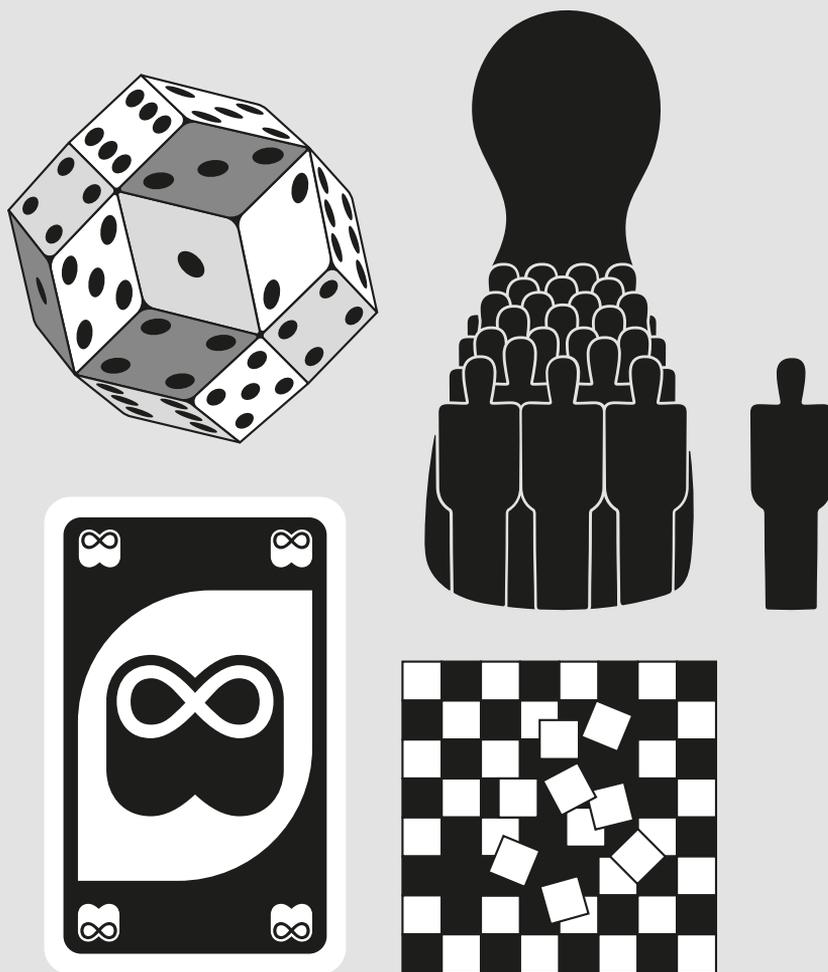


The Seashore of Endless Worlds

Art & jeux de société



Le Commun,
Genève

Exposition
Ateliers jouables
Conversations

www.forthewin.ch

01.11-21.11.23

Lundi

Mardi

Mercredi

Jeudi

Vendredi

Samedi

Dimanche

01.11

Vernissage
18h

2

Game-
Changers:
The Game
18h30
p. 5

3

Atmospheric
Values of
Objects
18h30
p. 5

4

Game of Kin
10h
p. 5

5

How It
Happens
14h
16h
p. 6

6

Extractor
18h30
p. 6

7

Fau0x Salon
18h30
p. 6

8

Chamonix-
Sentinelles
18h30
p. 7

9

Les Arcanes
19h
20h
p. 4

10

Le jeu comme
forme
du monde
18h30
p. 7

11

Le jeu comme
forme
du monde
14h
p. 7

12

Tipping Point
14h
16h
p. 7

13

Gathering
Storms:
Origins
18h30
p. 8

14

Spatiguide
18h30
p. 8

15

Chamonix-
Sentinelles
18h30
p. 7

16

Class
Fantasy
18h30
p. 8

17

L'Art &
Ma Carrière
14h
p. 9

19

T(())MB
14h
p. 9

20

Conversations,
journée 1
p. 10

21.11

Conversations,
journée 2
p. 10

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'hominisation, 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.

On the seashore of endless worlds children meet. The infinite sky is motionless 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.

Rabindranath Tagore,
On the Seashore, 1912

FTW, Christian Bili & Samuel Wagen-Magnon

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.

L'exposition est ouverte du 2 au 19 novembre, de midi à 18h.

Vernissage le mercredi 1^{er} novembre, dès 18h.

