



Art et/ou jeu : symbiose ou dissonance ?

Art and/or play: symbiosis or dissonance?

Exposition du mardi 16 au samedi 20 mai 2023

Du mardi au vendredi, 10:00 - 18:00

Samedi, 12:00 - 19:00

Entrée libre

Exhibition from Tuesday 16 to Saturday 20, 2023

Tuesday to Friday, 10:00 - 18:00

Saturday, 12:00 - 19:00

Free Access

Du 16 au 20 mai 2023, le Centre culturel canadien participe à la 28^e édition du ISEA (International Symposium on Electronic Art), co-organisée par Le Cube Garges et l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs. L'exposition *Art et/ou jeu : symbiose ou dissonance ?* examine certaines pratiques actuelles à la croisée des jeux vidéo expérimentaux et des pratiques artistiques.

Pour l'occasion, le centre sera exceptionnellement ouvert le samedi 20 mai de 12h à 19h.

Les visiteurs sont invités à jouer sur place avec tous les jeux présentés dans l'exposition.

Commissaire invitée : Lynn Hughes, Artiste, commissaire indépendante et Professeure émérite à l'Université Concordia, (Tiohtià:ke/Montréal, Québec, Canada)

Commissaires associées : Nathalie Bachand, Commissaire indépendante et co-directrice artistique du Sporobole, Centre en art actuel (Ndakina/Sherbrooke, Québec, Canada) et Catherine Bédard, Commissaire et Directrice adjointe du Centre culturel canadien (Paris, France)

Artistes :

Disnovation.org (France),
Ahreum Lee (Canada),
Enric Llagostera (Canada),
Raphaëll Maiwen (Canada),
Santiago Tamayo Soler (Canada),
Tatiana Vilela Dos Santos (France)

Art et/ou jeu : symbiose ou dissonance ? est un événement partenaire d'ISEA2023, 28^e Symposium International de la Création Numérique.

ISEA2023 est un événement majeur de la scène mondiale de la création numérique, qui se déroulera cette année du 16 au 21 mai 2023 à Paris, au Forum des images ainsi qu'à travers une programmation artistique répartie dans une cinquantaine de lieux culturels partenaires sur toute la France.

From May 16 to 20, 2023, the Canadian Cultural Centre is participating to the 28th edition of the annual International Symposium on Electronic Art (ISEA) co-organised by Le Cube Garges and the École nationale supérieure des Arts Décoratifs. The exhibition *Art and/or Game: Symbiosis or Dissonance?* examines some current practices at the crossroads of experimental video games and related artistic practices.

For this occasion, the centre will be exceptionally open on Saturday 20 May from 12pm to 7pm.

Visitors are invited to play on site with all the games presented in the exhibition.

Guest curator: Lynn Hughes, Artist, independent curator and Emeritus Professor at Concordia University (Tiohtià:ke/Montreal, Quebec, Canada)

Associate curators: Nathalie Bachand, Independent curator and artistic co-director at Sporobole, Contemporary Art Centre (Ndakina/Sherbrooke, Quebec, Canada), Catherine Bédard, Curator and Deputy Director, Canadian Cultural Centre (Paris, France)

Artists:

Disnovation.org (France),
Ahreum Lee (Canada),
Enric Llagostera (Canada),
Raphaëll Maiwen (Canada),
Santiago Tamayo Soler (Canada),
Tatiana Vilela Dos Santos (France)

Art and/or Game: Symbiosis or Dissonance? a partner event of ISEA2023, 28th International Symposium on Electronic Art.

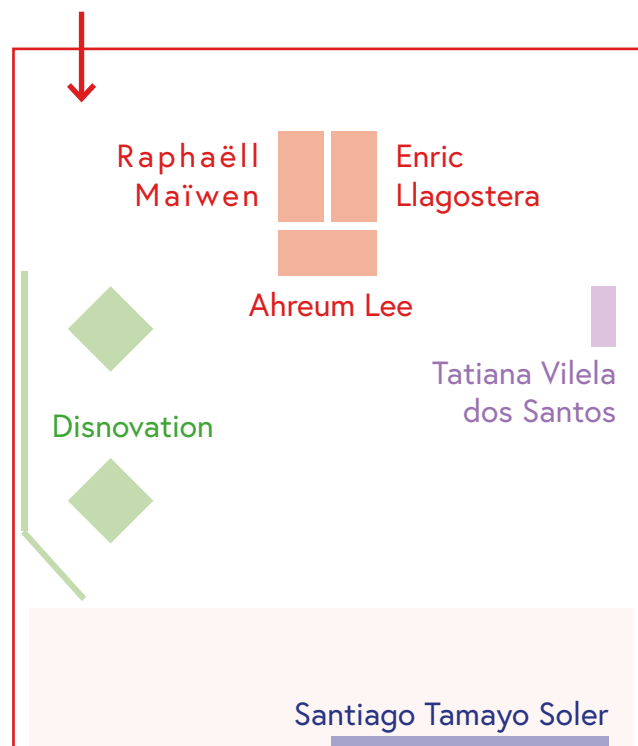
ISEA2023 is a major event on the global electronic art scene, which will take place in Paris from May 16 to 21 May at the Forum des images, Paris, as well as through an artistic programme spread over 80 partner cultural venues throughout France.

Les jeux expérimentaux cherchent à résister à l'hégémonie de l'industrie internationale des jeux numériques en présentant une profusion d'alternatives locales, personnelles et communautaires qui étendent la forme du jeu de manière expressive et critique.

L'exposition Art et/ou jeu : symbiose ou dissonance ? rassemble une sélection d'artistes et de concepteurs de jeux du Canada et de la France, qui développent des approches très différentes de cet espace. Certaines œuvres sont explicitement politiques et militantes, quand d'autres intègrent de manière plus implicite et poétique la critique sociale, des formes très figuratives et des formes plus abstraites, des formats de jeux sur écran traditionnels et des jeux qui utilisent des interfaces physiques de tous genres.

Art and/or Game: Symbiosis or Dissonance? looks at some current practices at the crossroads where experimental games meet related art practices. Experimental games seek to resist the hegemony of the international gaming industry by presenting a profusion of local, personal and community-based alternatives that stretch the game form expressively and critically.

The exhibition brings together a selection of artists and game designers from Canada and France with very different approaches to this interstitial space. The works range from the explicitly political and activist to those with more implicit and poetic integration of social critique, from the very figurative to the abstract, and from more traditional screen game formats to ones with physical interfaces of different types.



DISNOVATION.ORG

Post Growth Toolkit (The Game), 2020

Les écosystèmes terrestres changent irrémédiablement sous l'effet du développement humain, source d'une multitude de crises dont les conséquences se mesurent à l'échelle planétaire. Repenser la manière de coexister avec notre environnement nécessite de se défaire de l'accroissement continu de nos empreintes énergétiques. La série de prototypes de jeux critiques *Post Growth Toolkit* invite à se décoloniser des doctrines de la croissance économique. Elle opère une mise en lumière des conditions matérielles nécessaires au maintien de notre mode de vie actuel afin de mieux saisir comment les restructurer.

Au croisement des sciences et de la fiction spéculative, le jeu *Post Growth Toolkit* propose de littéralement rebattre les cartes et de mettre en partage des récits, des concepts et des objets destinés à questionner et stimuler nos logiciels de pensée. Il se présente sous la forme d'un jeu de cartes tactique: constitués en petits groupes, les joueurs sont invités à mettre à l'épreuve un ensemble de notions clés. Le jeu devient une méthode de transmission et de débat collectif pour faciliter l'orientation dans une période de changements radicaux.

