

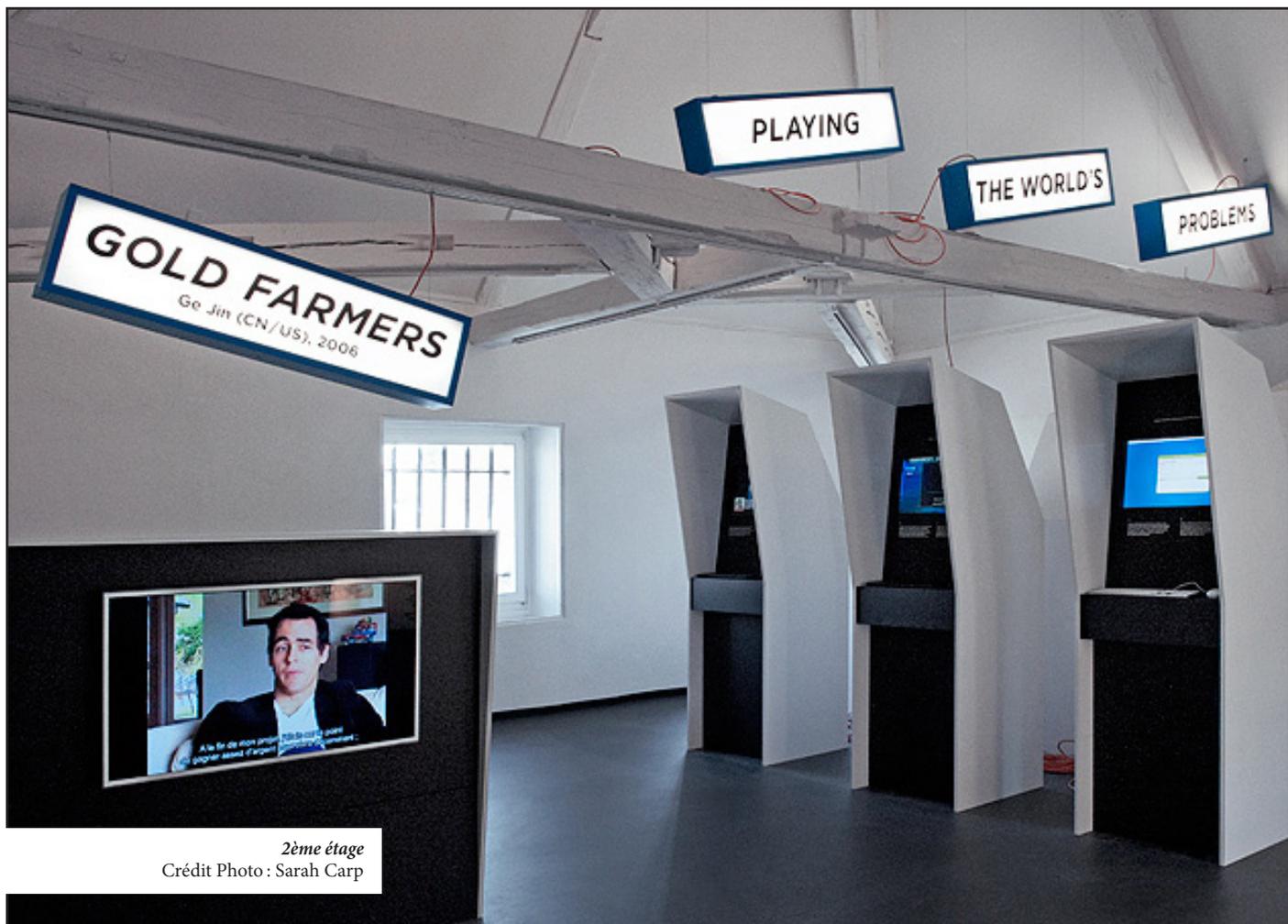
Modules Playtime

Videogame mythologies

Dossier de location

TABLE DES MATIÈRES

05	Exposition Playtime
	Modules et jeux proposés
06	Premier module – Topologies
08	Deuxième module – Le corps en jeu
10	Troisième module – Les règles du jeu
12	Quatrième module – Espace réel / espace virtuel
14	Cinquième module – Assaut sur la réalité
	Démarche pédagogique et accompagnement
15	Pistes de réflexion
16	Documents pédagogiques et ateliers
16	Conférences et workshops
17	Bibliographie sélective
	Fiche Technique
18	Plans et mesures
22	Détail du matériel (modules 1 et 2)
23	Tarifs
24	Panaché presse



2ème étage
Crédit Photo : Sarah Carp



Rez-de-chaussée
Crédit Photo : Sarah Carp

EXPOSITION PLAYTIME : INÉDITE, LUDIQUE ET INTERACTIVE!

Initialement présentée à la Maison d'Ailleurs durant toute l'année 2012, *Playtime – Videogame mythologies* est une exposition consacrée à la culture du jeu vidéo ainsi qu'à l'exploration des relations entre le ludique, les différentes formes de jeu et la technologie.

Cette manifestation s'inscrit dans le cadre du programme *GameCulture – Du jeu à l'art* de Pro Helvetia, Fondation suisse pour la culture: ce programme a abordé entre 2010 et 2012 les questions sociales, économiques et esthétiques soulevées par les jeux électroniques et a offert de nouvelles manières de se rapporter à cette forme d'art trop souvent caricaturée.

Ces questions sont abordées de façon inédite dans l'exposition à partir de plusieurs perspectives – telles que les dimensions spatiales, les figures emblématiques, les relations des joueurs avec leurs avatars, l'implication du corps dans l'expérience vidéoludique et l'introduction des problématiques sociopolitiques dans le monde virtuel.

MODULES ET JEUX PROPOSÉS

Premier module –

Topologies

Aujourd'hui, les concepteurs de jeux indépendants et les artistes numériques examinent les possibilités qu'offrent les topologies vidéoludiques à être perçues comme des plate-formes modifiant notre perception de l'espace réel.

En sa qualité de voyage à travers les dimensions spatiales et architecturales des jeux vidéo, ce module parle de leur histoire et de leur évolution artistique.

Explorer, se promener constituent souvent la seule tâche que le joueur doit accomplir.

Super Mario Maps fait référence à l'un des premiers jeux de plateforme à inventer une topographie complète. Grâce à cette installation, le visiteur peut contempler l'ensemble des niveaux et des raccourcis qui constituent le jeu.

LevelHead est basé sur le principe de la réalité augmentée et permet de représenter les pièces d'une maison sur des cubes prévus à cet effet. Le but du joueur est de déplacer le personnage qui se trouve à l'intérieur d'une des pièces, simplement en inclinant les cubes dans la direction souhaitée, afin de le faire passer d'une pièce à l'autre jusqu'à la sortie.