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

0x Salon	Andreas Dobler	Finn Massie	Kirill Savchenkov
Ahmed Isam Aldin	Giulia Essyad	Constanza Mendoza	Sammy Stein
David Blandy	Axelle Grégoire	Cullen Miller	Trickster-p
Joshua Citarella	Half Earth Socialism	Moving Castles	Ilaria Vinci
Crude Futures	Olivia Hernaiz	Nicolas Nova	Elsa Werth
Nolan Oswald Dennis	Rok Kranjc	Omsk Social Club	Paulo Wirz
Simon Denny	Paul Loubet	Sara Rutz	

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.

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

Game-Changers:	How It Happens	Le jeu comme	Spatioguide
The Game	Extractor	forme du monde	Class Fantasy
Atmospheric Values	Fau0x Salon	Tipping Point	L'Art & Ma Carrière
of Objects	Chamonix-Sentinelles	Gathering Storms:	T(())MB
Game of Kin		Origins	

Game-Changers: The Game

Rok Kranjc

Game-Changers: The Game est un jeu-outil de mise en commun des connaissances et d'exploration de modèles d'économies alternatives.

Il oppose les capitalistes aux *commoners* dans une bataille sans merci pour s'approprier les *buzzwords* de la nouvelle économie et pour gagner les faveurs et les esprits du public. Les membres du public, les *peerticipants*, prennent part aux décisions et évaluent les scénarios des joueurs en temps réel et, ce faisant, les incitent et influent sur leurs chances de succès.

Jeudi 2, 18h30

6 joueur.euse.x.s,
le public participe
En anglais, environ 2h

Avec le soutien de Aksioma et
de la municipalité de Ljubljana

Atmospheric Values of Objects

Constanza Mendoza

*A Game of Ideological
Seduction*

La rébellion des objets ou le mythe des objets qui prennent vie pour détruire le monde humain est un thème qui émerge dans différentes cosmologies et à différents moments de l'histoire. La culture Moche dans l'actuel Pérou (100 à 700 ans après J.-C.), le *Tsukumogami Emaki* au Japon en sont deux exemples parmi tant d'autres. Dans notre société techniquement conditionnée, l'IA est la version actualisée du même mythe.

Le jeu *Atmospheric Values Of Objects* fait le lien entre ultratechnicisation et mythes *ancestraux* et *primitifs*. Le jeu propose de dénoncer la séparation entre nature et culture, entre vie organique et inorganique. Les joueurs se projettent dans les intrications de la vie quotidienne à travers des rituels et des dispositifs de *séduction idéologique* qui, le temps du jeu, effondrent les dualismes idéologiques stériles.

Vendredi 3, 18h30

6 joueur.euse.x.s
En anglais, environ 2h

Chaque joueur.euse.x devra apporter un objet personnel qui a été utilisé ou qui a circulé au cours des derniers mois.

L'objet sera laissé sur la table de jeu après la partie et fera partie de la collection de l'Ossuaire des objets idéologiques.

Game of Kin

Constanza Mendoza

L'humanité se trouve dans une impasse due à son incapacité à co-habiter avec la totalité du vivant et des forces terrestres; le temps est venu d'imaginer d'autres manières d'habiter et de partager la terre pour un monde en commun, une communauté terrestre faite de camaraderie entre les entités qui la composent.

Game of Kin est un jeu de fabulation spéculative qui imagine ce que sera la vie post-anthropocène dans quatre cents ans et qui parle des espèces qui survivront à l'effondrement global en établissant une nouvelle ère de coopération et de relation. En changeant nos perspectives, le jeu déploie à nouveaux frais l'espace des questions et des réponses. Les participant.e.x.s jouent en équipes pour faire émerger et soutenir des niches écologiques, déterminées par un territoire, des conditions climatiques et une faune et une flore, composées de symbioses et d'hybridations, projetées d'évolutions et de biologies spéculatives.

Après le repas, un dispositif de recodification poétique permettra de générer collectivement des histoires et des fictions basées sur la partie du matin.

Samedi 4, 10h jeu, 13h repas offert, 14h recodification poétique

20 joueur.euse.x.s
En français, dès 7 ans,
environ 2x3h jeu et recodification

Il est possible de ne participer qu'à la partie du matin.

How It Happens Crude Futures

How It Happens est un jeu de rôle et de *worldbuilding* qui invite à devenir *collapsonaute*, à imaginer les façons de naviguer dans un monde qui s'écroule. Les joueurs.euse.x.s racontent l'histoire de l'effondrement de leur monde, modulée par le moteur de jeu et les cartes tirées à tour de rôle, et imaginent des expériences de vie en conséquence.

