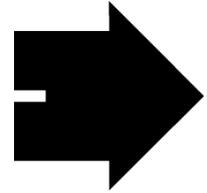


Maison d'Ailleurs Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires
Place Pestalozzi 14 - Case postale - 1401 Yverdon-les-Bains, Suisse - Tél : + 41 (0) 24 425 64 38, Fax : + 41 (0) 24 425 65 75
www.ailleurs.ch



Playtime

Videogame mythologies

DOSSIER DE PRESSE / informations pratiques

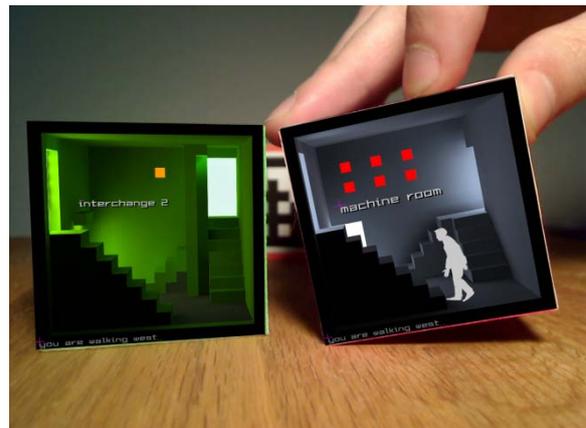
Maison d'Ailleurs
Musée de la science-fiction,
de l'utopie et des voyages extraordinaires

Tél. : + 41 24 425 64 38
Fax : + 41 24 425 65 75
www.ailleurs.ch
<http://www.playtime.ailleurs.ch>

Place Pestalozzi 14
Case postale
1401 Yverdon-les-Bains
Suisse

Exposition ouverte du
11 mars au 09 décembre 2012
ma-ve 14h-18h, sa-di 11h-18h

Vernissage : samedi 10 mars 2012, dès 18h



© Julian Oliver, Levelhead, 2008

Images pour la presse sur notre ftp

(toutes les photos publiées doivent être utilisées
avec les crédits mentionnés sur chaque dossier)

ftp : [ftp.ailleurs.ch](ftp://ftp.ailleurs.ch)
utilisateur : [mda_presse](ftp://mda_presse)
mot de passe : [jules2008](ftp://jules2008)
dossier : [data](ftp://data)
sous-dossier : [playtime](ftp://playtime)



© Experimental Game Lab, Scalable City, 2008-2010

SOMMAIRE / Playtime – Videogame mythologies

<i>Résumé de l'exposition</i>	<i>p. 3</i>
<i>Le mot du directeur</i>	<i>p. 4</i>
<i>Les panneaux de l'exposition</i>	<i>p. 5</i>
<i>Publication/Catalogue d'exposition</i>	<i>p. 9</i>
<i>La boutique du musée</i>	<i>p. 10</i>
<i>Partenaires et remerciements</i>	<i>p. 11</i>

RÉSUMÉ DE L'EXPOSITION

Playtime – Videogame mythologies est une exposition consacrée à la culture du jeu vidéo et à l'exploration des relations entre le ludique, les différentes formes de jeu et la technologie.

Cette exposition présente de façon interactive une série de jeux et de documents sur l'histoire des jeux vidéo, le GameArt et les approches innovantes de création de jeux. Plus précisément, Playtime appréhende ces thématiques de façon inédite à partir de plusieurs perspectives qui correspondent aux cinq sections informant les espaces de la Maison d'Ailleurs : « Rules of Play | The Game of Life » et l'introduction aux mécaniques ludiques ; « Game Geographies and PlayNations » sur la dimension spatiale des jeux vidéo ; « Bodies and Minds » qui traite des figures emblématiques, de la relation des joueurs avec leurs avatars et de l'implication du corps dans l'expérience vidéoludique ; « Assault on Reality » qui présente des créations innovantes mêlant réel et virtuel ; et une section historique dans l'Espace Jules Verne : « Archeology of Fun ».

L'exposition Playtime – Videogame mythologies s'inscrit dans le cadre du programme GameCulture – Du jeu à l'art de Pro Helvetia, Fondation suisse pour la culture : ce programme aborde entre 2010 à 2012 les questions sociales, économiques et esthétiques soulevées par les jeux électroniques et offre de nouvelles manières de se rapporter à cette forme d'art trop souvent caricaturée.

Ce vaste projet permet à la Maison d'Ailleurs de se positionner une fois de plus comme un musée à la programmation prospective et spécialisé dans les cultures émergentes. La conception du programme d'exposition a été confiée au commissaire José Luis de Vicente (Barcelone), journaliste, chercheur et spécialiste des relations entre art numérique, culture et société : ses connaissances et son expérience font de Playtime – Videogame mythologies une exposition riche, diversifiée et passionnante.

Durant toute l'année 2012, des manifestations, événements et actions de médiation à Yverdon-les-Bains et en Suisse romande sont organisés avec de nombreux partenaires, mettant en lumière l'actualité des recherches dans le domaine et offrant à un large public la possibilité de découvrir la diversité des registres de l'art des jeux vidéo.



© Robbie Cooper, Alter Ego, 2004-2010

LE MOT DU DIRECTEUR

Pourrait-on se passer une fois pour toutes des musées, de ces lieux où, apparemment, l'inutilité rime avec l'absence de rentabilité ? Peut-on, plus généralement, accepter qu'une société n'expose plus rien, c'est-à-dire ne trouve plus de légitimité à montrer ce que ses citoyens créent ? Ces questions, je me les suis posées bien des fois – non pour y répondre littéralement, mais pour définir avec plus de précision ce qu'est, ou ce que devrait être, un musée.

Prenons le cas de la Maison d'Ailleurs et supposons que des visiteurs s'y rendent pour la première fois : que vont-ils y voir, au-delà des expositions présentées ? Ils seront tout d'abord accueillis par des espaces circonscrits, pensés comme les parties constitutives d'une globalité qui les dépassent : ce musée est donc avant tout un *lieu clos*. Or, la nature d'un musée ne peut être réduite à cette propriété, puisque de nombreux autres lieux la partagent... Il faut quelque chose de plus : en l'occurrence, le fait qu'en son sein apparaissent des œuvres qui à la fois évoquent le monde empirique qui les a vues naître et la tradition historique dans laquelle elles s'inscrivent. En somme, et minimalement, on peut définir un musée comme un lieu qui se différencie des autres et qui abrite des créations artistiques : la Maison d'Ailleurs s'intègre à une société et propose une représentation symbolique de cette même société. Il est intéressant d'observer que les deux propriétés susmentionnées se retrouvent dans un autre champ : celui des jeux vidéo. En effet, et mis à part sa dimension purement ludique, le jeu vidéo, objet culturel mal identifié, est également un lieu clos et un foyer accueillant des représentations qui dialoguent avec la sphère sociale et avec les productions vidéoludiques antérieures. Il va de soi que ce lieu clos n'est pas exactement du même ordre que le lieu muséal, puisque celui-ci est physique, alors que celui-là est virtuel ; en revanche, les visiteurs parcourent un musée comme un jeu vidéo, c'est-à-dire d'espace en espace, de représentations en représentations.

Mais alors... qu'obtenons-nous lorsque le monde clos des musées met en scène le monde clos des jeux vidéo (alors que celui-ci est déjà un monde intégrant des représentations) ? Nous obtenons *Playtime*, c'est-à-dire l'« ex-position » d'un espace « ex-posant » : une mise en abyme, donc. Il s'avère qu'un tel procédé récursif a de tout temps été considéré comme l'instigateur d'un sentiment d'étonnement et, donc, comme une condition de possibilité à une éventuelle critique. Vu que le jeu vidéo est exposé dans un lieu lui-même « lieu de représentation », le dispositif de mise en abyme autorise le visiteur à saisir la nature des ces deux mondes clos que sont les pratiques muséale et vidéoludique. Cette nature est aisée à appréhender, puisque ces deux espaces entrent en rapport avec tous les autres lieux sociaux, « *mais sur un mode tel qu'ils suspendent, neutralisent ou inversent l'ensemble des rapports qui se trouvent, par eux, désignés, reflétés ou réfléchis* »¹. Autrement dit, la Maison d'Ailleurs et les jeux vidéo partagent une même essence : ce sont, pour reprendre le concept de Michel Foucault, des *hétérotopies* (matérielle pour le musée, symbolique pour les jeux). En ce sens, lorsque le musée de la science-fiction s'empare des mondes vidéoludiques, il s'approprie en fait un matériau qui représente déjà en lui-même certains aspects de la société. Puis, en mettant à distance ce matériau, la Maison d'Ailleurs incite ses visiteurs à interroger, d'une part, un espace (virtuel) qui réfléchit les idéologies et valeurs sociétales et, d'autre part, au travers de cet espace, la société qui lui donne naissance : le visiteur est donc amené à questionner sa propre réalité et sa propre existence, profitant de l'élan réflexif instauré par toute hétérotopie.

Je suis heureux de présenter *Playtime – Videogame mythologies* car, en ma qualité de directeur de musée, il me tient à cœur de prendre part aux réflexions induites par le monde des jeux vidéo. Grâce au programme GameCulture de Pro Helvetia, la Maison d'Ailleurs peut être acceptée comme une hétérotopie qui, définitivement, offre aux citoyens une exposition leur permettant de penser à ce qui informe, déjà, leur quotidien et à ce qui, bientôt, en sera une composante essentielle. Exercer sa pensée, donc éprouver sa liberté : l'utilité d'un musée ne me semble plus à prouver.