Deuxième module – Le corps en jeu

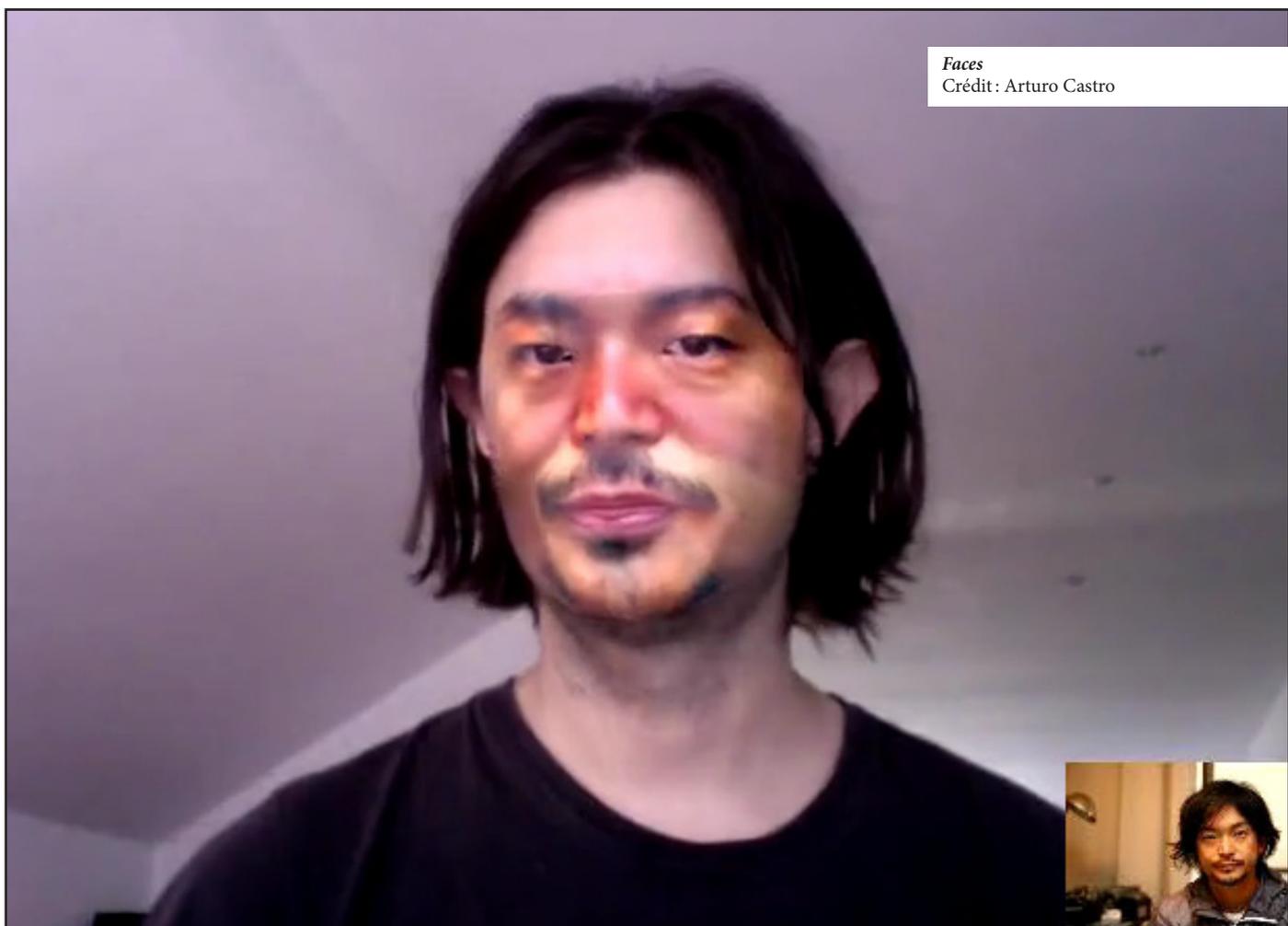
S'il y a une tension entre notre identité et celle de notre avatar, une relation particulière se noue également entre nos deux corps de chaque côté de l'écran. Même confortablement assis, nous ne pouvons pas nous empêcher de sauter, de bouger nos mains, de râler et de crier, car les deux corps – de chair et de pixels – sont impliqués dans la même action.

Immersion regroupe les réactions de plusieurs enfants filmés en train de jouer aux jeux vidéo. Ce film permet ainsi d'observer l'implication physique que ces jeux provoquent sur les joueurs, tout en questionnant ces derniers sur la nature ludique des interactions quotidiennes.

Faces est une installation qui permet de modifier l'apparence du visiteur : en se tenant devant l'écran, le logiciel détecte automatiquement le visage et en remplace subtilement certaines parties. Le visiteur peut donc changer d'identité, tout comme lorsque le joueur se construit un avatar.



Immersion
Crédit : Robbie Cooper



Faces
Crédit : Arturo Castro

Troisième module – Les règles du jeu

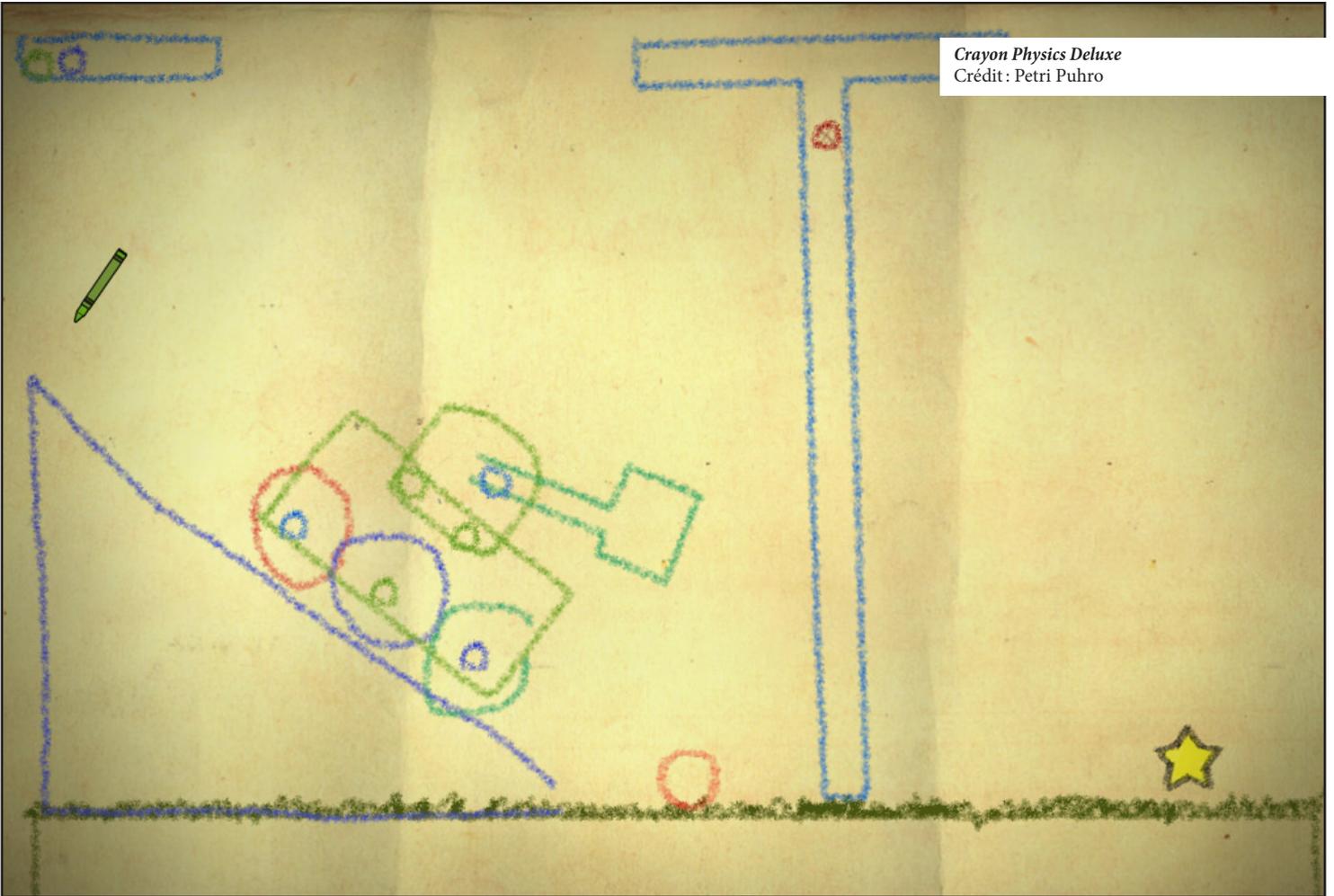
Ce module vise à explorer les mécanismes des systèmes vidéoludiques, l'importance des règles ainsi que d'autres éléments clés en matière de conception de jeu – tels que la physique et la narration.