L'œuvre-jeu du collectif Disnovation.org, présentée dans le cadre de cette exposition, fait partie de la programmation officielle d'ISEA. Le projet a reçu du financement du programme MASC-RISE dans le cadre de la convention de subvention No. 101007915.

DISNOVATION.ORG est un collectif de recherche créé à Paris en 2012, dont les membres principaux sont Maria Roszkowska (PL/FR), Nicolas Maignet (FR) et Baruch Gottlieb (CA/DE). Ils travaillent à l'interface de l'art contemporain, de la recherche et du hacking, et composent des équipes sur mesure pour chaque investigation en collaboration avec des universitaires, des activistes, des ingénieurs et des designers. En particulier, leurs récentes provocations artistiques visent à alimenter des réflexions et des pratiques Post-Croissance, tout en opérant une déconstruction méthodique des promesses présentant la «croissance économique» et les «solutions technologiques» comme remèdes aux désastres écosystémiques largement causés par ces dernières. Ils ont récemment coédité *A Bestiary of the Anthropocene* avec Nicolas Nova, un atlas des créatures hybrides d'origine anthropique, et *The Pirate Book*, une anthologie sur le piratage de contenus culturels.

Les travaux de DISNOVATION.ORG ont été exposés, performés, publiés et commentés internationalement : Palais de Tokyo, Centre Pompidou, Jeu de Paume (Paris), Museum of Art and Design (New York), Fonderie Darling (Montréal), HMKV (Dortmund), Haus der Kulturen der Welt (Berlin), ZKM (Karlsruhe), Ars Electronica (Linz), MU (Eindhoven), Strelka Institute (Moscow), China Museum of Digital Arts (Beijing), Chronus Art Center (Shanghai), Polytechnic Museum (Moscow), ISEA (Paris, Hong Kong), Elektra (Montréal), HEK (Basel)...

Leurs œuvres ont fait l'objet d'articles dans Forbes, Vice, Wired, Motherboard, Libération, Die Zeit, Arte TV, Next Nature, Hyperallergic, Le Temps, Neural.it, Dicult, Gizmodo, Seattle Weekly...



The Earth's ecosystems are undergoing irremediable changes as a result of human development, the source of a number of crises whose consequences can be measured on the scale of the planet. Rethinking our way of coexisting with our environment requires us to reevaluate the continuous growth of our energy footprints. These prototypes of critical games 'Post Growth Toolkit' are invitations to reprogram ourselves out of the economic growth orthodoxy. The series highlights the material conditions necessary to maintain our current standard of living in order to better understand how we may reproduce these differently.

At the intersection of science and speculative fiction, the 'Post Growth Toolkit' game proposes to literally reshuffle our world-views and to share stories, concepts and objects to re-examine how we are programmed and to stimulate new modes of understanding. It takes the form of a tactical card game: where small groups of players are invited to explore a number of key notions. The game becomes a means of transmission and collective debate intended to help participants find their bearings in a period of radical change.

The game-work by the collective Disnovation.org is part of ISEA's official programming. The project has received funding from the MASC-RISE programme under grant agreement No. 101007915

DISNOVATION.ORG is a research collective set up in Paris in 2012, whose core members include Maria Roszkowska (PL/FR), Nicolas Maignet (FR), and Baruch Gottlieb (CA). They work at the interface between contemporary art, research, and hacking, and compose tailor-made teams for each investigation together with academics, activists, engineers, and designers. More specifically their recent artistic provocations seek to empower Post Growth imaginaries and practices by challenging the widespread faith that 'economic growth' and 'technological fixes' will solve the ecosystemic disruptions they produced in the first place. They recently co-edited *A Bestiary of the Anthropocene* with Nicolas Nova, an atlas of anthropic hybrid creatures, and *The Pirate Book*, an anthology on media piracy.

DISNOVATION.ORG's works have been exhibited, performed, published, and reviewed worldwide, including at the Palais de Tokyo, Centre Pompidou, Jeu de Paume (Paris), Museum of Art and Design (New York), Fonderie Darling (Montréal), HMKV (Dortmund), Haus der Kulturen der Welt (Berlin), ZKM (Karlsruhe), Ars Electronica (Linz), MU (Eindhoven), Strelka Institute (Moscow), China Museum of Digital Arts (Beijing), Chronus Art Center (Shanghai), Polytechnic Museum (Moscow), ISEA (Paris, Hong Kong), Elektra (Montréal), HEK (Basel)...

Their work has been featured in Forbes, Wired, Vice, Motherboard, Libération, Die Zeit, Arte TV, Next Nature, Hyperallergic, Le Temps, Neural.it, Dicult, Gizmodo, and Filmmaker Magazine among others.



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

Santiago Tamayo Soler

RETORNAR (2021)

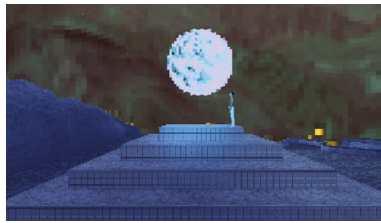
Vidéo HD, 20'

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

Retornar est le fruit d'un processus à plusieurs niveaux. D'abord, le monde lui-même a été conçu à partir de scènes créées dans *Les Sims 4*, SketchUp, Photoshop, et d'images réelles tournées devant un écran vert. Ensuite, les scénarios ont été construits à l'aide d'une perspective isométrique qui imite les premiers jeux vidéo 8 bits, ainsi que les premiers jeux de simulation de vie et les univers de vidéo chat. Créé dans le cadre de la résidence PHI Montréal 2021.

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

www.santiagotamayosoler.com



Set in a fictional Andes in the year 2222 Retornar narrates the story of the nine last living humans on Earth, and their journey towards a big «reset». Narratively structured as a video game, Retornar takes place in an eco-pessimistic world, where Latin America has nothing else to give: its soil has dried up and the atmosphere has become increasingly dangerous. After a big war driven by an extreme exploitation of natural resources, the surviving characters wander around a dystopian Andean landscape, aimlessly and alone, with no other purpose but to spend their day going through different "puzzles" and "loading screens", until they are summoned by a mysterious blue orb that will transport them into a digital celestial world where - after a big celebratory "last dance" - they will become the seeds for a new generation.

Retornar was made through a multilayered process. The world itself was designed from scenes created in *The Sims 4*, SketchUp, Photoshop, as well as real footage shot in front of a green screen. The scenarios were built using an isometric perspective to mimic early 8 bit video games, as well as early life simulation games, and videochat universes. Created as part of the PHI Montreal 2021 Residency.

Santiago Tamayo Soler (Bogotá, Colombia 1990) is an interdisciplinary artist working mainly in video and performance. Interested in fiction/nonfiction, narrative devices, and live action, Tamayo Soler's most recent work overlays digital footage and modified video games to create pixelated universes home to Latin American, immigrant, queer stories of a radical futuristic fantasy.



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

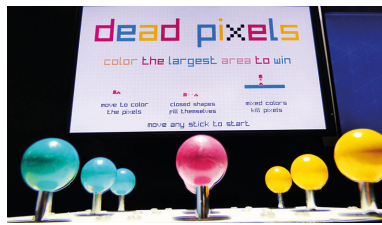
130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

Tatiana Vilela dos Santos *deadpixel*² (2021)

*deadPixels*² est un jeu compétitif et coopératif pour 2 à 8 joueurs. Chaque joueur dispose d'une manette de jeu standard pour déplacer son avatar quadrillé sur une toile vierge. Ce faisant, le joueur peut peindre l'arrière-plan avec la couleur de son équipe. Lorsqu'une forme fermée est dessinée, elle se remplit automatiquement de couleur. Les couleurs mélangées produisent des pixels morts noirs, un état irréversible. Le jeu se termine après quatre-vingt-dix-neuf secondes ou lorsque la matrice blanche est remplie de couleurs. L'équipe qui a le plus de zones couvertes gagne la partie. Ce jeu émergent vise à fournir une expérience ludique à la fois tactique et créative. Le jeu est projeté sur une véritable toile fixée sur un chevalet et est généralement exposé aux côtés de L'Atlas des matrices.