Produisant des scénarios inattendus, l'effondrement apparaît moins comme un destin tragique déterminé que comme l'occasion d'éprouver une pensée systémique complexe, faite de mutualités et d'interdépendances et laissant émerger l'importance des infrastructures. Le groupe de joueur.euse.x.s, collectivistes ou individualistes, sera contraint de se transformer pour donner un sens à la situation qu'il participe à construire.

How It Happens s'inspire du jeu *Nomic-like 1000 Blank White Cards* (un jeu dont les règles sont générées de manière émergente) et des jeux *The Ground Itself?* et *World Ending Game* d'Everest Pipkin.

Dimanche 5, 14h, 16h

4 joueur.euse.x.s
En anglais, environ 1h

Extractor Simon Denny

Détournant un célèbre jeu austro-lyonnais, *Squatter*, ayant pour thèmes l'agriculture et l'élevage de moutons, *Extractor* est un jeu de plateau dystopique qui cartographie les dynamiques des entreprises et des *plateformes* mondiales, axées sur l'accaparement et l'accumulation de données, rivalisant pour la domination du monde. La vaste récolte de données nécessaires à la réalisation de cet objectif a pour toile de fond des pratiques commerciales agressivement *extractives* et l'impact qu'elles ont sur la planète. L'extraction étant ce mécanisme fondamental de la plupart des industries : une poignée de personnes accumulent de grandes richesses, extrayant valeurs et plus-values de la terre et de la majorité de ses habitants.

Dans l'univers du jeu, ces plateformes mondiales – et autres aspirants au monopole – automatisent les processus d'extraction et dominent l'industrie, épuisant les ressources et polarisant la société dans leur sillage. En construisant leur propre plateforme, les joueurs.euse.x.s révèlent les mécanismes qui sous-tendent le capitalisme numérique.

Lundi 6, 18h30

6 personnes
En français, environ 1h,
Maître de jeu : TBA

Fau0x Salon 0x Salon

Fau0x Salon est un jeu discursif, sur un support de cartes de style tarot, inspiré de la philosophie post-structuraliste, de la théorie-fiction et de la pratique critique de 0x Salon. Le jeu agit comme un dispositif ludo-pédagogique pour initier et diriger des conversations post-disciplinaires selon une variété de perspectives de départ au-delà, de leurs propres opinions et croyances.

Inspiré du célèbre *Magic: The Gathering*, le jeu de cartes *Fau0x Salon* explore les paramètres et les modalités des débats d'idées contemporains, idéologies et discours politiques, technologiques ou scientifiques. Privilégiant un mode dialogique et collectif permettant de découvrir des formes d'écritures expérimentales, le jeu est avant tout envisagé comme un outil pour générer et provoquer des discussions. En faisant converger les sujets entre technologie et spiritualité, cryptographie et occultisme, il détourne et démystifie les formations inconscientes du *logos*, entre amalgames et conspirations. Aux invocations allégoriques et satiriques, faits de jeux de mots, néologismes et de *memes*, le jeu cartographie l'impact des technologies sur différents environnements, économiques comme écologiques, tout en faisant remarquer leurs caractères politiquement construits.

Mardi 7, 18h30

4 équipes, 8 joueur.euse.x.s
En anglais, environ 1h30

Chamonix-Sentinelles Nicolas Nova

Au croisement du design, de l'anthropologie et de la prospective, *Chamonix-Sentinelles* est un projet de recherche-cr ation   propos de la crise environnementale. Il consiste en un jeu d'aventure inspir  des jeux de r le sur table, qui immerge les joueurs dans les Alpes entre 2030 et 2100, entre retraits des glaciers, effondrements des parois et mutations des paysages de montagne. L'ensemble des interventions des participant.e.s, nomm es *Sentinelles*, forment un r cit g n ral  labor  collectivement par l' quipe.

Par le biais de ces sc narios, *Chamonix-Sentinelles* aborde les changements  cosyst miques, les modes d'organisations   repenser face   ces mutations ainsi que l' tranget  des relations et les puissances d'imagination qu'ils suscitent.

Mercredi 8, 18h30

Mercredi 15, 18h30

5 joueur.euse.x.s

En fran ais, environ 1h30,

Ma tre de jeu : Laurent Monnet

Cr dits pour le jeu : Nicolas

Nova (HEAD — Gen ve,

HES-SO),  tienne Mineur (Studio

Volumique), Sabrina Calvo.

