



CE JEU EST ROMANTIQUE, DANGEREUX ET INTENSE

Ce jeu est dangereux, romantique et intense ! This game is romantic, dangerous and intense est une exposition commissariée et produite par Galerie Galerie qui met de l'avant les oeuvres de sept créateurs.trices montréalais.es en jeu vidéo indépendant. C'est aussi la toute première exposition mise en place par Galerie Galerie consacrée entièrement au jeu vidéo.

Présentée en ligne du 20 mai au 31 juillet 2020, *CJERDI | TGIRDD* prend racine dans deux constats principaux, soit celui que les jeux vidéo sont omniprésents dans notre univers culturel, social et économique, et qu'ils constituent un médium créatif de plus en plus accessible et répandu, exprimant la multiplicité des possibilités artistiques que proposent les nouvelles technologies.

C'est connu, la ville de Montréal est l'un des pôles mondiaux en matière de développement de jeux numériques. La présence de grands studios tels que Ubisoft et Warner Brothers, pour ne nommer que ceux-là, renforce aussi celle des créateurs.trices du milieu. Si bien qu'on retrouve donc, au delà du marché commercial de cette industrie détenant son lot de cultures, de règles et de postulats, des mouvements underground et parallèles de création, qui mettent de l'avant des thématiques, des mécaniques et même des matériaux de jeu qui s'ancrent dans une approche DIY et alternative du médium. Ce projet d'exposition s'inscrit dans la volonté qu'a Galerie Galerie non seulement de s'associer avec des artistes locaux afin de repousser les limites de l'art jusque dans l'espace web, mais prend aussi racine dans un désir de présenter une perspective renouvelée et expérimentale du jeu vidéo, notamment en l'inscrivant dans un contexte d'exposition. Ce faisant, Galerie Galerie célèbre la communauté de créateurs.trices montréalais de jeux vidéo indépendants qui imprègnent, à leur façon, l'effervescence artistique de la métropole, et reconnaît le jeu vidéo comme un médium artistique à part entière, dont l'influence sur le milieu de l'art contemporain est indéniable.

CJERDI | TGIRDD s'articule autour de la sensibilité des artistes présent.e.s, en soulignant leur subjectivité à la fois technique et narrative. L'exposition présente ainsi le caractère personnel et la sensibilité de chacun.e des créateurs en relation avec la spécificité du médium, tant par l'esthétique adoptée que par la mécanique choisie. La présence de l'utilisateur est primordiale. Chaque jeu comporte son propre imaginaire, qui, grâce à différentes règles, contraintes et paramètres, invite ce dernier à réfléchir ou à se positionner. Il en résulte alors des espaces interactifs, qui renvoient à la propre subjectivité des visiteurs, créant de cette façon une forme dialogue autour du sujet et des mécanismes de gamification.

Finalement, les jeux vidéo originaux regroupés ici démontrent la diversité des techniques et des points de vue que permet une approche alternative du médium. *CJERDI | TGIRDD* défend la pertinence et l'importance de développer des méthodes et des modèles de création et de diffusion artistiques nouveaux, de par le caractère subversif des oeuvres qui en découlent.

Avec les jeux de Liane Décary-Chen, Theo Ménard, Thomas Gauthier-Caron & Jsajm Quiño, Philippe Grenon, Raphaëll X et Marc-Antoine Jetté-Léger.

Galerie Galerie tient à remercier le Conseil des arts de Montréal et le Conseil des arts et des lettres du Québec pour leur soutien dans la réalisation de ce projet.