Tatiana Vilela dos Santos est une artiste numérique et game designer, née à Paris en 1989. Après un baccalauréat littéraire spécialisé en langues étrangères, elle obtient deux licences en game design à l'école ICAN en 2012 et à l'Université Paul Valéry Montpellier 3 en 2013. Durant ces quatre premières années d'études supérieures, elle mène des recherches sur le jeu comme performance et sur les Interactions Homme-Machine. Elle a ensuite étudié les pratiques plastiques contemporaines pendant un an, avant de rejoindre l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne où elle a obtenu son master en multimédia interactif. Elle prépare actuellement une thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. Parallèlement à ce parcours académique, elle rejoint l'industrie du jeu en 2010 en tant que Game Designer Junior pour la société Eastpad, spécialisée dans le développement de jeux pour la toute nouvelle plateforme d'Apple, l'iPad. En 2012, elle devient game designer indépendante et travaille depuis pour de grands groupes (Orange, BNP Paribas, Renault, Citroën) et des centres de recherche (CNRS, Centre de Recherche Interdisciplinaire, Institut Acte) sur des projets interactifs ludiques utilisant des technologies nouvelles ou sur mesure (réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, transmédia...). Nourrie par ses travaux de recherche et sa pratique professionnelle, elle a développé, en 2012, une approche artistique de la conception de jeux vidéo.

Sa première œuvre, *Lacci*, est un labyrinthe numérique esthétique inspiré de l'Op Art et interrogeant les notions d'obéissance et de transgression à travers ses mécaniques de jeu. Elle a ensuite créé plus d'une vingtaine d'installations ludiques pour lesquelles elle a conçu et fabriqué des contrôleurs et des interfaces de rétroaction uniques. Elle travaille principalement dans le cadre de résidences artistiques. Ses travaux sont exposés dans le monde entier et ont été récompensés à plusieurs reprises (Maker Faire, EIGD, A MAZE., Connex...). Au-delà de sa pratique du design interactif, elle partage ses méthodes de conception à travers des interventions pédagogiques dans les écoles et universités, ainsi que lors de workshops, masterclasses et conférences internationales (GDC, ENS, IULM, IndieCade...).



*deadPixels*² is a competitive and cooperative game for 2 to 8 players. Each player is provided with a standard gamepad to move their squared avatars on a virgin canvas. By doing so, the player can paint the background with his team's color. When a closed shape is drawn, it automatically fills itself with color. Mixed colors produce black dead pixels, an irreversible state. Game ends after ninety-nine seconds or when the white matrix is full of colors. Team with the more covered areas wins the game. This emergent gameplay aims to provide both a tactical and creative playful experience. The game is projected on a real canvas fixed on an easel and usually exhibited alongside L'Atlas des matrices.

Tatiana Vilela dos Santos is a digital artist and game designer, born in Paris in 1989. After a «baccalauréat» in literature specialized in foreign languages, she obtained two bachelor's degrees in game design from the ICAN school in 2012 and the University Paul Valéry Montpellier 3 in 2013. During these first four years of higher education, she carried out researches on games as performance and on Human-Computer Interactions. She then studied Contemporary Plastic Practices for a year, before joining the University of Paris 1 Panthéon-Sorbonne where she obtained her master's degree in interactive multimedia. She is currently working on her doctoral thesis in Information and Communication Sciences. Alongside this academic career, she joined the game industry in 2010 as a Junior Game Designer for the company Eastpad, specializing in game development for what was then Apple's brand new platform, the iPad. In 2012, she became an independent game designer and has since worked for large groups (Orange, BNP Paribas, Renault, Citroën) and research centers (CNRS, Interdisciplinary Research Center, Institut Acte) on playful interactive projects using new or custom-made technologies (virtual reality, augmented reality, mixed reality, transmedia...). Nourished by her research work and her professional practice, she developed, in 2012, an artistic approach to video game design.

Her first work, *Lacci*, is an aesthetic digital labyrinth inspired by Op Art and questioning the notions of obedience and transgression through her game mechanics. She then created more than twenty playful installations for which she designed and manufactured unique controllers and feedback interfaces. She mainly works in artistic residencies. Her works are exhibited all over the world and has been rewarded several times (Maker Faire, EIGD, A MAZE., Connex...). Beyond her practice of interactive design, she shares her design methods through educational interventions in schools and universities, as well as during workshops, masterclasses and international lectures (GDC, ENS, IULM, IndieCade...)



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

Raphaëll Maïwen

IF U SEEK AMY (2022)

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

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

Créé dans le cadre d'une résidence de Galerie Galerie.
Coproduction : Galerie Galerie (www.galeriegaleries.com).
Avec le soutien du Conseil des arts du Canada.



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

<https://rafiki.itch.io/>



The work entitled *If U Seek Amy* is a role-playing game (RPG) that explores the duality between a pop star's public persona and her private life, the overlap between the two, and the steps taken to keep them separate. The project also explores the fascination of a young queer person - namely the one who created this game - with this star and questions the boundary between sincerity and performance in this admiration. The two protagonists live a quest for identity each in their own way through what they project voluntarily or not, what is said about them, what they internalize from the perception of others and what they reject.

A true tribute to Britney Spears, this game explores with a touch of humor the different ways in which she has integrated the popular consciousness, whether through memes, unusual remixes of her songs, the legends she generates or her most famous quotes. In this way, the work reveals how people reappropriate an icon to address the special and one-way bond between a celebrity and her fans.

Created as part of a Galerie Galerie residency.
Coproduction: Galerie (www.galeriegaleries.com)
With the support of Conseil des arts du Canada

Raphaëll Maïwen has been creating games since childhood with all the software they can find, from PowerPoint to Unity, RPG Maker, Unreal and many others. They democratizes game creation as much as possible, convinced that anyone can make games if given the right tools. They achieves this goal by organizing workshops, conferences and game jams of all kinds. Their favorite themes are vulnerability, queerness and Britney Spears. They are interested in absurd games, rhythm and golf games, and alt-controllers. Outside of video games, they interests include drag, stand-up comedy, body modification, relationships, and again, Britney Spears.



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

Enric Llagostera COOK YOUR WAY (2018)

"Within commodity culture, ethnicity becomes spice, seasoning that can liven up the dull dish that is mainstream white culture."

--- Bell Hooks, dans *Eating the Other: Desire and Resistance*

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

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

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

Crédits et remerciements

Jeu créé par Enric Granzotto Llagostera. Vidéos, photographie et documentation graphique par Vjosana Shkurti. Musique de <https://filmmusic.io> : *Modern Jazz Samba* par Kevin MacLeod. Licence : CC BY; musique d'introduction par John Bartmann. Remerciements pour leur soutien continu et leurs diverses contributions à ce projet : Carolina Chmielewski Tanaka, Rilla Khaled, Rebecca Goodine, Jess Rowan Marcotte, Dietrich Squinkifer.

Cook Your Way a été créé à Montréal, QC, Canada, de 2017 à 2019. Il a bénéficié du soutien de la bourse étudiante Hexagram et du groupe de recherche Reflective Game Design du centre de recherche Technoculture, Art et Jeux.

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

enric.llagostera.com.br



"Within commodity culture, ethnicity becomes spice, seasoning that can liven up the dull dish that is mainstream white culture."

--- Bell Hooks, in *Eating the Other: Desire and Resistance*

Cook Your Way is a game about how immigration systems and capitalist discourses of multiculturalism combine. In the game's fiction, visa applicants (or players) are instructed by immigration authorities to prepare a typical dish of their country of origin using a cooking station. The system evaluates applicants according to their efficiency and potential to contribute to the destination country's society. Cooking becomes a standardized test, one step within a longer application process.

Players act through a cooking station alternative controller, a custom-built device with interactive components for different actions, like adding ingredients, stirring a pot or chopping vegetables. Using the system involves performing gestures that resemble actions of food preparation, but recontextualized and filtered through particular lenses. Such actions are closely monitored and should be done as instructed. These prompts are intertwined with questions and comments adapted from actual immigration forms and brochures.

Cook Your Way combines humor and pointed critique. It highlights the tensions and significance of cultural commodification and the purposeful complexity and alienation involved in immigration systems. Through play, it aims to raise questions and reflections about the multimodal interfaces of control, labor, and the meritocratic narratives that permeate immigration.

Credits & acknowledgement

Game created by Enric Granzotto Llagostera. Videos, photography and documentation graphics by Vjosana Shkurti. Music from <https://filmmusic.io>: "Modern Jazz Samba" by Kevin MacLeod. Licence: CC BY; Intro music by John Bartmann. Special thanks for their ongoing support and various contributions to this project: Carolina Chmielewski Tanaka, Rilla Khaled, Rebecca Goodine, Jess Rowan Marcotte, Dietrich Squinkifer.

Cook Your Way was created in Montréal, QC, Canada, from 2017-2019. It received support from the Hexagram Student Grant and the Reflective Game Design research group at the Technoculture, Art and Games Research Centre.

Enric Granzotto Llagostera is a game designer and researcher from São Paulo, Brazil, currently based in Montreal. He studies alternative game controllers and how they can foster reflection and engage in political critique. He has a background in programming and social communication and a keen interest in experimental and DIY play devices, community organizing, and public play. Enric has previously worked as a lecturer, teaching about game development, and is currently a PhD candidate at Concordia University.



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

Ahreum Lee *GUI, THE GHOST* (2022)

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

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

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

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

www.ahreumlee.com



Gui, the Ghost is a graphic novel style text adventure survival game - combining various retro aesthetics such as vector graphics, ASCII art and pixel art - in which we play the role of the protagonist, Gui: a dead young woman, stuck in this world and who must overcome a series of challenges to cross over to the afterlife. As players investigate what happened to her, and collect memories of her "past life", Gui unlocks new abilities by becoming more and more transparent until she can finally disappear forever.

Inspired by Korean folklore "Cheo-Nyeo Gui Shin (처녀귀신)" - which literally translates to "virgin woman ghost" - the game's narrative features this specter caught in purgatory and unable to enter heaven or hell, because of this burden related to her tragic death. Some Korean scholars argue that this figure has remained famous because of its roots in a misogynistic culture. It can also be seen as a parallel to witches in the folklore of Western cultures. *Gui, the Ghost* allows us to revisit this story with a feminist perspective in order to help rewrite the future.

Created as part of a perte de signal residency.

Ahreum Lee is an interdisciplinary media artist from Seoul, South Korea, currently based in Tiohtià:ke (Montréal). She is interested in examining socio-political issues that permeate our everyday technologies, such as Google Maps, Predictive Text Algorithms, and AI virtual assistant voices. She uses a range of media including video, audio, performance, 3D printing and images, stock images from online and web art. She has exhibited and performed at Arsenal Art Contemporain Montréal, Fonderie Darling, Ada x, Leonard and Bina Ellen Art Gallery, as well as Third Shift Festival and Axis Lab. Additionally, she has participated in the Emerging BAiR program at Banff Art and Creativity Centre and Impression Residency Program at Musée des beaux-arts in Montréal.



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris