts, intelligences non humaines et spéculations (croyances et espoirs) collectives. Les artistes explorent le motif du double à travers la culture populaire, l'art, le folklore et la technologie, dans le but de démêler les fils de l'identité contemporaine, sondant les frontières du soi dans un monde où le réel et le virtuel sont de plus en plus entremêlés et confondus. Entre espaces et mémoires déconstruits, les œuvres font surgir de manières synthétiques et évanescentes des expériences historiques et corporelles profondes.

Lauren Huret & Maria Guță

Maria Guta et Lauren Huret (CH) ont développé une collaboration artistique jouant avec les mécanismes de construction identitaire à l'ère de l'hypervisibilité médiatique. Ensemble, elles interrogent la façon dont les images – qu'elles proviennent du cinéma hollywoodien, des réseaux sociaux ou des dispositifs d'intelligence artificielle – façonnent nos identités et nos imaginaires collectifs. Leur travail commun explore la tension entre représentation de soi et dissolution du sujet, entre fascination pour l'icône et critique des systèmes de pouvoir qui la produisent.

Dans leurs installations vidéo et performances collaboratives, elles utilisent les codes audio-visuels et formels du déguisement et de la mise en scène pour interroger les jeux de rôle et l'idéal de performance comme principes de notre construction sociale à travers les stéréotypes du *glamour* ou les codes genrés. En poussant les outils numériques – filtres, *deepfakes*, générateurs d'images par IA – à l'hallucination, elle révèlent les biais et les fantasmes inscrits dans ces technologies. Leur approche mêle esthétique pop, satire et spéculation critique, créant des univers où se superposent nostalgie cinématographique, culte de la célébrité et anxiété technologique.

Considérant l'histoire de l'informatique ou la distribution en masse des images et clichés sur Internet, elles s'intéressent aux croyances, mythes et fantasmes liés au ‹monde du travail› et aux imaginaires technologiques. En parallèle, Maria Guta poursuit une pratique solo autour de son alter ego *Lola Lane*, avatar protéiforme qui traverse un siècle de culture visuelle. Par le collage numérique, la vidéo et les réseaux sociaux, elle rejoue les codes de la starification pour mieux en déconstruire les mécanismes. Lauren Huret, de son côté, développe des recherches sur les affects produits par les images, notamment à travers des enquêtes de terrain (modération de contenu aux Philippines, mythologies de l'IA en Silicon Valley) et des pièces hypnotiques qui questionnent le pouvoir *pharmacologie*, entre guérison et manipulation, des images.

Hypernormalisa (Lisa Mayer & Emil Adam)

Lisa Mayer (DE) travaille principalement dans les champs de la sculpture, de l'assemblage et de l'installation. Ses œuvres mobilisent des jouets d'enfance, des perles décoratives, des peluches et autres objets trouvés qui, réassemblés, forment une mémoire matérielle collective. Les spectateur·rice·x·s peuvent redécouvrir dans l'opulence de ces structures leurs propres ‹trésors› d'antan, fragments nostalgiques et hypnagogiques d'un monde révolu comme à venir. Ses sculptures évoquent des univers fantasmatiques ou des images foisonnantes, saturées de couleurs, de formes et de surfaces chatoyantes. Objets de l'enfance et artefacts de consommation adolescente ou adulte s'y entremêlent, générant un *punctum* de saturation où deux réalités se heurtent pour faire émerger un nouveau langage matériel et formel.

Le travail de Mayer résonne avec les théories du *cute accelerationism*, où le mignon n'est plus simple esthétique mais ligne de fuite et vecteur d'une transformation culturelle accélérée. Entre trash et nostalgie, *kitsch* et métamorphose, ses assemblages interrogent identité, culture de consommation et émotionalité des objets comme transitionnels. Ils invitent à se perdre dans ces mondes débordants tout en révélant le potentiel du *cute* comme lieu de sensibilité, de résistance et de mutation collective. Dans ses œuvres, l'artiste insuffle une nouvelle vie à du rejeté, *cast-offs*, qui constituent un peuple qui manque à une société capitaliste qui a trop tardé, travaillée par l'impertinence de ses objets, l'excès matériel et la socialisation genrée.

Jean-Baptiste Janisset

Jean-Baptiste Janisset (FR) arpente les territoires à la recherche d'un patrimoine spirituel et symbolique inscrit dans l'espace public : motifs sculptés sur des pierres tombales, statues et monuments, blasons, ornements, figures animales et signes gravés sur les églises… Entre la France, le Sénégal, l'Algérie, le Bénin ou le Japon, il réalise des moulages rapides, souvent à la sauvette, sur des surfaces chargées d'histoire. Ces empreintes – qu'il appelle ‹révélations› – deviennent ensuite des sculptures assemblées dans des compositions où se superposent strates temporelles, systèmes de croyances et héritages coloniaux. Ces agencements contrent les logiques muséales et les hiérarchies cultuelles : ils opèrent par contamination, superposition, résonance. Chaque pièce incorpore le contexte de sa production et de sa circulation – parfois d'actes de désobéissance ou de négociation – fruit de rencontres avec différents médiums, prêtres, marabouts, magiciens ou *gate keepers*. Sa pratique relève d'une archéologie spéculative : chaque fragment prélevé est désolidarisé de son contexte d'origine pour être réinscrit dans un nouvel ensemble, une constellation syncrétique. Les sculptures qui en résultent ne cherchent ni la fidélité ni la virtuosité, mais une forme de réanimation par le geste de reproduction. Plomb patiné, bronze ou cuivre, surfaces iridescentes, miroirs noirs, créent des reflets instables, où le passé se diffracte dans l'éphémère du présent selon les points de vue.

Janisset organise également des expositions collectives où il rassemble des artistes et ami·e·x·s autour de thématiques ouvertes, prolongeant dans le champ curatorial cette logique d'assemblage et de mise en commun.

Tom K Kemp

Tom K Kemp (NL/UK) est un artiste et designer de jeux de rôle dont la pratique mêle animation, cinéma et narration collective. En concevant des jeux de rôle collaboratifs, il explore la manière dont les histoires peuvent devenir des outils pour penser les systèmes complexes qui nous traversent, économiques, politiques et/ou technolo-

giques. Ses projets se présentent comme des fictions collectives où les participant·es incarnent des forces, des institutions ou des entités abstraites, brouillant les frontières entre simulation politique, fanfiction et rituel divinatoire. Ces récits improvisés fonctionnent comme des laboratoires de pensée spéculative, ils invitent à rejouer et à reconfigurer les récits dominants, à inventer des formes d'agentivité partagée et à questionner les conséquences inattendues de nos tentatives pour modéliser le monde.

Andrea Khôra

Andrea Khôra (UK) est une artiste et chercheuse étasunienne basée à Londres. À travers sa recherche de thèse, intitulée *Under the Influence: Expanded Technologies of the Mind*, et ses œuvres qui prennent la forme d'installation multimédia, elle examine les relations culturelles et institutionnelles complexes autour des phénomènes psychédéliques et des états de conscience altérés ou ‹élargis›, liés aux rêves ou à l'emploi de drogues. À l'enchevêtrement des contre-cultures, de l'évolution du capitalisme, des systèmes médicaux occidentaux ou du complexe militaro-industriel, elle déploie des récits et enjeux relatifs à la malléabilité de la réalité, autant dans les dimensions individuelles que collectives. Ses œuvres semi-interactives spatialisent et problématisent les paramètres somatiques et physiologiques de la participation avec l'enrôlement et la sujétion, faisant écho à l'histoire des médias et de la perception à travers des appareils et dispositifs révélateurs des reconfigurations entre spectateurs, surveillance, structures de pouvoir et systèmes de contrôle.

Juliette Lizotte

Juliette Lizotte (FR) aka jujulove est une artiste, vidéaste, instigatrice de communautés et productrice radio basée à Amsterdam. Inspirée par la science-fiction féministe, les jeux vidéo, la culture pop et la *fantasy*, son travail se concentre sur les figures mythologiques comme portails pour aborder les urgences écologiques et sociales et préparer le terrain pour la résistance aux systèmes d'oppression, tout en explorant les méthodologies du jeu de rôle pour la création de récits collectifs.

lo.me (Mélissa Biondo & Ioren Tschannen)

lo.me, Mélissa Biondo et Ioren tschannen (CH), explore les possibilités du devenir image, interrogeant comment les corps se transforment en surfaces de projection, en personnages jouables ou en présence instables. À travers la performance et la vidéo, iels créent des situations où l'incarnation devient un processus ouvert, jamais achevé : ce qui définit une personne se développe, se solidifie, se dissout, pour recommencer. Leur travail s'articule parfois autour de structures scéniques – dispositifs à la fois contraignants et générateurs de possibles – qui déterminent les règles du jeu, les modes de déplacement et les relations entre interprètes et public.

Adressant des codes dérivant des jeux vidéo, d'Internet et d'espaces liminaux (*backrooms*, *NPCs*, grilles invisibles de moteurs graphiques…), lo.me construit des environnements où le factice et le fantasme côtoient les mécanismes d'aliénation et de contrôle. Leurs performances fonctionnent comme des partitions basées sur la répétition, l'amplification, la durée et l'épuisement, mettant à l'épreuve les évidences du mouvement et les attentes du spectateur. Entre surface et vide, docilité et maîtrise, iels déploient une chorégraphie de regards, d'actions et d'identifications qui brouille les frontières entre sujet et objet d'observation.

Le corps y est compris comme médium principal, mais aussi comme interface : un lieu où s'éprouvent les dynamiques de pouvoir, les fantasmes de représentation et les possibilités de dépersonnalisation. En créant délibérément du vide, lo.me invite l'autre à se projeter, questionnant ainsi ce que signifie incarner – ou devenir – un corps dans des espaces donnés, qu'ils soient physiques, symboliques ou virtuels. Leur pratique engage une réflexion sur les systèmes de production d'identité, la tension entre autonomie et aliénation, et les glissements permanents qui caractérisent toute présence.

Iels ont notamment présenté leur travail à la Biennale für Freiburg, au Drop Out Festival (Gessnerallee, Zurich), au Théâtre du Loup (Genève) et aux Urbaines (Lausanne), développant un processus de recherche continu autour des espaces de performance et de jeu, de leurs cadres et de leurs potentielles limites.

Sveta Mordovskaya

Sveta Mordovskaya (CH) travaille à partir de matériaux trouvés dans la rue, d'objets achetés en ligne ou de photographies issues de son archive personnelle qu'elle assemble en sculptures et installations où mémoires intimes et imaginaires collectifs se kaléidoscopent. Formée en photographie à la ZHdK de Zurich puis en sculpture à l'Académie des Beaux-Arts de Vienne, elle développe une pratique où tissus, poupées, miroirs, emballages plastiques et autres objets mobiles recommandés aux familles sont réagencés dans des compositions biomorphiques oscillant entre la vulgarité domestique et l'inquiétante étrangeté d'une génération équivoque.

Ces assemblages manifestent un processus de transformation où, comme elle le décrit, les matériaux ‹passent à travers elle-même›, geste oscillant entre récupérations et fictionnalisations poïétiques. Les sculptures deviennent costumes, déguisements, enveloppes vides, signalant l'absence de corps tout en invoquant leur présence dialectique et fantomatique. ‹Phantasmagoric-Pop-Pysch Collage›, ils dévoilent les aspirations inassouvies de la classe moyenne, où l'objet désiré se révèle décevant une fois déballé. Le travail de Mordovskaya s'inscrit peut-être dans ce que l'historienne et critique d'art Larne Abse Gogarty nomme un ‹expressionnisme antiluxueux›. Investissant les virtualités matérielles des objets en les soustrayant aux fonctions figées dans lesquelles ils sont enrôlés, ses assemblages cherchent moins à réenchanter les ‹rebuts› du capitalisme qu'à rouvrir leur potentiel de manière réflexive et spéculative, une fois déplacé de leur assignation commerciale ou ‹utilitaire›.

Ses photographies, qui mobilisent des images d'enfance et d'adolescence – elle-même déguisée en personnage de cour, ou posant avec sa bande d'écolières – apparaissent comme des images automatiques recombinant un contenu latent plus ou moins passé en fonction d'un présent figé, rejouant indéfiniment les scénarios d'une identité bricolée. Agrandies et encadrées de matériaux récupérés, ces images perdent leur intimité pour prendre une dimension pseudo-mobilière, concrétions d'un voyage précaire – prospectivement nostalgique, mais aussi teinté d'humour – vers l'‹âge adulte›.

Bahar Noorizadeh

Bahar Noorizadeh (IR/UK) est artiste, cinéaste, chercheuse et conceptrice de plateforme. La collaboration et l'auctorialité partagée sont au cœur de sa pratique qui examine les liens entre art et capitalisme, ainsi que les technologies morales, sociales et organisationnelles qui y sont mêlées. Mettant en scène la tension entre imagination artistique et spéculation financière, elle étudie l'histoire économique à contre-courant dans l'espoir d'exhumer des modèles radicaux – pouvant relever de l'ésotérisme, de l'anticipation ou de l'émancipation. Elle a ainsi produit un vaste corpus

d'œuvres multi-média abordant l'histoire technologique et intellectuelle de l'économie – du socialisme cybernétique à la finance néolibérale – souvent présentées sous la forme de films ou d'essais-fiction aux dispositifs expérimentaux qui soulignent les dimensions spéculatives des relations sociales et leur capture par le régime financier prédateur. Elle a co-fondé *Weird Economies*, une plateforme réunie autour de la ‹science-fiction financière›, des imaginaires et alternatives économiques, qui, en organisant des groupes d'études ou des jeux de rôles pour répéter des scénarios alternatifs d'organisation sociale, sert à la fois de revue, d'espace de programmation et de site socio-expérimental pour tracer des imaginaires au-delà de la finance. Avec Klara Kofen, elle a réalisé l'opéra hybride, *Admiror, Or Revolutionary Sentiments* (2024), performance audiovisuelle axée sur une série de dialogues adressant les rapports entre capitalisme et révolution, considérant le Larp avec les nouveaux modes de l'action politique et de spectacularisation. En développant des rapports dialectiques entre structure et spéculation, cette œuvre aborde les liens entre pratiques révolutionnaires et politiques préfiguratrices s'incarnant dans l'expérience concrète et matérielle du présent.

Susan Ploetz

Susan Ploetz (DE/US) est une artiste-chercheuse qui travaille avec la somatique, la théorie, l'écriture, la performance, la simulation et les jeux de rôle dans différentes configurations. Son travail explore les espaces où corps et technologie se rencontrent et s'éprouvent, dès lors elle mobilise l'imagination, la matérialité magique et les protocoles pour chercher à induire des dissonances émotionnelles émancipatrices et une expansion de la perception. Elle explore la conception de jeux centrés sur l'expérience physique du présent et la construction narrative comme création collaborative du monde pour développer l'action individuelle au sein de communautés spontanées, éphémères et décentralisées. Elle a présenté ses œuvres dans de nombreuses institutions internationales, et intervient régulièrement comme enseignante et conférencière. Son travail s'engage à repenser les formes de vie et de collaboration à l'heure des technologies, de la segmentation sociale et de l'immersion systémique.

Alex Quicho

Alex Quicho (UK) est théoricienne, artiste et directrice de recherche basée à Londres. Sa pratique – entre écriture critique, conférences performatives et image en mouvement – interroge la manière dont les technologies émergentes fabriquent et déforment la réalité sociale, et comment des récits ‹inhumains› (doubles, anges, intelligences ‹*girl*›) reconfigurent la subjectivité. Développant et dépassant de manière accélérée et critique *la théorie de la jeune fille* (TIQQUN, 2001), elle développe notamment une pensée de la ‹girlification› et des subjectivités post-plateformes, articulant désir, pouvoir et médiation algorithmique. Parmi ses projets majeurs : *Girlstack* (2013-25), sur l'‹intelligence fille› et ses effets planétaires ; *Alley to Heaven* (2021-23), autour des annotateurs de données et du calcul en périphérie ; et *Small Gods* (2017-20), livre sur la terreur et la transcendance des drones. Alex enseigne à Central Saint Martins et poursuit ses recherches au Weibel Institute for Digital Cultures. Elle écrit régulièrement sur art, technologie et culture visuelle.

Random Kingdom

Random Kingdom est un collectif de création de mondes fondé en 2021 par Naomi Cassim. Il rassemble des créateur·rice·x·s émergent·e·x·s de toute l'Europe afin d'imaginer ensemble un univers fantastique commun, avec ses propres contes, langues, personnages, objets, cartes et symboles. Naomi Cassim conçoit RK comme une œuvre d'art totale, une expérience de création d'univers qui ambitionne à devenir un jeu vidéo. Le collectif développe des expériences artistiques à la croisée de la recherche, de la participation et de la médiation, des dispositifs à vivre, plutôt qu'à observer, il invite les publics à explorer ensemble des formes sensibles et collectives de création. RK agit en réseau vivant qui initie des collaborations, produit des événements et tisse des relations significatives entre artistes, communautés et territoires.

Anja Ripoll & Tristan Cubero

Tristan Cubero et Anja Ripoll (CH) œuvrent ensemble sous le nom de Phyrexian et Amélia, tissant des univers fictifs peuplés de créatures hybrides, d'architectures dantesques et de bioartefacts énigmatiques. Formée à la céramique, Anja développe une pratique expérimentale où la terre devient le support d'une allégorique chimie transformatrice. Tristan conjugue peinture, dessin, tatouage et sculpture dans une recherche formelle nourrie par les cultures visuelles populaires et alternatives. Leur travail puise dans les imaginaires de la science-fiction, du jeu de rôle et du fantastique – de *Warhammer 40K* et *Magic: The Gathering* à Monsù Desiderio et Elmar Trenkwalder – pour façonner des mondes spéculatifs où se mêlent nostalgie, désillusion et fascination pour l'étrange. Leurs sculptures-portails, entre ruines et reliques postapocalyptiques, sont aussi un hymne pour un futur fantastique : calices envahis de tentacules, totems entomiques, fragments d'architecture gothique cristallisés sous des émaux irisés… Cette profusion quasi ornementale rappelle les assemblages maniéristes et les ‹rustiques figulines› d'un Bernard Palissy, où des formes contre nature et grotesques troublent les catégories esthétiques établies et où l'atelier devient laboratoire d'investigations matérielles – une génération spontanée qui réfracte aussi les possibilités de fusion et de synthèse propre à l'ère digitale.

Jak Ritger

Jak Ritger (US) développe une pratique artistique multimédia qui cartographie les mutations du social à l'ère numérique, explorant les zones poreuses entre virtualité et matérialité, entre circulation des images et construction des subjectivités collectives. Son travail articule photographie, diagrammes conceptuels, écriture théorique et organisation d'événements, cherchant à rendre visibles les infrastructures cachées qui structurent le quotidien contemporain. Avec K8 Howl, il forme le duo TRLLM, réalisant des vidéos musicales (DIIV, Kim Gordon, Boys Noize, and Pussy Riot) remarquables pour leurs effets visuels innovants et leurs visuels axés sur le concept. Actif au sein de collectifs en ligne tels que *New Models* et *Do Not Research*, Ritger contribue à des projets éditoriaux collaboratifs qui analysent les phénomènes de masse, les stratégies médiatiques et les formes émergentes de l'économie de l'attention. Son essai *On Devirtualization* (2020) a popularisé ce terme pour décrire le processus par lequel les logiques virtuelles (algorithmes, plateformes, valeur-signe) se matérialisent dans le monde physique, transformant architectures, corps et espaces culturels en surfaces lisses conformes aux règles numériques. Ses installations récentes matérialisent ces recherches sous forme de

diagrammes à grande échelle, traduisant visuellement des flux d'information et des dynamiques politiques. Ritger publie régulièrement sur son blog *punctr.art* et diverses plateformes, notamment des enquêtes sur les acteurs de crise, la propagande mémétique et les stratégies de manipulation contemporaines, croisant critique culturelle, analyse politique et spéculation esthétique.

Jana Romanova

Jana Romanova (RU/NL) est une artiste pluridisciplinaire basée à La Haye. Formée au photojournalisme, elle développe aujourd'hui une pratique où l'image, la performance et le jeu se rencontrent pour interroger la manière dont les récits collectifs façonnent nos identités et nos relations. À travers le jeu de rôle, les expériences participatives et les dispositifs ludiques, elle explore les zones d'incertitude entre fiction et réalité. Ces espaces d'écart deviennent pour elle des lieux d'écoute, de soin et d'expérimentation sociale. Ses projets invitent à ‹jouer› d'autres manières de vivre ensemble, en expérimentant la cohabitation, la confiance et l'imagination écologique comme formes d'agir collectif.

Son travail a été présenté dans de nombreux expositions et festivals internationaux, lauréate de plusieurs bourses et prix, elle enseigne et conçoit également des ateliers sur les approches ludiques.

Jennifer Merlyn Scherler

Jennifer Merlyn Scherler (CH) construit des univers où personnages semi-fictionnels et rituels collectifs se rencontrent pour créer de nouvelles formes d'intimité, de soin et de résistance collective. S'identifiant comme fan, iel s'inspire des communautés en ligne – fandoms, contre-publics numériques, histoires mineures – pour observer comment les groupes marginalisés inventent leurs propres langages visuels, leurs stratégies de deuil et leurs modes de mémoire face à l'exclusion et aux structures de pouvoir.

À travers installations vidéo, performances, collages numériques et objets textiles, Scherler construit un univers peuplé de personnages qu'iel incarne – approche située entre *drag*, autofiction et mythologie *queer*. Ces figures, inspirées des cultures pop et des esthétiques Internet (cottagecore, sad girls, bimbo féministe), évoluent dans des environnements hybrides où se mêlent matte painting, *fan art*, found footage et références théoriques. Iel articule ainsi une réflexion sur la porosité entre fiction et réalité, en ligne et hors ligne, vie et mort.

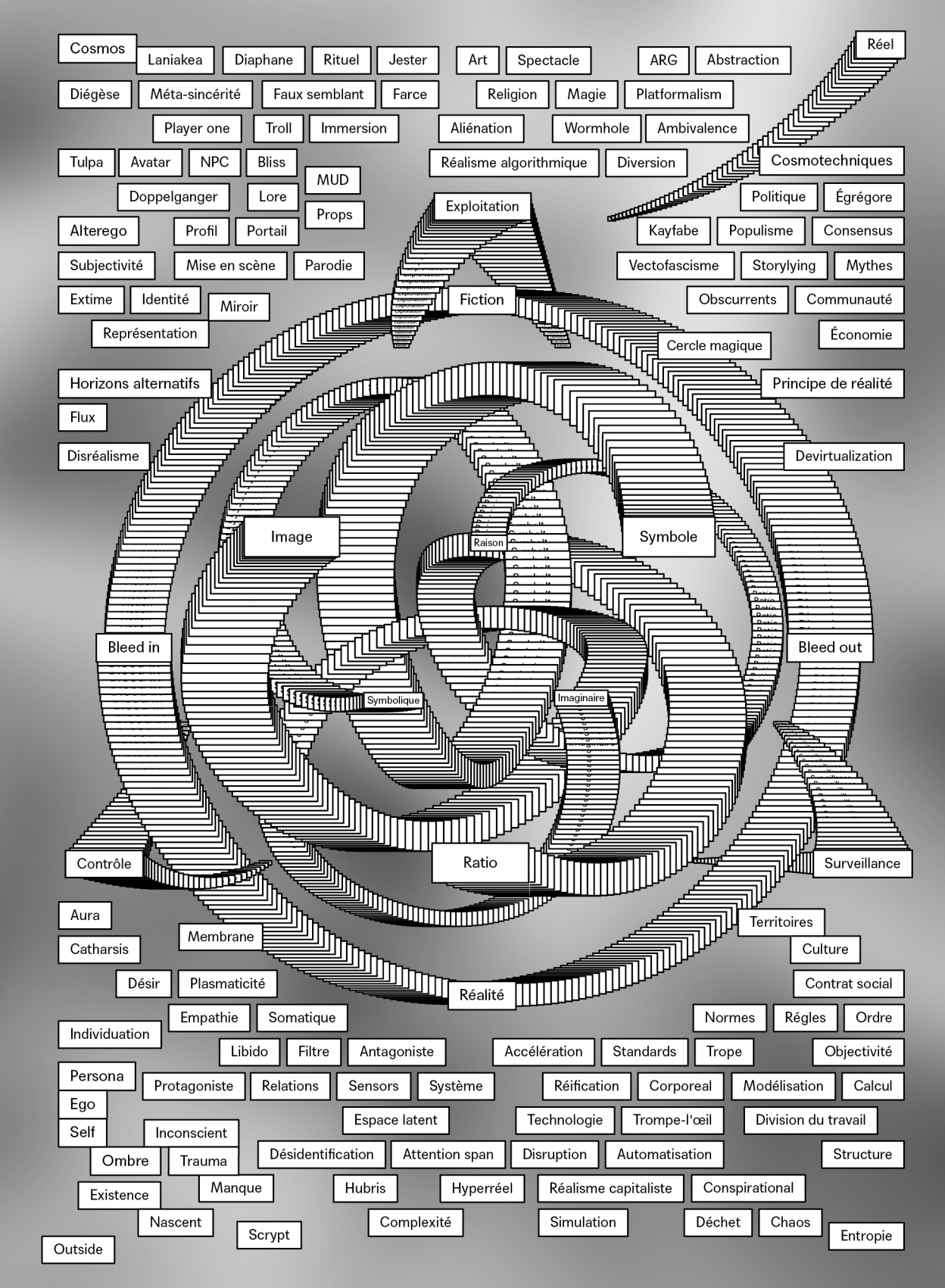
Son travail récent interroge les rituels funéraires contemporains et les formes de sociabilité alternatives, notamment à travers l'étude des pratiques de deuil au Japon. Inspirée par les *Maid cafés* tokyoïtes (espaces où des personnages fictionnels prennent corps et où se commercialise une intimité fictionnelle fondée sur la performance d'une domesticité féminine) et par les transformations des rites mortuaires face à l'hyperindividualisme, Scherler réfléchit à ce qu'Anne Allison nomme le *self-death making* : la préparation administrative et ritualisée de sa propre mort. Ses œuvres proposent des refuges fictionnels – non comme *escapisme*, mais comme respiration nécessaire où se reconstruisent des communautés de soin et de solidarité face à l'absence de réseau familial traditionnel – où le deuil des personnages de jeux vidéo ou de séries côtoie la préparation de son propre passage, dans une logique de *care* et de jeu de rôle élargi.

Noura Tafeche & Tobia Paolo Bettoni

Noura Tafeche (IT/PS) est une artiste visuelle, chercheuse indépendante et universitaire. À travers une exploration des cultures visuelles en ligne, elle analyse l'esthétisation numérique et la diffusion algorithmique de la violence formée au croisement de l'esthétique du *cute* (caractère ‹mignon›) et de la guerre hybride à l'ère de la ‹post-verité›. Son livre *The Kawayoku Tales: Aestheticisation of Violence in Military, Gaming, Social Media Cultures and Other Stories* révèle comment le divertissement et le jeu sont mobilisés aux fins meurtrières du nationalisme d'état allié à la perpétuation de complexes militaro-industriels. Formée aux pratiques de la communication-guérilla et du Net.art développant des pratiques activistes et subversives, mais aussi à la philosophie de la morale et à l'éthique appliquée, son travail fournit une boîte à outils stratégique pour ausculter et enquêter sur la production et la reproduction de la violence à travers Internet et au-delà.

Transcendence Creative (Tomi Faison, Filip Kostic & Harris Rosenblum)

Transcendence Creative (US) se présente comme la première agence créative et entreprise logistique appliquant une approche matérialiste historique au branding et au marketing. Fondée par Tomi Faison, Filip Kostic et Harris Rosenblum, TC opère à l'avant-garde de l'entreprise artistique et du nouvel esprit corporatiste, se confrontant à la ‹technomancie capitaliste› : l'usage d'outils technologiques et symboliques pour catalyser des transformations économiques et géopolitiques bien réelles. Revendiquant l'effectivité de leur entreprise, leurs projets ne simulent pas le capitalisme mais en actualise les potentialités, entre infrastructures et échelles. Ensemble, ils ont collaboré avec Adidas, Nike, Microsoft, Google, guidant les marques à travers des réformes sociales et politiques de manière rentable et durable. Leur travail mobilise l'hyperstition, la propagande mémétique et l'esthétiques corporatives pour matérialiser des futurs spéculatifs – de la collaboration sino-américaine à l'émergence de nouvelles formes de conscience collective. TC suggère et génère ainsi d'autres mondes possibles, à saisir comme des virtualités historiques manifestes : la réalité n'est pas figée, elle se transforme en intégrant ses propres contradictions. L'aliénation, qui peut être perçue comme au cœur de leur démarche, est comprise non comme condition à surmonter mais comme mécanisme fondamental par lequel la réalité se différencie et se dote de *contenus*. Cette opération dialectique, moteur de l'histoire, devient l'instrument par lequel transcender l'état présent et réaliser le plein potentiel de l'*absolu*, convoquant aussi bien l'esprit d'Hegel que le Basilic de Roko, conjurant fatalisme et rétroaction. Le trio opère en tant qu'artistes individuellement, tout en participant à *Do Not Research*, plateforme de recherche sur la fragmentation politique et les cultures post-internet. Tomi Faison a notamment réalisé *First As Tragedy, Then As Larp* (2024), film 16mm et installation documentant l'insurrection du Capitole du 6 janvier 2021, interrogeant la performativité politique contemporaine. *Console* (2024), évoque le palantir et Oracle, objet spécualtif et synthétique, dispositif de sur-veillance ou bézoard contemporain, concrétisant les calculs entre la boule de cristal divinatoire et la bulle financière, ‹deal toys› ou ‹financial tombstone›…


Cosmos
Laniakea
Diaphane
Rituel
Jester
Art
Spectacle
ARG
Abstraction
Réel
Diégèse
Méta-sincérité
Faux semblant
Farce
Religion
Magie
Platformalism
Player one
Troll
Immersion
Aliénation
Wormhole
Ambivalence
Tulpa
Avatar
NPC
Bliss
MUD
Réalisme algorithmique
Diversion
Cosmotechniques
Doppelganger
Lore
Exploitation
Politique
Égrégore
Alterego
Profil
Portail
Props
Kayfabe
Populisme
Consensus
Subjectivité
Mise en scène
Parodie
Vectofascisme
Storylying
Mythes
Extime
Identité
Miroir
Fiction
Obscurrents
Communauté
Représentation
Économie
Cercle magique
Horizons alternatifs
Principe de réalité
Flux
Disréalisme
Devirtualization
Image
Raison
Symbole
Bleed in
Bleed out
Symbolique
Imaginaire
Contrôle
Ratio
Surveillance
Aura
Territoires
Membrane
Catharsis
Culture
Désir
Plasmaticité
Réalité
Contrat social
Empathie
Somatique
Normes
Régles
Ordre
Individuation
Libido
Filtre
Antagoniste
Accélération
Standards
Trope
Objectivité
Persona
Protagoniste
Relations
Sensors
Système
Réification
Corporeal
Modélisation
Calcul
Ego
Espace latent
Technologie
Trompe-l'œil
Division du travail
Self
Inconscient
Ombre
Trauma
Désidentification
Attention span
Disruption
Automatisation
Structure
Existence
Manque
Hubris
Hyperréel
Réalisme capitaliste
Conspirational
Nascent
Complexité
Simulation
Déchet
Chaos
Entropie
Scrypt
Outside

Art, jeu & société est une proposition d'art qui explore les pratiques liées au jeu pour rendre sensible et adresser le contemporain. Pour sa seconde édition, *Side Quest for the Real* interroge le social au prisme du LARP (*Live Action Role-Playing*) déployé par les artistes. Sa programmation hybride conjugue création, expérimentation et théorie pour approcher la complexité de notre époque, où règles et buts sont questionnés et perpétuellement remis en jeu. Dans ce sens, elle invite à découvrir, réfléchir et à jouer ensemble.

Avec alfatih, Sara Bissen, Ryan Decker, Carina Erdmann, Steph Holl-Trieu, Lore D Selys, Loretta Fahrenholz, Gabriele Garavaglia, Dorota Gawęda & Eglė Kulbokaitė, Lauren Huret, Hypernormalisa, Jean-Baptiste Janisset, Tom K Kemp, Andrea Khôra, Juliette Lizotte, lo.me, Sveta Mordovskaya, Bahar Noorizadeh, Susan Ploetz, Alex Quicho, Random Kingdom, Anja Ripoll & Tristan Cubero, Jak Ritger, Jana Romanova, Jennifer Merlyn Scherler, Noura Tafeche & Tobia P. Bettoni, Transcendence Creative

Side Quest for the Real 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, de la Loterie Romande, de Pro Helvetia et du Fonds Mécénat SIG.

AVEC · LE · SOUTIEN · DE · LA VILLE · DE · GENÈVE

REPUBLIQUE ET CANTON DE GENÈVE

LOTERIE ROMANDE

fondation suisse pour la culture prohelvetia

LUMENS AUDIOVISUAL SOLUTIONS

itopie

4UME

Remerciements à Simon Cacciti, Imara Paternò Castello, Pablo Echegoyen, Ludovic Gabriel, Mickael Hofer, Marianne Guarino-Huet, Salomé Fréneau, Thaïs Jullierat, Rok Kranjc, Igor Kunetka, Léo Marti, Matteo Menapace, Ewan Mesa, Julien Notter, Anne-Josée Perroud, Penny Rafferty, Stéphanie Suter, Simon Turin, Utopiana, Troy Vettese, Bernard Vienat, Dylan Wasem

Txts : FTW Grphc dsgn: Studio New/Plein air studio

Vernissage le 2 décembre
Exposition du 3 au 21

Le Commun
Rue des Vieux-Grenadiers 10
1205 Genève

FTW
forthewin.ch
@ftw_geneva