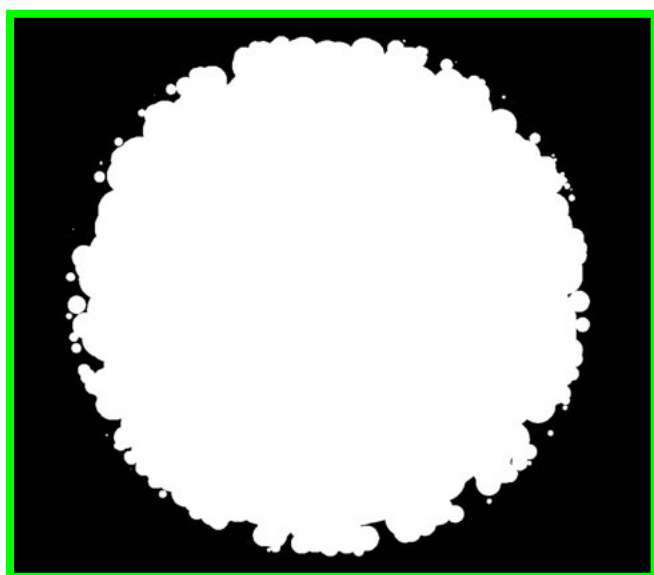
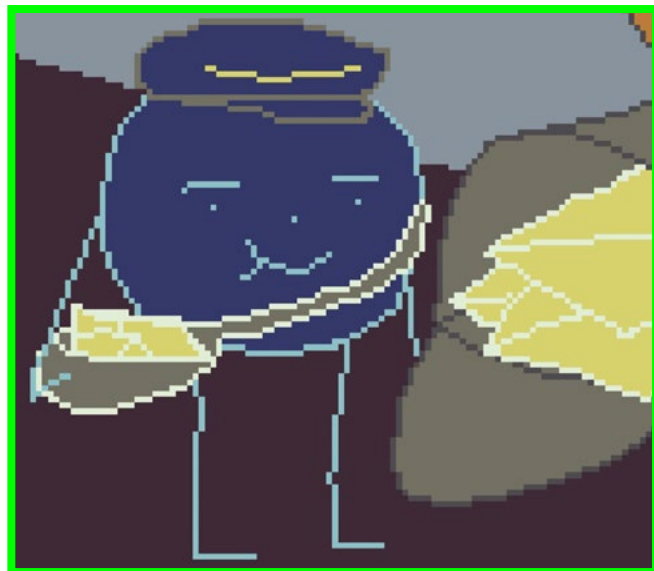
En ligne au www.galeriegalerieweb.com du 20 mai au 31 juillet 2020.



POYO MAKES A VR GAME
(2020)

Liane Décary-Chen

Un scientifique audacieux fait une découverte étonnante sur les créatures appelées animaux de compagnie. Grâce à de nombreuses subventions et à l'aide d'une technologie de pointe, il crée un jeu basé sur ses recherches. Suivez le Dr. Poyo dans sa quête pour découvrir ce que signifie penser et ressentir.



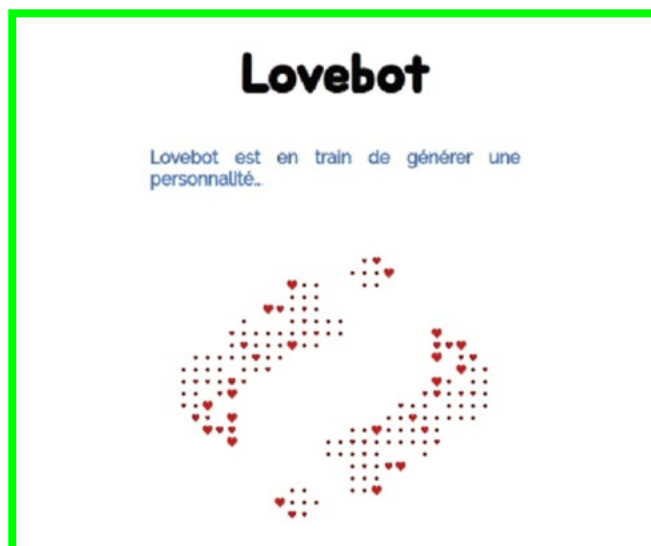
La Zone (2020)
Théo Ménard

Seul, dans une zone étouffante, mais moins effrayante que l'obscurité qui l'entoure. La tâche est simple, mais répétitive; est-elle suffisante à vaincre l'anxiété? Ou alors, faudra-t-il sortir de la zone, partir à l'aventure, au risque de perdre ce qui a déjà été acquis? À travers ce jeu, Theo Ménard traduit en langage vidéoludique l'expérience subjective de sa zone de confort : la facilité, l'ennui, le stress, l'excitation, la répétition.

Lovebot (2019-2020)
Thomas Gauthier-Caron & Isajm Quisño

En ces temps d'isolation sociale où, pour plusieurs d'entre nous, la quasi-totalité de nos relations humaines sont médiées par des interfaces numériques, à une ère où des compagnies comme Facebook nous connaissent mieux que nos propres proches, il est de circonstance de se demander si les relations que l'on développe avec les machines sont significatives. Est-il nécessaire qu'il y ait un être fait de chair de l'autre côté de l'écran pour qu'un échange soit engageant émotionnellement? Pourrait-on, par exemple, se lier d'amitié à un ordinateur, voire même développer de plus forts sentiments? *Lovebot* est un jeu qui explore la possibilité de tomber en amour avec un être immatériel : un chatbot.

Vous apprendrez à vous connaître mutuellement à travers une série de questions inspirées des 36 questions pour tomber en amour rendues célèbres par le New York Times. Ouvrez-vous à ce bot et quelque chose d'inattendu pourrait arriver.



Des fois j'suis fâché (2020) **Philippe Grenon**

Des fois j'suis fâché est un musée en soi. À la manière d'un « F PS » (First-person shooter), un fusil prononce des mots issus de poèmes québécois du 17^e, 18^e et 19^e siècle. Chaque fusil est différent. Préféreras-tu créer, ou bien détruire ?



*De toute façon ça revient au même.
You shoot all the personne ! Is equitable with tout le monde !
But for me, Kirk,
Every balle que je mets dans le fusil,
Is like a poème.
And I shoot a poème to the people and it is the précision of my poème
qui tue les gens et c'est pour ça que my photos is fantastic.
And tell me, Nihad, you shoot everybody.
No Kirk, not everybody...
I imagine that you don't kill children.
Yes, yes, I kill children. No problème. Is like Pigeon, you know.*



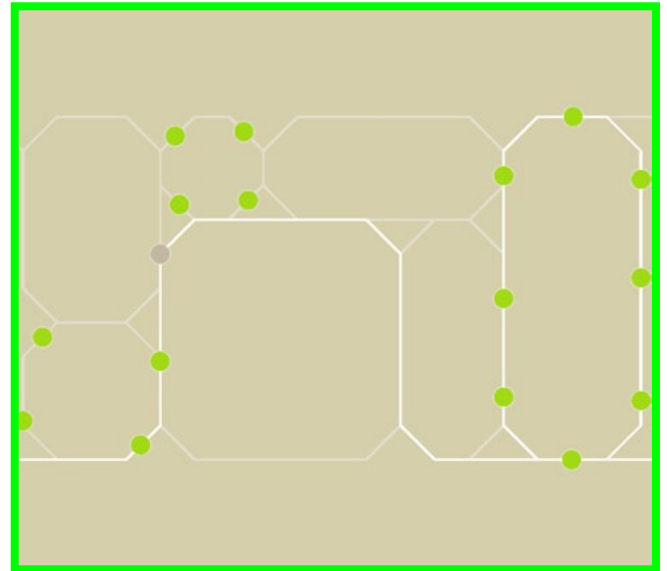
They Seem to be Very Good Friends (2020) **Raphëll X**

They Seem to be Very Good Friends est un jeu de puzzle de style Sokoban. Divisé en niveaux où l'objectif est de trouver un.e partenaire pour chaque personnage présent, le jeu interroge la perception que l'on a de l'intimité entre deux hommes, deux femmes et deux personnages de genres différents, de façon à déconstruire et systématiser ces règles sociales, et à critiquer le double standard.

Un (2020)
Marc-Antoine Jetté-Léger

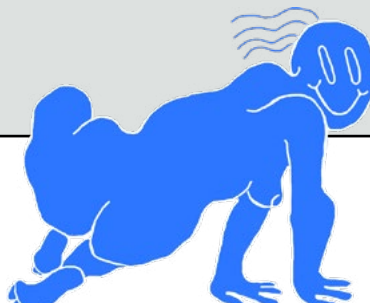
Un est un jeu minimaliste basé sur l'exploration des frontières de l'intimité entre le.la joueur.euse et les entités virtuelles qui partagent son espace.

En prenant la forme primitive d'un objet abstrait, le.la joueur.euse sera mis en contact, à proximité et à distance d'autres objets de manière inégale. Ces relations seront donc différentes, mais aussi multidimensionnelles, complexes et difficiles.



Galerie Galerie (www.galeriegalerieweb.com) est une plateforme en ligne de production et de diffusion d'art numérique et web basée à Tio'tià:ke/Montréal. Depuis 2016, Galerie Galerie investit l'Internet comme un espace de recherche, de création et de diffusion, et soutient les artistes dont la pratique s'allie précisément avec cette conjoncture technologique.

En ligne (URL), Galerie Galerie présente des expositions ponctuelles commissariées, et héberge des oeuvres d'art web de façon continue. La plateforme propose également des vernissages, des résidences de création ainsi que des projections vidéo en ligne, dans cette idée d'expérimenter avec son propre environnement. Hors ligne (IRL), Galerie Galerie organise des événements de médiation en collaboration avec des partenaires multiples, tels que lancements d'expositions et vente d'art entièrement numérique, lesquels visent la sensibilisation du public et du milieu des arts aux enjeux artistiques ancrés dans les nouvelles technologies. Enfin, Galerie Galerie développe aussi auprès de publics diversifiés des laboratoires de création qui permettent à des communautés ciblées de se définir et de s'exprimer en s'appropriant des techniques numériques issues du web.



Ce projet est rendu possible grâce au support du Conseil des arts de Montréal et du Conseil des arts et des lettres du Québec.



Montréal 



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec