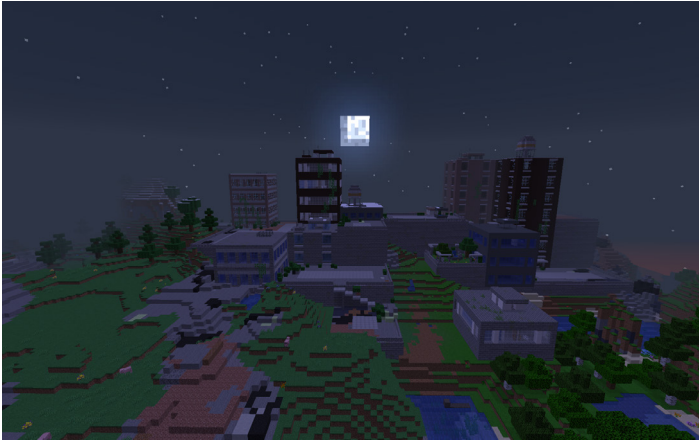


Solitude et héritage pour la fin du monde

Gina Hara



Il y a une solitude accablante aux paysages générés à l'infini de Minecraft.

Sur fond d'écosystèmes abstraits et de donjons labyrinthiques, les joueur·se·s errent sans fin à travers les biomes regorgeant d'édifices abandonnés, de créatures dangereuses et de trésors cachés. Le brassage géographique incessant de Minecraft propose un contenu presque illimité, mais souligne aussi la froideur de ses étendues. Peu importe la distance à parcourir, chacun·e navigue seul·e dans ce monde.

Pour son projet de résidence chez Ada X, *AI The End*, Gina Hara trace un parallèle entre cette solitude numérique et l'isolement causé par la pandémie, en habitant les espaces infinis et moroses de Minecraft aux côtés d'une amie chatbot. En réponse à la récente valorisation des IA dans les discours sociotechniques, son jeu expérimental interroge leur rôle croissant à titre de compagnons et d'aide en santé mentale, tout en examinant la solitude intrinsèque aux environnements virtuels.

Le projet de Hara utilise une version modifiée de Minecraft avec des paysages pittoresques et des ruines urbaines tentaculaires, mais dépourvus de PNJ¹. S'inspirant des tropes apocalyptiques et mettant son propre scepticisme vis-à-vis de l'IA à l'épreuve, l'artiste s'adresse à son chatbot pour demander conseils et démonstrations d'amitié tout en s'affairant à une tâche pour le moins mélancolique : préparer l'environnement de Minecraft à l'extinction imminente de l'humanité. Ce défi qu'elle s'impose souligne la question de l'héritage laissé par les humains sur Terre, et incarne la

démarche narrative de Hara au sein d'espaces ludiques :

« En tant qu'artiste, j'essaie souvent de créer une situation dans laquelle me placer pour voir quelles expériences émergent. L'une des raisons pour lesquelles j'ai aimé travailler avec Minecraft est son potentiel à faire surgir des narrations. Quelle histoire en sortira ? Quelles en seront les conclusions ? »

Les séances de jeu de Hara et ses conversations avec l'IA culminent dans un film machinima² élaboré à partir de la documentation de ses séances de jeu et et s'inspirant de rencontres hebdomadaires sur Twitch. Contrairement aux pratiques traditionnelles de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma qui reposent sur de grandes équipes et des valeurs de conception hégémoniques, *AI The End* s'ancre dans les facultés d'expérimentation, de lenteur et d'intimité du machinima. À l'instar d'un·e monteur·se de film qui joue avec la matérialité du celluloïd, Hara exploite les possibilités de Minecraft par le biais du *modding*³ et du jeu critique.

Alliant l'IA, les mondes virtuels et les récits qui en émergent, *AI The End* brouille la frontière entre l'humain et la machine tout en contemplant la solitude de la vie contemporaine. De nature autoréflexive, l'œuvre de Hara ne propose pas de parabole ni de solution aux problèmes de la société. Plutôt, à travers un design itératif, Hara contemple les rythmes lents de la solitude ainsi que nos relations naissantes avec les non-humains.

1. Un PNJ (Personnage non-joueur) est un personnage de jeu vidéo dont les actions sont déterminées par un script automatisé ou un ensemble de règles, par opposition à un personnage contrôlé par un joueur.

2. Contraction de machine, animation et cinéma, le machinima est le processus de réalisation de films d'animation en temps réel en utilisant la technologie graphique 3D des jeux vidéo.

3. Dans le monde du jeu vidéo, le *modding* est l'action de modifier du matériel pour remplir une fonction qui n'a pas été prévue.

► Michael Iantorno

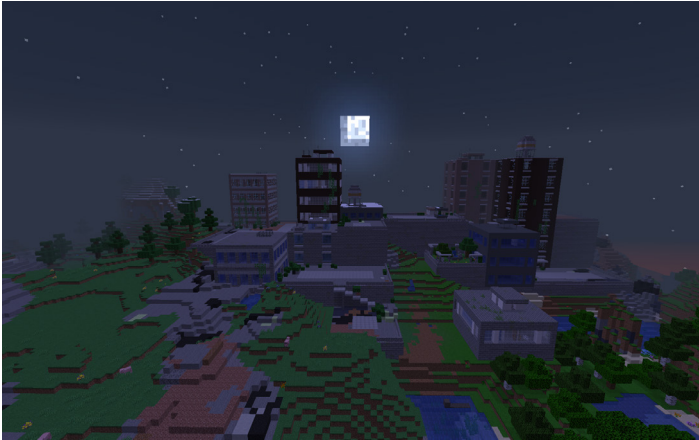
x X x

Formée en nouveaux médias et en art vidéo, Gina Hara est une artiste-cinéaste. Son travail se concentre sur les récits marginalisés d'un point de vue féministe et d'immigrant·e·s, notamment dans le contexte des médias sociaux et de la culture des jeux vidéo.

Michael Iantorno est un étudiant en doctorat, un écrivain et un créateur de jeux vidéo, qui s'intéresse à l'après-vie des jeux vidéo, au fandom et au droit de la propriété intellectuelle.

Loneliness and Legacy at the End of the World

Gina Hara



There is a devastating loneliness to Minecraft's infinitely generated landscapes.

Stitched together from abstract ecosystems and labyrinthian dungeons, players wander endlessly through biomes brimming with abandoned edifices, dangerous creatures, and hidden treasures. Minecraft's constant geographical churn provides nearly limitless content but also highlights the coldness of its expanses. No matter how far one travels, they still must navigate the world alone.

For her Ada X residency project *AI The End*, Gina Hara draws parallels between this digital loneliness and the isolation of the ongoing pandemic, inhabiting Minecraft's forlorn infinitude alongside a friendly chatbot. In response to the recent valorization of AIs in sociotechnical discourses, her experimental play interrogates their growing role as companions and mental health supports while also scrutinizing the solitude fostered by virtual environments.

Hara's project uses a modded version of Minecraft that contains sprawling urban ruins and beautiful landscapes but is completely devoid of NPCs¹. Playing off apocalyptic tropes while confronting her own AI skepticism, she turns to her chatbot for advice and friendship while engaging in a melancholy task: preparing Minecraft's environment for the impending extinction of humankind. This self-imposed challenge questions what earthly legacy humans will leave behind and embodies Hara's approach to constructing narrative in ludic spaces:

« As an artist, I often try to create a situation that I can place myself into to see what experiences it provides. One

of the reasons I've enjoyed working with Minecraft is its potential for emergent narratives. What story will come out of it? What will the conclusions be? »

Hara's gameplay and AI interactions culminate in a machinima² film, crafted from gameplay footage and drawing provocations from weekly Twitch streams. In contrast to mainstream game development and film-making practices, which rely on large teams and hegemonic design values, *AI The End* embraces machinima's ability to foster experimentation, slowness, and intimacy. Much like a film editor inquisitively playing with the materiality of celluloid, Hara embraces Minecraft's affordances through modding³ and critical play.

Combining AI, virtual worlds, and emergent narratives, *AI The End* blurs the line between human and machine while contemplating the loneliness that underscores contemporary life. Self-reflective in nature, Hara's work does not offer a parable or prescribe a solution to societal woes. Rather, through iterative design, Hara contemplates the slow rhythms of solitude and our budding relationships with non-humans.

1. An NPC (Non-player Character) is a character in a computer game whose actions are determined by an automated script or set of rules, as opposed to being a character controlled by a player.
2. Contraction of machine, animation and cinema, machinima is the process of making real-time animated films by utilizing the 3D graphics technology of computer games.
3. In the world of video games, modding is the act of modifying something to perform a function that was not intended.

► Michael Iantorno

x X x

Gina Hara is an artist-filmmaker with a background in new media and video art. Her work focuses on marginalized narratives from feminist and immigrant perspectives — specifically in the context of social media and games culture.

Michael Iantorno is a PhD student, writer, and game-maker, who explores videogame afterlives, fandom, and IP law.