Le jeu comme forme du monde Trickster-p

*Atelier sur le jeu en tant que
dispositif performatif*

Le collectif d'art de la performance Trickster-p provoque le format th atral et convoque le jeu comme forme possible d'interaction avec le public. *Eutopia*, premi re cr ation issue de ces recherches, transforme la sc ne en une table de n gociation.

Pour sa nouvelle production *The Game*, Trickster-p approfondit et  largit ses recherches sur la conception et l'usage des jeux, questionnant les distances entre publics, acteurs et producteurs. Pour l'atelier, Trickster-p propose de partager une  tape interm diaire du processus de cr ation en cours. Le dispositif de ce prototype avanc  permettra de faire l'exp rience des m canismes du jeu pour rendre visibles les syst mes complexes qui forment la soci t  et dans lesquels les individus sont immerg s.

Vendredi 10, 18h30, au Tamco

Samedi 11, 14h, au Tamco

20 joueur.euse.x.s

En anglais, environ 3h,

l'atelier sera anim  par

Trickster-p ainsi que par

la dramaturge Maria Da Silva

Th atre du Tamco, 10 rue des

Vieux-Grenadiers, b timent G,

1er  tage,   deux pas du Commun

Maria Da Silva est dramaturge et metteuse en sc ne. Elle d veloppe des propositions bas es sur l'enqu te du r el. Elle collabore avec le paysagiste Nicolas Dutour au sein du collectif D nominateurs Communs.

Tipping Point Cullen Miller

Dans le jeu de *deckbuilding* coop ratif *Tipping Point*, l'humanit  est au bord de l'effondrement  cologique. Les joueur.euse.x.s sont r parti.e.s dans l'un des cinq *secteurs* distincts, chacun embl matique des *lignes vitales* de la Terre : matrices d' nergie g ophysique, rouages complexes de l' tat, n uds informationnels et financiers, gardiennage de la terre et commandement de l'eau. Chaque joueur.euse ajoute des cartes de son *secteur* pour construire un moteur de ressources synergique oppos  au Capital – l'IA du jeu, assoiff e d'extinction.

Les joueur.euse.x.s doivent combiner strat giquement les talents de leur *secteur* pour contrer l'escalade croissante des risques, tout en adaptant leur style de jeu en temps r el. Optez pour des tactiques acc l rationnistes, et le jeu s'emballera avec des compromis aux enjeux  lev s et des man uvres rapides et risqu es. Adoptez une approche de d croissance, et l'exp rience devient une danse d lib r e de conservation et de repli strat gique. Quel que soit le style, la mission reste grave : r ussir   coop rer pour  viter un effondrement catastrophique et inaugurer une  re harmonieuse pour l'humanit  et la biosph re.

Dimanche 11, 14h, 16h

4 joueur.euse.x.s

En anglais, environ 2h

Gathering Storms: Origins

David Blandy

Gathering Storm: Origins est un jeu de *worldbuilding* collaboratif qui s'inspire des dynamiques du pouvoir de la Genève internationale. Son action se situe dans un avenir proche sur une terre occupée par une puissance coloniale extraterrestre qui l'exploite pour la culture et le commerce de fruits *alien*.

Les joueur.euse.x.s découvrent la nature de l'occupation ainsi que les modes de résistance sur une carte qui se déploie durant la partie et qui sert de support diégétique au monde joué. Un ensemble de personnages, de situations, de secrets et d'oracles révèlent un monde qui fait écho au nôtre en adressant les problématiques liées aux sociétés de *trading* et de *shipping*. Plusieurs des événements décrits dans le jeu sont inspirés d'incidents dans lesquels des entreprises basées à Genève sont impliquées. L'écriture et l'univers du jeu reprennent le langage du *Frankenstein* de Mary Shelley.

Lundi 13, 18h30

6 joueur.euse.x.s
En français, environ 1h30

Spatioguide Axelle Grégoire

La fabrique d'un jeu territorial

Puisqu'il y a urgence à repenser nos façons de concevoir l'espace et notre relation au vivant face aux crises multiples que nous traversons, le projet *Spatioguide* d'Axelle Grégoire propose un kit de premiers secours sous la forme d'un *framework*, développé à partir du projet du *Sylvarama*, pour la conception de jeux de gestion de crise. Cette boîte à outils peut être facilement mobilisée sur un territoire pour démêler des conflits d'usage, pour faire bifurquer les réflexes d'aménagement ou pour ouvrir à d'autres narrations.

Cette proposition s'adresse aux joueur.euse.x.s-concepteur.trice.x.s, au joueur.euse.x.s-naturalistes, au joueur.euse.x.s-citoyen.ne.x.s, à celles, ceux et celles qui souhaitent se saisir de la complexité de notre époque et trouver les moyens d'agir, de se redéfinir comme acteur.trice.x de leurs territoires, de se *ré-incarner* dans son environnement.

Mardi 14, 18h30

15 personnes
En français, environ 1h30
Avec le soutien de Utopiana

Class Fantasy Joshua Citarella

Ces dernières années, les communautés de joueurs ont été un foyer de radicalisation et de recrutement politique, des factions extrémistes ont même été formées dans des jeux comme *Minecraft* et *Roblox*. Si l'opinion dominante attribue à ce phénomène des facteurs d'âge et démographiques, Joshua Citarella propose d'envisager plutôt l'environnement du jeu comme un bac à sable idéologique: l'élaboration du monde du jeu est un exercice d'imagination politique.

La proposition *Class Fantasy* est un jeu de rôle, sur un support de cartes, qui associe des classes de personnages fantastiques à des idéologies politiques, par exemple, le social-démocrate est un guerrier, l'anarcho-primitiviste est un druide, l'écofasciste est un croisé, l'anarcho-capitaliste est un voleur et le boss final est un nécromancien surpuissant nommé néolibéralisme. Les idéologies s'affrontent et/ou forment des coalitions dans une arène hexagonale, chaque classe possédant des compétences spéciales. Le jeu se termine lorsque les joueur.euse.x.s s'alignent sur les différents axes du *compas politique* ou si une coalition stable émerge.

Jeudi 16, 18h30

4 personnes
En français, environ 1h,
Maître de jeu: TBA

L'Art & Ma Carrière Olivia Hernaiz

Après-midi de jeu et discussion autour de *L'Art & Ma Carrière*, jeu de société créé par l'artiste belgo-espagnole Olivia Hernaiz. Le jeu aborde les enjeux inhérents à la construction d'une carrière au sein du monde de l'art et des différents obstacles rencontrés par les personnes issues de minorités de genres, en suivant le parcours de femmxs dans l'art contemporain, qu'ils soient artistes, commissaires, médiateur.rice.x.s, galeries, etc.

Basé sur une enquête menée par l'artiste et rassemblant des centaines de témoignages, le jeu se veut le déclencheur d'un dialogue entre les participant.e.x.s autour des combats menés et des stratégies déployées par les femmxs pour évoluer dans le monde professionnel de l'art. Étudiant.e.x.s, travailleur.euse.x.s de l'art ou simples curieu.se.x.s sont convié.e.x.s pour une partie de jeu, suivie d'une discussion, animées par l'association Contemporaines, autour des enjeux féministes dans l'art et au-delà.

Samedi 18, 14h jeu, 16h30 discussion et partage

20 joueur.euse.x.s,
le jeu se joue sans public,
la discussion est publique
En français, dès 12 ans,
animation par Flora Fettah,
curatrice indépendante et
membre de Contemporaines,
assistée par l'Espace 1000Feuilles
(Genève).

Contemporaines est une association française (Marseille/Paris) qui s'engage pour l'égalité de genre dans l'art contemporain et lutte pour offrir les mêmes opportunités, une meilleure représentation et une rémunération équivalente pour les artistes contemporaines dans un cadre bienveillant. Depuis 2021, Contemporaines s'associe à l'artiste Olivia Hernaiz pour animer des parties de son jeu *L'Art & Ma Carrière* et sensibiliser aux discriminations de genre dans les arts visuels.

T(())MB Omsk Social Club

T(())mb est un jeu de rôle qui invoque l'invention graphique, entre dessins et écriture, comme moteur narratif. Les joueur.euse.x.s tentent de synthétiser des langages imaginaires au sein d'une unité de recherche asémique – [écriture] *a priori* dénuée de sens et déstabilisant les modes d'interprétation. Il s'agira de planifier des stratégies, aux niveaux micro et macro, pour affronter le *Projet Cassandra*, une unité littéraire financée par l'armée. Le jeu va contrecarrer la mission en mettant la pression sur votre plan d'action au niveau individuel et en tant que groupe.

Le jeu s'inspire de *The Quiet Year* d'Avery Alder, 2017.

Dimanche 19, 14h

6 personnes
En français, environ 3h,
Maîtresse de jeu : Janett Donis

GameLabs

L'exposition accueille un espace dédié au *game design* qui présente l'état de la recherche des étudiant.e.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. Le laboratoire mène des recherches sur la mécanique des jeux, les jeux artistiques, la conception d'interfaces, les *game studies*, les mondes virtuels et les *serious games*. Il entretient une archive qui comprend une vaste collection de consoles et de jeux historiques. Cette année, il a lancé un projet de recherche sur les jeux vidéo suisses en collaboration avec *Confederatio Ludens*.
<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.s cherchent comment concevoir des formes hybrides d'expériences ludiques combinant des formes physiques et numériques de narration, d'interactivité, et de jeu. Les expériences abordent les sujets de société d'aujourd'hui comme l'usage des intelligences artificielles dans notre quotidien, la préservation de la biodiversité du lac Léman ou encore notre rapport aux souvenirs dans la ville.
<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.e.s et théoricien.ne.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.

Arb & GVN,
Moving Castle
Ahmed Isam Aldin
Wassim Z. Alsindi,
0x Salon

David Blandy
Ruth Catlow
Joshua Citarella
Nolan Oswald Dennis
Max Haiven

Rok Kranjc
Matteo Menapace
phm, Crude Futures
Troy Vettese,
Half Earth Socialism

0x Salon

Réactivant la formule des salons de conversation – réunions autrefois qualifiées de « sociétés » ou de « cercles » dédiés aux débats d'idées – 0x 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, 0x 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-Outhet, Nick Koppenhagen, Twee Whistler et Darius 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 investit 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:Thinking 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, Matïss Groskaufmanis et Jon Benjamin Talleräs.

Nolan Oswald Dennis

Nolan Oswald Dennis est un artiste paradisciplinaire qui développe des «outils de désorientation» 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'in-

dustrie 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 Essayad

Giulia Essayad 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 *agitprops*, 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 des-

sin 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 dis-

cursif 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 plateau 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'individualité 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 com-

plètent, expliquent, accompagnent. Sammy Stein est aussi co-fondateur des revues *Collection* (entretiens 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

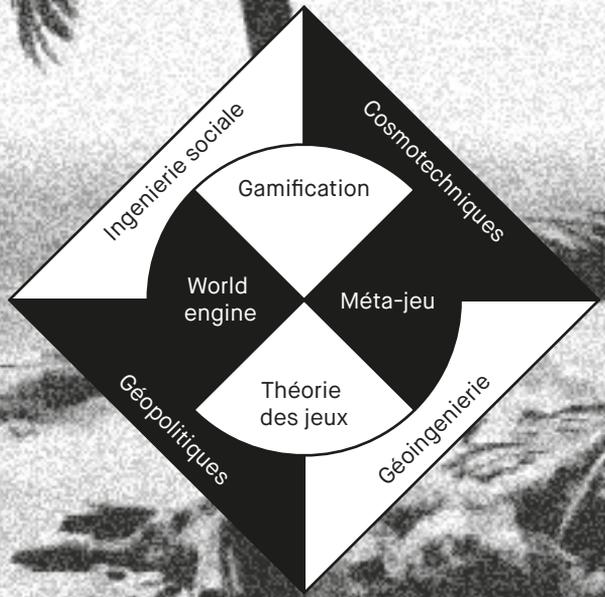
du parc à thème comme site paradoxal de la récréation commerciale et de l'utopie d'un monde inclusif.

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 inconcrètes, 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.



The Seashore of Endless Worlds

Ox Salon, Ahmed Isam Aldin, David Blandy, Joshua Citarella, Crude Futures, Nolan Oswald Dennis, Simon Denny, Andreas Dobler, Giulia Essyad, Axelle Grégoire, Half Earth Socialism, Olivia Hernaiz, Rok Kranjc, Finn Massie, Constanza Mendoza, Cullen Miller, Moving Castles, Nicolas Nova, Omsk Social Club, Paul Loubet, Sara Rutz, Sammy Stein, Trickster-p, Kirill Savchenkov, Ilaria Vinci, Elsa Werth, Paulo Wirz

Remerciements à Aksioma, Eloïse Bonneviot et Anne de Boer, Simon Cacciti, Contemporaines, Mauro Danesi, Espace 1000Feuilles, Flora Fettah, Bibliothèque Filigrane, Sébastien Guex, Ondřej Houšťava, 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

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.

AVEC LE SOUTIEN
DE LA
VILLE DE GENÈVE



Vernissage le 1^{er} novembre
Exposition du 2 au 19
Conversations du 20 au 21

Le Commun
Rue des Vieux-Grenadiers 10
1205 Genève