Made of myth est une série de 5 photographies présentant une histoire alternative des origines des jeux vidéo. Les objets typiques des jeux ne sont plus créés informatiquement mais ils sont directement fabriqués à l'usine : la mise à distance des icônes du jeu vidéo met en question la notion de règles de jeu.

Crayon Physics Deluxe demande au joueur d'imaginer les éléments qui définiront l'univers de jeu. Les objets ainsi dessinés sont soumis à la physique, et ils permettent de créer des passages afin de résoudre les casse-tête proposés dans le jeu.



Made of Myth - Mario
Crédit : Marc Da Cunha Lopes



Crayon Physics Deluxe
Crédit : Petri Puhro

Quatrième module – Espace réel / espace virtuel

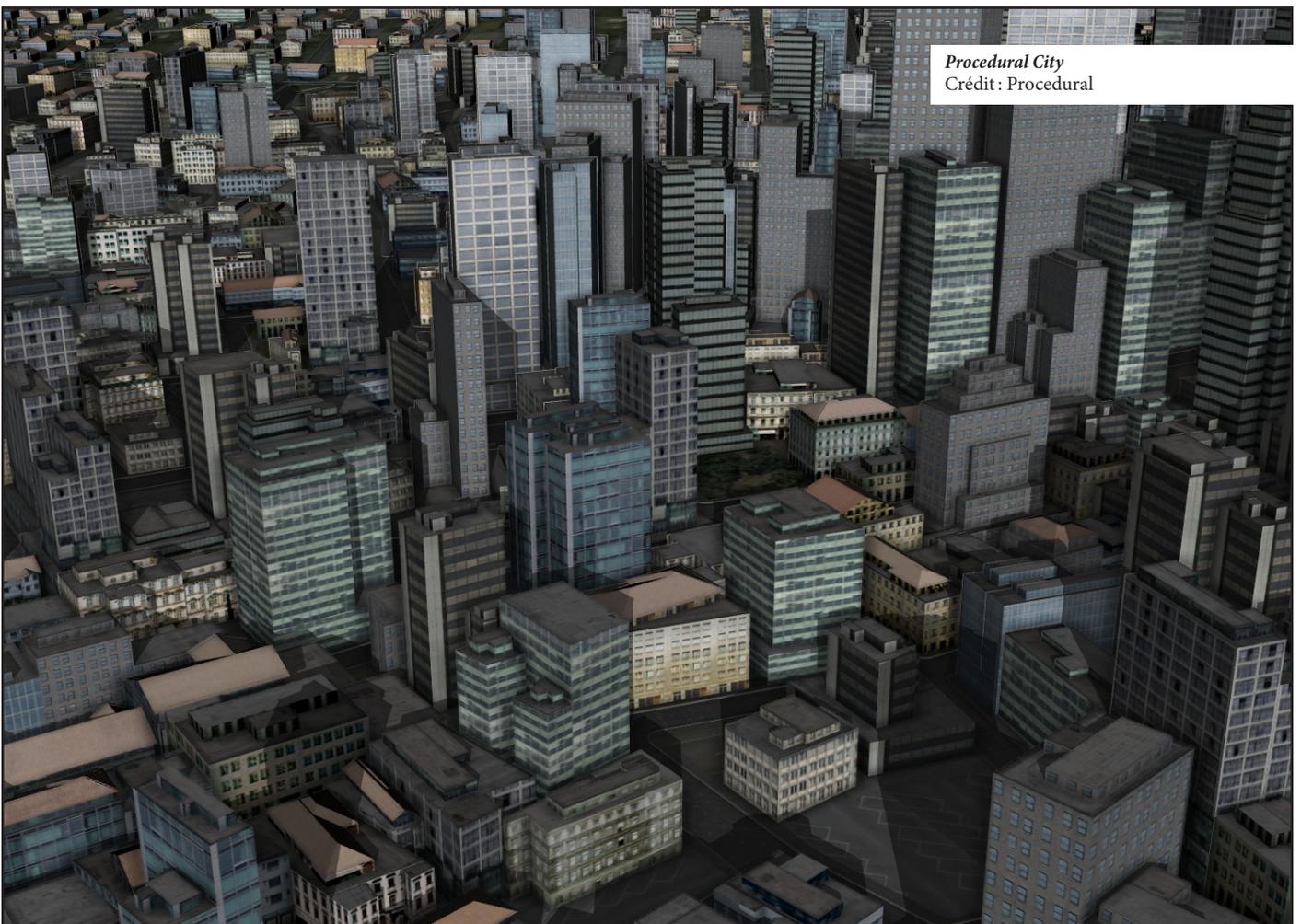
Cette section vous immerge en profondeur dans la construction d'univers de jeux uniques. En effet, dans ces jeux-là, les mondes virtuels se construisent uniquement en fonction du joueur. Edifier l'univers du jeu et s'y balader constituent la tâche du joueur.

Minecraft est un espace de création immense, où la seule limite est l'imagination des joueurs. C'est l'un des jeux indépendants les plus connus de l'histoire.

Procedural City offre à l'utilisateur la possibilité de créer une ville personnalisée à partir de ses empreintes digitales ; les édifices sont ensuite modélisés sous ses yeux. Cette œuvre interroge la notion d'identité légale et ouvre un champ de réflexions sur cette notion.



Minecraft
Crédit : Markus Persson



Procedural City
Crédit : Procedural

Cinquième module – Assaut sur la réalité

Le jeu, la simulation et la représentation sont présents dans de nombreuses dimensions de la société. Aujourd'hui les concepteurs de jeux élaborent des expériences vidéoludiques où le réel et le virtuel s'enchevêtrent de façon inattendue.

Playing the world's problems – An Arcade of Serious Games présente des exemples de jeux contemporains abordant des thématiques réelles, telles que le changement climatique, le pic pétrolier ou encore la crise alimentaire.

Par exemple, l'épisode *Child Soldiers* de la série *Global Conflicts* traite de la problématique des enfants soldats. Dans le rôle d'un représentant de la Cour Pénale Internationale, vous devez mener l'enquête afin de stopper l'enrôlement d'enfants par le chef du groupe rebelle.

Gold Farmers est un reportage vidéo traitant des ouvriers-joueurs qui gagnent leur vie en récoltant des biens virtuels qui, par après, seront vendus aux joueurs occidentaux contre de l'argent réel.



DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE ET ACCOMPAGNEMENT

Si les jeux sont une forme de culture, de quelle forme s'agit-il?

Comme la danse et le sport, ils impliquent le mouvement. Comme l'architecture et le paysagisme, ils inventent des espaces. De plus, ils peuvent également contenir des narrations et des récits. Les jeux appartiennent à une culture populaire multiforme. Et les jeux vidéo reflètent particulièrement bien cette complexité et cette transversalité.

Playtime – Videogame mythologies n'est pas simplement une exposition historique. Elle propose avant tout une réflexion autour des interrogations suivantes: que faut-il pour faire un jeu vidéo (règles à mettre en place, importance de la narration ou de la physique)? Quelles relations entretenons-nous avec ce média? Quelle est son influence sur les joueurs?

Le public de *Playtime* est multiple et ses objectifs nombreux. Cette exposition permet aux néophytes de découvrir le monde des jeux vidéo, tandis qu'elle offre aux connaisseurs une occasion de retrouver d'anciens jeux ou d'en explorer de nouveaux. Elle pose un regard critique sur cette culture émergente et apporte des pistes de réflexion sur ce qui fait la spécificité des mondes virtuels. En parcourant *Playtime - Videogame mythologies*, le public peut jouer, découvrir, mais également se questionner sur ce média passionnant.

Pistes de réflexion

- Les géographies virtuelles
- La construction de l'espace (dimensions et architecture)
- L'art numérique (terme générique pour média, électronique, etc.)
- La réalité augmentée
- Rapport aux corps (corps virtuel, corps physique, avatar, le mouvement, etc.)
- Les règles du jeu
- Les métiers du jeu vidéo
- Les communautés virtuelles et les jeux en réseau
- L'addiction aux jeux vidéo
- Adolescents et jeux vidéo

Documents pédagogiques et ateliers

Des fiches comportant jeux et questions sont disponibles sur demande pour chaque module loué. Elles sont accompagnées de scénarii d'ateliers pour le jeune public. Dans le prolongement de l'exposition, ces fiches et activités peuvent permettre aux enfants de mieux comprendre et de s'appropriier les thématiques abordées de manière ludique, réflexive et artistique.

Conférences et workshops

Playtime – Videogame mythologies se prête particulièrement bien aux conférences et aux workshops mais peut également créer de nombreux débats (voir Pistes de réflexion - p.15). Si vous souhaitez organiser un événement en marge de l'exposition, nous vous mettons en contact avec les artistes ou les représentants d'organisations (associations de gamers, de groupes traitant de l'addiction, etc.) relatives à la thématique de l'exposition et selon votre intérêt.

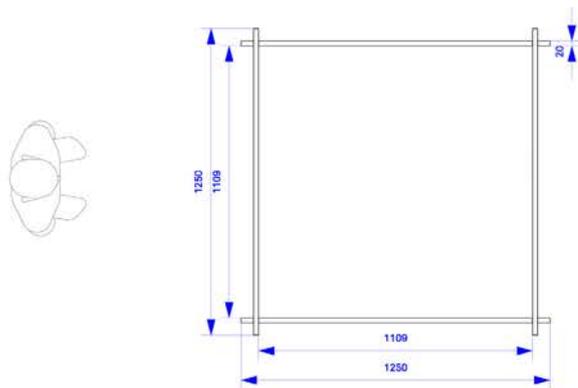
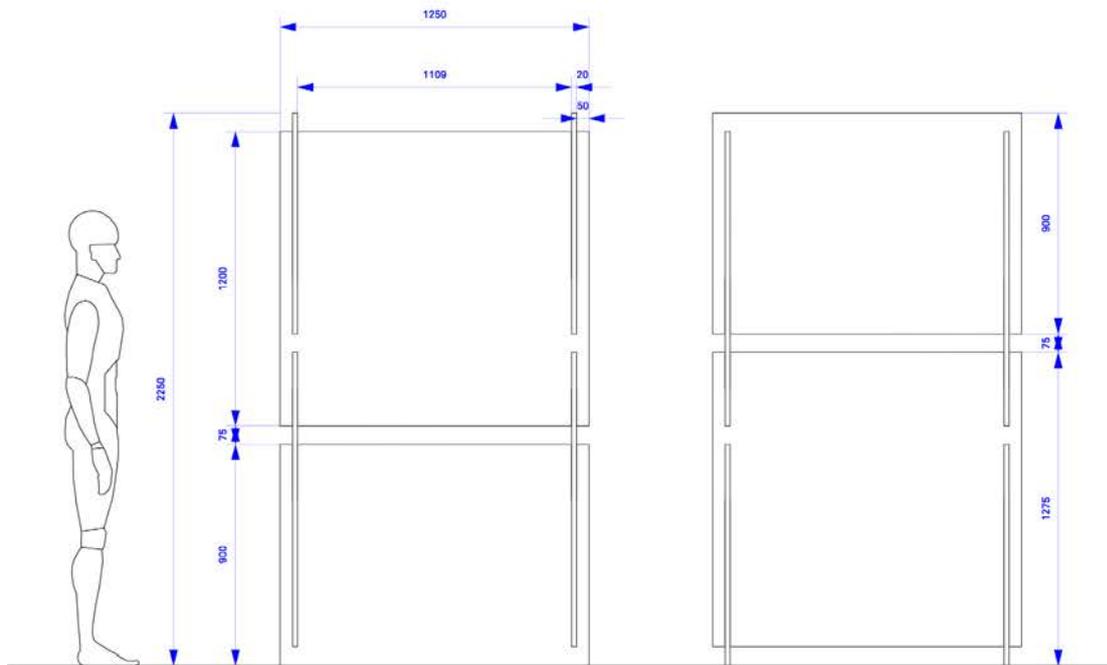
Nous tenterons de répondre au mieux à votre demande, sur réserve de la disponibilité des artistes souhaités ou des potentiels intervenants.

Bibliographie sélective

- Game story. Une histoire des jeux vidéo*, Paris : Éditions de la Rmn/Grandpalais, 2011.
- R. CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes*, Paris : Gallimard (Folio essais), 1992.
- T. FORTIN, P. MORA & L. TRÉMEL, *Les Jeux vidéo. Pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan (Champs visuels), 2006.
- S. GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan (Champs visuels), 2003.
- S. GENVO, (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2005.
- J.-Y. KERBRAT, *Manuel d'écriture de jeux vidéo*, L'Harmattan, 2006.
- J.- S. KRIEGK & J.- J. LAUNIER, *Art ludique*, Sonatine, 2011.
- V. LAVERGNE BOUDIER & Y. DAMBACH, *Serious game. Révolution pédagogique*, Hermès Science Publications, 2010.
- S. NATKIN, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques?*, Vuibert (Essais – culture scientifique), 2004.
- O. PHAN, *Jeux vidéo et ados. Ne pas diaboliser, pour mieux les accompagner*, Pascal (Documents), 2009.
- J. SCHELL & A. CHAMPAGNE, *L'Art du game design*, Pearson Éducation, 2010.
- B. STIEGLER & S. TISSERON, *Faut-il interdire les écrans aux enfants?*, Mordicus, 2009.
- S. TISSERON & I. GRAVILLON, *Qui a peur des jeux vidéo?*, Albin Michel, 2008.
- L. TRÉMEL, *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris : PUF, 2001.
- L. TRÉMEL & T. FORTIN, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris : Le Cavalier Bleu (Mytho !), 2009.
- D. W. WINNICOTT, *Jeu et réalité*, traduit de l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis, préface de J.-B. Pontalis, Paris : Gallimard (Folio Essais), 2010 [1971].

FICHE TECHNIQUE

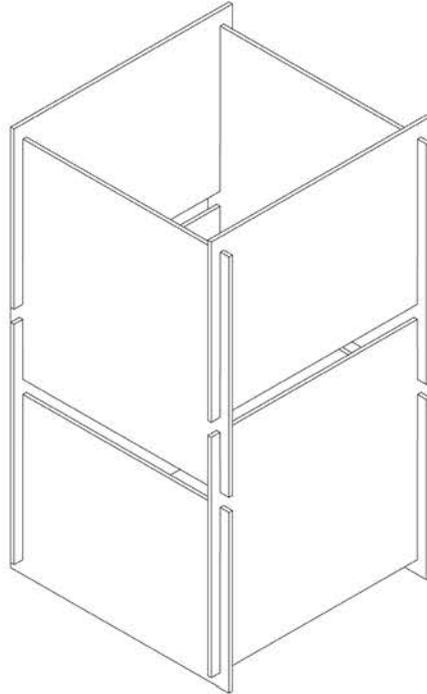
Plans et mesures



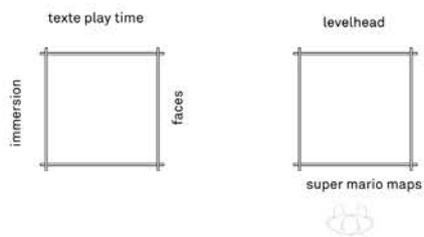
Remarques:

Les parois et la table pour Levelhead sont en bois "dendrolight" brut.





Disposition dans l'espace / échelle 1:50



Objet	Dispositif mobile	
Date	21 septembre 2012	
Echelle	1:20	
Kläfiger muséographie	Maison d'Ailleurs	
<small>Rue Saint-Martin 36 CH-1005 Lausanne t. +41(0)21 312 95 10 f. +41(0)21 312 95 09 info@museographie.ch</small>		





Détail du matériel

Taille approximative de chaque module: 2m²

Matériel d'exposition : modules 1 et 2

Faces

- Un iMac 27"
- Une Apple Magic Mouse
- Un clavier Apple Wireless
- Un support de fixation Apple VESA Mount Adapter Kit Mac 27"
- Un support en bois et plexiglas

LevelHead

- Un PC Dual Core Intel avec carte NVIDIA, 4Gb de RAM et disque SSD de 64Gb
- Une webcam Logitech QuickCam Pro 9000
- Un clavier et une souris

Immersion

- Une télévision 3D 40"
- Un support de fixation pour la marque du téléviseur choisi

Super Mario Maps

- Deux panneaux de 1050 x 1180 cm

Textes d'exposition:

- Un panneau de présentation de la Maison d'Ailleurs
- Un panneau de présentation de l'exposition
- Cartels des œuvres et installations

Tarifs

Formule de base

Location modules 1 et 2 / semaine: 2'000.-

Par semaine supplémentaire: 1'000.-

Location modules 1 et 2 / mois : 3'500.-

Par semaine supplémentaire : 1'000.-

Modules supplémentaires

Module supplémentaire par semaine : 500.-

Module supplémentaire par mois: 1'000.-

Le montage et le démontage sont inclus dans les tarifs.

Les transports et les assurances clou à clou sont à charge du loueur.

La Région Nord-ouest
Spécial **Playtime**
Videogame mythologies

La Maison d'Ailleurs invite le jeu vidéo au musée pour neuf mois

Avec *Playtime - Videogame mythologies*, la Maison d'Ailleurs présente la plus grande et la plus ambitieuse exposition temporaire de son histoire. Du 11 mars au 9 décembre.



Le grand succès de *Playtime - Videogame mythologies* est dû à la volonté de la Maison d'Ailleurs de présenter au public une exposition temporaire de son histoire. Du 11 mars au 9 décembre, la Maison d'Ailleurs présente la plus grande et la plus ambitieuse exposition temporaire de son histoire. Cette exposition est organisée par la Maison d'Ailleurs, un musée consacré à la science-fiction et à la culture populaire. Elle est dirigée par Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs. L'exposition est intitulée *Playtime - Videogame mythologies* et est organisée en cinq sections. Elle est présentée dans une salle de 1500 m² et est ouverte de 10h à 18h. Les billets sont disponibles à partir de 10€.

La Région Nord-ouest **PLAYTIME - VIDEOGAME MYTHOLOGIES**

Du jeu à l'art en passant par l'utopie

Grâce à *Playtime - Videogame mythologies*, la Maison d'Ailleurs présente la plus grande et la plus ambitieuse exposition temporaire de son histoire. Du 11 mars au 9 décembre, la Maison d'Ailleurs présente la plus grande et la plus ambitieuse exposition temporaire de son histoire. Cette exposition est organisée par la Maison d'Ailleurs, un musée consacré à la science-fiction et à la culture populaire. Elle est dirigée par Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs. L'exposition est intitulée *Playtime - Videogame mythologies* et est organisée en cinq sections. Elle est présentée dans une salle de 1500 m² et est ouverte de 10h à 18h. Les billets sont disponibles à partir de 10€.

Videogame mythologies du 11 mars au 9 décembre 2012
Maison d'Ailleurs Yverdon-les-Bains

Infos pratiques
Maison d'Ailleurs
Avenue de la Gare 10000 Yverdon-les-Bains
Tél: 021 761 11 11
www.maison-d-ailleurs.ch

La Région Nord-ouest **PLAYTIME - VIDEOGAME MYTHOLOGIES**

Le commissaire d'exposition, travailleur de l'ombre

Le commissaire d'exposition, travailleur de l'ombre. Cette exposition est organisée par la Maison d'Ailleurs, un musée consacré à la science-fiction et à la culture populaire. Elle est dirigée par Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs. L'exposition est intitulée *Playtime - Videogame mythologies* et est organisée en cinq sections. Elle est présentée dans une salle de 1500 m² et est ouverte de 10h à 18h. Les billets sont disponibles à partir de 10€.



Le commissaire d'exposition, travailleur de l'ombre. Cette exposition est organisée par la Maison d'Ailleurs, un musée consacré à la science-fiction et à la culture populaire. Elle est dirigée par Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs. L'exposition est intitulée *Playtime - Videogame mythologies* et est organisée en cinq sections. Elle est présentée dans une salle de 1500 m² et est ouverte de 10h à 18h. Les billets sont disponibles à partir de 10€.

La Région Nord-ouest **PLAYTIME - VIDEOGAME MYTHOLOGIES**

Les cinq sections de l'exposition en détail

Les cinq sections de l'exposition en détail. Cette exposition est organisée par la Maison d'Ailleurs, un musée consacré à la science-fiction et à la culture populaire. Elle est dirigée par Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs. L'exposition est intitulée *Playtime - Videogame mythologies* et est organisée en cinq sections. Elle est présentée dans une salle de 1500 m² et est ouverte de 10h à 18h. Les billets sont disponibles à partir de 10€.

MARC ATALLAH
Vivre en science-fiction

Nouveau directeur de la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains, Marc Atallah (33 ans) dresse le bilan de sa première année à la tête de l'institution. Par Renata Hoyer.

La Maison d'Ailleurs, musée de la science-fiction, est la seule de ce genre en Europe. Au-delà de cette évidence, se pose la question de sa reconnaissance. Qui, si le musée est bien connu dans la région, l'est déjà moins dans l'arc lémanique. Et en Europe, la renommée du musée est encore à consolider.

Ce qui donne, au final, un chiffre de 15'000 visiteurs annuels. Comment doper cette fréquentation ?



Comment je continue d'enseigner à la Faculté des lettres de Lausanne ainsi qu'à l'EPFL, je conserve sur cette double activité pour mieux établir le poids du musée dans le paysage culturel national et pour en faire un vrai centre de référence. Faire venir les collègues et les lycéens de la région, voilà qui est bien. Mais je vais essayer également d'attirer davantage de docteurs qui puissent inspirer de nouveaux travaux en puisant dans nos collections.

Car le fonds à disposition est important ! C'est peu de le dire : il compte près de 120'000 pièces, parmi lesquelles 80'000 livres. Voilà qui, au-delà des curieux et des passionnés, devrait aussi attirer des chercheurs !

Comment s'est passée la succession, sachant que le précédent directeur, Patrick Egger, a régné sur ces lieux pendant 12 ans ? Sans problème majeur, dans la mesure où je suis entouré de très bons collaborateurs. Si les expos temporaires pour 2011 étaient signées, il a tout de même fallu les monter, tout en préparant les prochaines saisons.

Quels seront dans cette perspective les temps forts de l'année 2012 ? Pour donner suite à l'ouverture dans le musée de l'Espace Jules Verne, qui constitue la plus grande collection privée dédiée à l'écrivain, nous avons monté une exposition itinérante sur le même sujet qui va tourner dans sept centres commerciaux.

Quant à votre projet phare, *Playtime*, en quoi consiste-t-il ? L'exposition *Playtime - Games Mythologies*, qui se tient à la Maison d'Ailleurs à partir du 12 mars 2012, est consacrée à l'esthétique des jeux vidéo et aux problématiques qu'ils soulèvent, et propose à côté des œuvres exposées au musée cinq contributions originales sur cinq thématiques associées à la pratique vidéoludique. Le visiteur y est convié à parcourir un domaine qui lui est familier, mais toujours un peu épaque.

Et quel est le message que pourrait véhiculer ce type de création ? Montrer aux gens, et tout particulièrement aux jeunes, que vivre au XXI^e siècle, c'est vivre en science-fiction. Car la réalité a, aujourd'hui, rattrapé la fiction !

La Région - Presse journ./hebdo.
02.03.2012

Yverdon-les-Bains

L'ÉMOI de Mars 2012 N°42
agenda culturel d'Yverdon-les-Bains et région
10 parutions annuelles

Playtime Vernissage 10 mars 2012

MAISON D'AILLEURS
PLAYTIME - VIDEOGAME MYTHOLOGIES
DU 11 MARS AU 9 DÉCEMBRE

Accrochages - Presse périodique Mars 2012

L'Émoi - Presse périodique Mars 2012

La Maison d'Ailleurs invite le jeu vidéo au musée pour neuf mois

Avec «Playtime - Videogame mythologies», la Maison d'Ailleurs présentera la plus grande et la plus ambitieuse exposition temporaire de son histoire, du 11 mars au 9 décembre. Le directeur, Marc Atallah, explique pourquoi cet univers a sa place entre les murs de l'institution yverdonnoise.

La Région: Marc Atallah, êtes-vous un grand amateur de jeux vidéo?

Marc Atallah: Non, pas du tout. Au même titre, d'ailleurs, que je ne suis pas un fan de science-fiction à proprement parler. Par contre, je suis très curieux et, en lisant beaucoup de choses qui se rapportent aux jeux vidéo, en jouant à de nombreux jeux, j'ai appris énormément, ce qui m'a permis de dépasser les stéréotypes classiques, comme le fait que c'est réservé aux enfants, que c'est violent, que c'est dangereux. J'ai découvert un monde plus large que ce que j'imaginai, un monde qu'il faut questionner.

Votre vision du jeu vidéo a-t-elle évolué pendant la conception de «Playtime»?

Oui, bien sûr. Ce qui a le plus évolué chez moi, c'est ma réflexion autour de la relation entre le ludique, donc le jeu traditionnel, le vidéoludique et la fiction. Finalement, on se rend compte qu'on passe un temps incroyable à jouer. Tout ce qui touche aux relations publiques, à la séduction, cela relève déjà du jeu. Il y a des règles à respecter dans un cadre donné. Le jeu est profondément humain et il dépasse largement les simples représentations concrètes que sont le jeu de plateau et le jeu vidéo, entre autres.

D'où est venue l'opportunité de faire une exposition autour de ce thème?

Cela provient directement de «GameCulture - Du Jeu à l'Art», le programme de Pro Helvetia, dont le but est d'interroger la dimension artistique du jeu vidéo, à partir du constat qu'il est au cœur d'une industrie qui marche fort. C'est donc Pro Helvetia, qui était déjà en contact avec la Maison d'Ailleurs par le passé, qui a donné l'impulsion de départ. Ensuite, nous avons monté un projet, qui a été accepté. Après, il est clair que c'est un projet provocateur, au sens noble du terme, car il bouleverse les habitudes: il n'est pas naturel de trouver du jeu vidéo dans un musée.

Le jeu vidéo a-t-il sa place à la Maison d'Ailleurs?

C'est une évidence, et ce parce que le jeu se passe, précisément, ailleurs. Lorsqu'on joue, on fait comme si ce qui se passe à l'écran était la réalité, alors qu'on sait que ce n'est pas le cas. Chaque jeu vidéo propose un autre monde, plus ou moins grand, plus ou moins complexe. Et finalement, c'est ce que propose toujours la Maison d'Ailleurs: un détour par un monde alternatif pour questionner, ensuite, si on le souhaite, notre réalité.

«Playtime» est une exposition d'un

«Lorsqu'on joue, on fait comme si ce qui se passe à l'écran était la réalité, alors qu'on sait que ce n'est pas le cas.»



Marc Atallah pose dans les combles de la Maison d'Ailleurs. L'espace sera bien utilisé dans le cadre de Playtime, comme chaque recoin du musée. Muriel Antille

envergure inédite pour la Maison d'Ailleurs. Vous a-t-elle demandé un effort particulier?

Il faut imaginer que la tâche a été multipliée par dix. D'habitude, on travaille sur une expo avec un, deux, voire cinq artistes. Là, il y en a trente. Nous avons une vingtaine de partenaires, contre cinq ou six traditionnellement. Le budget est également beaucoup plus important: entre 450 000 à 500 000 francs, contre 50 000 ou 100 000 francs pour une exposition «normale». De plus, la communication se fait à l'échelle nationale, l'exposition est en trois langues. Tout cela implique de nombreux problèmes à gérer, et un travail de coordination beaucoup plus intensif. Mais c'est le pied de mettre en place un truc pareil!

La Maison d'Ailleurs sort de deux expositions qui s'inscrivaient dans l'univers steam-punk, très particulier. Etait-ce un souhait de partir dans une toute autre direction?

Ce qui me plaît, c'est que ceux qui ont aimé l'exposition de Stéphane Halleux

reviennent, en se disant que la Maison d'Ailleurs, c'est cool, et qu'ils tombent sur une exposition sur les jeux vidéo. Cela montre l'étendue du champ dans lequel on peut travailler. C'était une coïncidence que les deux dernières expositions s'enchaînent ainsi, et je trouve intéressant de passer de l'univers steam-punk et son côté un peu vieillot à quelque chose d'aussi technologique que l'univers du jeu vidéo.

Comment aimeriez-vous que le public appréhende cette exposition?

Ce qu'il y a de bien avec un thème tel que le jeu vidéo, c'est que l'on peut supposer que tout le monde sait de quoi on parle. Tout le monde connaît, a déjà joué. Ça peut attirer les gens. Et ça va être amusant de voir le décalage entre ce à quoi les gens s'attendaient, et ce qu'ils vont découvrir. Ceux qui pensaient venir pour jouer à Pong (réf.: un des premiers jeux vidéo de l'histoire) vont être surpris. Ce n'est pas une exposition historique sur le jeu vidéo. En même temps, ce que l'on propose, c'est mieux! Le but de l'exposition, c'est vraiment d'amener les gens à questionner leurs stéréotypes.

Ces derniers mois, un visiteur de la Maison d'Ailleurs pouvait découvrir trois expos: «Halomancie», «Imaginary Landscape» et «L'île de Pâques sans dessus dessous». Ne craignez-vous pas qu'en neuf mois, «Playtime» lasse?

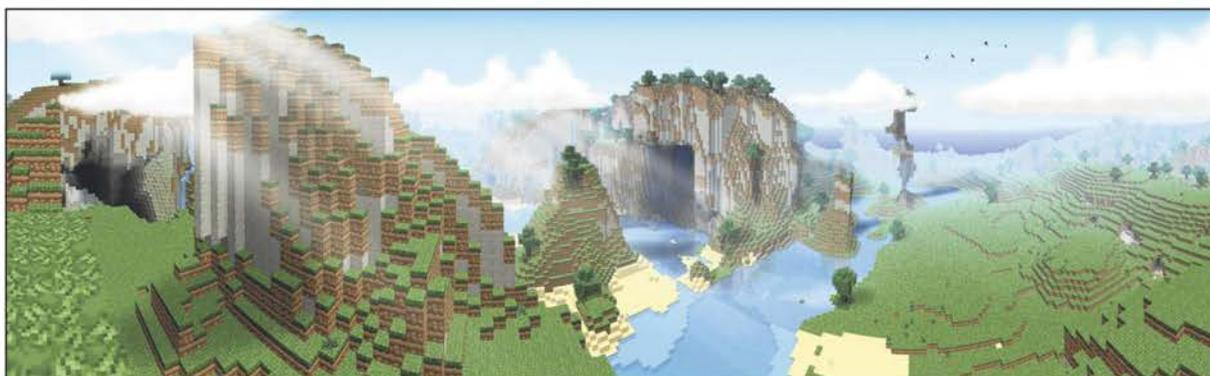
Au contraire! «Playtime» propose différents types d'expériences, avec la possibilité d'interagir, de jouer. Si l'on prend le temps de découvrir les jeux à fond, on pourra sans problème passer trois heures dans le musée. Il n'est pas impossible que des gens viennent plusieurs fois! Avec les trois expositions précédentes, on était davantage dans la contemplation pure et simple.

Cette exposition étant la plus ambitieuse jamais mise en place à la Maison d'Ailleurs, avec quoi le musée pourrait-il enchaîner?

Avec une exposition permanente, en 2013! Elle sera modulable et fera le lien entre les futures expositions temporaires et l'Espace Jules Verne. C'est la prochaine étape du développement de la Maison d'Ailleurs.

LIONEL PITTET ■

Lire les pages suivantes pour plus d'infos.



Malgré un graphisme très éloigné des standards actuels, «Minecraft» est un des jeux les plus populaires du moment. On y façonne un monde virtuel à l'aide de blocs. MARKUS PERSSON

Le jeu vidéo à fond les manettes

YVERDON-LES-BAINS • *La Maison d'Ailleurs consacre une exposition aussi foisonnante qu'interactive à l'art vidéoludique. Un périple fascinant au-delà des idées préconçues.*

MARC-ROLAND ZOELLIG

Prendre l'entrée de gauche, faire attention aux caisses empilées dans le couloir, tourner à droite, déboucher sur la place écarlée de soleil et cernée de bâtiments délabrés... Des millions de gens connaissent ce quartier, y ont vécu des émotions intenses. Certains y ont passé plusieurs jours de leur vie. Et pourtant il n'existe pas. Il s'agit d'un environnement virtuel développé pour «Counter-Strike», un des jeux vidéo les plus populaires du début du millénaire.

Où sommes-nous lorsque nous jouons? Quelles relations entretenons-nous avec nos avatars virtuels? Quelle est la contribution du jeu vidéo, culture populaire par excellence dont le chiffre d'affaires dépasse largement celui du cinéma, à l'expression artistique contemporaine? La Maison d'Ailleurs, à Yverdon-les-Bains, aborde ces questions, et bien d'autres, au travers d'une exposition aussi ambitieuse qu'exceptionnelle par la richesse de son contenu.

Un art affranchi

«Playtime - Videogame mythologies», qui a ouvert ses portes samedi, bénéficie du soutien de Pro Helvetia (lire ci-dessous) et d'un appui sans faille de la commune d'Yverdon. Il s'agit de la plus importante exposition temporaire jamais montrée à la Maison d'Ailleurs, confie son directeur Marc Atallah. Et certainement de la plus originale jamais consacrée au jeu vidéo en Europe. Il n'en fallait pas moins pour tenter de cerner cet univers foisonnant, aux possibilités infinies, qui a enfin gagné ses lettres de noblesse ces dix dernières années en s'affranchissant de son statut de sous-culture pour adolescents mâles.

Plutôt que de s'attarder sur des polémiques qui feront sans doute sourire dans cinquante ans - «Madame Bovary», de Gustave Flaubert, a aussi subi en son temps les foudres de censeurs l'accusant de corrompre les lectrices, rappelle Marc Atallah -, les concepteurs de l'expo, à commencer par son commissaire José Luis de Vicente, se sont attachés à lutter contre les idées reçues en mettant l'accent sur la richesse de l'art vidéoludique.

Ville fantôme virtuelle

De l'univers cloisonné de «Pac-Man» (un classique de 1980 que les visiteurs pourront redécouvrir dans une des salles du musée) aux mondes ouverts gigantesques des jeux actuels comme «Skyrim» ou «Grand Theft Auto», l'expérience de jeu est devenue de plus en plus immersive. Des univers entiers ont été façonnés, dont certains sont aujourd'hui des champs de ruines virtuels.

C'est le cas par exemple de celui de «Second Life», le jeu qui devait révolu-



Sous les yeux du joueur, une ville virtuelle se crée à partir d'éléments tirés du monde réel. EXPERIMENTAL GAME LAB

tionner internet il y a dix ans et qui végète aujourd'hui dans l'abandon. Dominique Cunin et David-Olivier Lartigaud ont exploré les vestiges de ce monde oublié afin d'immortaliser les créations architecturales des joueurs. Matérialisées au moyen de l'impression 3D, elles échappent ainsi à la liquidation par déconnexion définitive de leurs auteurs. Et évoquent, expo-

sés en vitrine, les vestiges d'une civilisation perdue.

Le fameux quartier moyen-oriental de «Counter-Strike» évoqué plus haut est aussi en passe d'accéder à la réalité physique. L'artiste allemand Aram Bartholl est en train d'en réaliser une réplique à l'échelle 1:1, qui permettra aux anciens joueurs de se déplacer au pas dans cet en-

vironnement où leurs avatars ne cessaient jamais de courir...

Autre œuvre fascinante présentée à Yverdon: une installation interactive créée par l'Américain Sheldon Brown et son Experimental Game Lab, qui façonne des cités imaginaires en appliquant de simples procédés de duplication, de rotation et de copier-coller à des éléments tirés du monde réel (rues, parcelles, maisons et automobiles).

PRO HELVETIA SOUTIENT LES CRÉATEURS

La fondation Pro Helvetia a injecté 200 000 fr. dans cette exposition hors du commun, dont le budget total se monte à quelque 450 000 francs. Selon son directeur Pius Knüsel, elle constitue l'apothéose de son programme «Game-Culture», lancé en septembre 2010 dans le but de promouvoir, d'un point de vue artistique, la scène florissante du jeu vidéo et de susciter le débat sur cette nouvelle forme d'art interactif. «Il s'agit actuellement de la discipline artistique la plus orientée vers l'utopie», constate le directeur de Pro Helvetia, adressant ainsi un clin d'œil à la Maison d'ailleurs, qui s'intitule elle-même «musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires».

La Suisse a vu émerger, ces dernières années, une scène innovante en matière de création de jeux vidéo. Elle sera mise en valeur dans le cadre de la «game lounge» que Pro Helvetia installera à Londres cet été, durant les Jeux olympiques. Dans son communiqué de

présentation du programme «Game-Culture», la fondation rappelle que les producteurs de jeux donnent du travail à des artistes provenant des disciplines les plus diverses: designers, scénaristes, voire compositeurs. L'Unesco a en outre reconnu le rôle important joué par les jeux vidéo pour la diversité culturelle.

Pro Helvetia ne s'est d'ailleurs pas contentée d'initier la mise sur pied de plusieurs expositions dédiées à l'art vidéoludique, dont celle d'Yverdon. Elle a aussi organisé, en collaboration notamment avec l'Office fédéral de la culture, un appel aux projets de jeux. Les plus prometteurs, sélectionnés par un jury, ont bénéficié d'un soutien financier pour leur réalisation. «Plusieurs jeux développés en Suisse ont ainsi atteint la tête des ventes sur l'AppStore», se félicite Pius Knüsel. D'autres appels à la création seront lancés ces prochaines années, promet-il. MRZ

Des forçats du jeu

«Playtime - Videogame mythologies» ne se conçoit pas comme une exposition historique, même si elle inscrit l'industrie vidéoludique dans la continuité des jeux de plateau classiques (échecs, jeu de rôle). Selon José Luis de Vicente, elle montre avant tout comment le jeu vidéo a déjà transformé le monde et changé nos vies.

Cette porosité entre réel et virtuel est notamment illustrée, dans le cadre de l'expo, par un documentaire relatant le quotidien des «gold farmers». Trimant douze heures par jour dans des ateliers clandestins chinois, ces forçats du jeu vidéo sont payés une misère pour amasser des trésors virtuels dans des univers ludiques comme celui de «World of Warcraft». Leur butin est ensuite revendu, contre espèces sonnantes et trébuchantes, à des joueurs occidentaux qui s'épargnent ainsi de devoir passer des heures devant l'écran pour faire progresser leurs avatars... I

> «Playtime - Videogame mythologies» est à voir jusqu'au 9 décembre 2012 à la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains. Ma-ve 14h-18h, sa-di 11h-18h. Internet: www.ailleurs.ch

Maison d'Ailleurs

Musée de la science-fiction, de l'utopie
et des voyages extraordinaires

Place Pestalozzi 14 – Case Postale

CH - 1401 Yverdon-les-Bains

T : +41 24 425 64 38 F : +41 24 425 65 75

www.ailleurs.ch – maison@ailleurs.ch

<http://www.playtime.ailleurs.ch>

Exposition ouverte du 11 mars au 09 décembre 2012

Ma-Ve 14h-18h - Sa-Di 11h-18h

Personne de contact

Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs

T : +41 79 552 94 45 - matallah@ailleurs.ch