Marc Atallah
Directeur de la Maison d'Ailleurs

¹ Michel Foucault, « Des espaces autres », in : *Dits et écrits II. 1976-1988*, Paris : Gallimard (Quarto), 2008 [1984], p. 1574.

LES PANNEAUX DE L'EXPOSITION

Section I : Rules of Play / The Game of Life

Si les jeux sont une forme de culture, de quelle forme s'agit-il ? A l'instar de la danse et des sports, les jeux impliquent le mouvement. Comme l'architecture et le paysagisme, ils inventent des espaces. Les jeux peuvent également contenir des narrations et des récits. Mais, surtout, les jeux sont des systèmes complexes, des processus dynamiques incluant des échanges d'information et des boucles de rétroaction entre divers acteurs.

Ces cinquante dernières années, la théorie de l'information, la cybernétique et la théorie des réseaux nous ont montré que pour décrire notre époque avec précision, nous devons reconnaître que nous vivons dans une ère de complexité croissante, où les processus politiques, économiques et sociaux évoluent grâce aux interactions non linéaires d'agents multiples. Les jeux vidéo seraient la première forme de culture populaire reflétant cet état de fait. Les premiers jeux vidéo, tels Pong, Asteroids ou Spacewar!, se fondaient sur des technologies trop peu avancées pour paraître réalistes, ne pouvant représenter des personnages et des espaces que de manière très abstraite. Pourtant, depuis leur apparition, les jeux se sont comportés comme des systèmes dynamiques : le joueur interagit avec des éléments dans un espace où l'action est régie par un ensemble de règles élémentaires.

Cette section 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.

Œuvres présentées :

1- Gamelife : Games as Emotional Memoir, *une galerie de courts métrages :*

(a) Game Over Project, *NOTsoNOISY Guillaume Reymond*

(b) Play, *David Kaplan & Eric Zimmerman*

(c) Pixels, *Patrick Jean*

(d) Spitfire (Capture the Can), *Saman Keshavarz*

(e) Super Mario Bros., *Andreas Heikau*

(f) Arcade City | Milan, *NotWorkingFilms, Fabio Palmieri*

(g) Rémi Pacman, *Rémi Gaillard*

2- Made of Myth, *Marc Da Cunha Lopes (France), série photographique*

3- The Game of Life, *Evil Mad Scientist Laboratories (Etats-Unis), installation interactive*

4- Crayon Physics Deluxe, *Petri Purho (Finlande), jeu sur tablette tactile*

5- Loopscape, *Ryota Kuwakubo (Japon), installation interactive*

6- Sleep is Death, *Jason Rohrer (Etats-Unis), jeu sur ordinateur personnel*

7- Passage, *Jason Rohrer (Etats-Unis), jeu sur tablette tactile*

Section II : Game Geographies and PlayNations

L'écrivain de science-fiction William Gibson a forgé le terme « cyberspace » lorsqu'il a remarqué, en voyant deux enfants jouer à la console Atari, que l'écran ne représentait pas pour eux des images en mouvement : il était une porte vers un autre monde.

Pour Henry Jenkins, spécialiste américain des médias, l'art des jeux vidéo a beaucoup de points en commun avec ces disciplines que sont le paysagisme ou la conception de parcs à thème. D'une certaine manière, les jeux vidéo sont la forme archétypale contemporaine de l'architecture utopique, qui s'inscrit dans le droit fil des traditions de la littérature fantastique et de science-fiction, et qui est remplie du mystère récréatif caractérisant les labyrinthes. Les jeux mettent en scène des univers exotiques attendant d'être découverts par un joueur.

« *Game Geographies and PlayNations* » est un parcours à travers les dimensions spatiale et architecturale, l'histoire et l'évolution artistique des jeux vidéo – et cela depuis les premières topographies bidimensionnelles de Super Mario Bros. en passant par les dédales des jeux de tir polygonaux – tels que Doom ou Quake –, jusqu'aux immenses villes aux proportions réelles de la série Grand Theft Auto.

Aujourd'hui, les concepteurs de jeux indépendants et les artistes numériques examinent les possibilités qu'offrent les topologies des jeux en tant que plates-formes modifiant notre notion de l'espace réel. Explorer, se promener et apprécier le voyage constituent dans de nombreux cas la seule tâche que le joueur doit accomplir.

Œuvres présentées :

1-The Evolution of Play Spaces, *chronologie des espaces vidéoludiques* :

- (a) Pac-Man, *Namco*
- (b) Defender, *Williams Electronics*
- (c) Sim City 2000, *Maxis*
- (d) Quake, *id Software*
- (e) ICO HD, *Sony Computer Entertainment / Team Ico*
- (f) GTA IV, *Rockstar Games*

2-Super Mario Maps, *impressions numériques*

3- Scalable City, *Experimental Game Lab (Etats-Unis), installation interactive*

4-Temps perdu, *Dominique Cunin & David-Olivier Lartigaud (France), impressions*

5-Dust, *Aram Bartholl (Allemagne), impressions numériques*

6-Journey, *thatgamecompany (Etats-Unis), jeu sur console*

7-The Path, *Tale of Tales (Belgique), jeu sur ordinateur personnel*

8-Levelhead, *Julian Oliver (Nouvelle-Zélande), installation interactive en réalité augmentée*

9-Procedural City, *Procedural (Suisse), installation interactive*

10-Minecraft, *Mojang / Markus Persson (Finlande), jeu vidéo*

Section III : Bodies and Minds

En général, jouer à un jeu implique aussi de jouer un rôle. Le glissement d'identité que nous opérons lorsque nous lançons une partie de jeu constitue l'un des aspects les plus fascinants de cette activité. Quel type de relation établissons-nous avec nos avatars, ces identités alternatives que nous investissons pour évoluer dans l'univers du jeu ? A quel point la conscience de soi se modifie-t-elle lorsque nous créons un personnage numérique de manière à ce que son apparence et son comportement soient très différents des nôtres dans la vie réelle ?

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.

Joysticks et manettes de jeu ont servi d'interfaces traditionnelles entre joueurs et avatars, de liens unissant les deux corps. Ces dernières années, aussi bien l'industrie du jeu vidéo que les artistes et chercheurs indépendants ont présenté des moyens novateurs permettant de renforcer l'implication corporelle dans l'interaction vidéoludique. L'évolution à partir de la Nintendo Wii et du Kinect de Microsoft vers des interfaces corporelles expérimentales, jouant avec les notions de contrôle et même de douleur, laisse présager une interaction de jeu future impliquant assurément notre peau et notre chair de façons inattendues.

Œuvres présentées :

1-Alter Ego, *Robbie Cooper (Royaume-Uni), photographies*

2-Evolution of Game Controllers, *Nicolas Nova & Laurent Bolli (Suisse), collection de manettes*

- 3-Faces, Arturo Castro (Espagne) & Kyle McDonald (Etats-Unis), installation interactive
- 4-Immersion, Robbie Cooper (Royaume-Uni), vidéo
- 5-HHCI – Human to Human Computer Interface, Julian Oliver (Nouvelle-Zélande), installation interactive

Section IV : Assault on Reality

Jouer n'est pas une activité innocente uniquement destinée aux enfants. Le jeu, la simulation et la représentation sont présents dans de nombreuses dimensions de la société. Aujourd'hui, le lien entre réalité et jeux est plus ambigu et plus flou que ce que nous avons longtemps imaginé. Des jeux de guerre et des simulacres militaires à la modélisation des marchés financiers, en passant par l'utilisation des jeux dans le champ de la gestion, il apparaît que la possibilité de prendre des décisions grâce à des stratégies de jeu gagne en importance dans de multiples domaines.

Grâce aux technologies mobiles, les jeux se glissent dans nos poches de pendulaires et remplissent nos heures creuses. Loin des mondes de synthèse, les jeux basés sur la géolocalisation ou la réalité augmentée intègrent l'environnement quotidien au cœur de leurs scénarii. Les concepteurs de jeux élaborent des expériences vidéoludiques où le réel et le virtuel s'enchevêtrent de façons inattendues.

A l'inverse, la réalité fait son entrée dans les narrations vidéoludiques par l'intermédiaire de thèmes incluant des éléments politiques, activistes, éducatifs et propagandistes. Les jeux sérieux (serious games) et les jeux engagés (political games), utilisés dans le cadre de campagnes politiques et de programmes pédagogiques, ne représentent qu'un côté de la médaille. Les projets activistes et l'endoctrinement constituent d'autres exemples de la capacité des dispositifs vidéoludiques à modifier la réalité.

Œuvres présentées :

1-Playing the World's Problems, une galerie d'arcade de jeux sérieux :

- (a) Food Force, United Nations World Food Programme
- (b) CityOne, IBM
- (c) Foldit, Center for Game Science at University of Washington
- (d) Fate of the World, Red Redemption
- (e) ACTUV Tactics Simulator, DARPA

2-Gold Farmers, *Ge Jin* (Chine/Etats-Unis), film documentaire

3-Second Skin, Juan Carlos Piñero (Etats-Unis), film documentaire

4-The City as a Game Development Kit – Jouer la ville, série de projets de jeux pour l'espace urbain réalisés par des étudiants de la Haute école d'art et de design – Genève

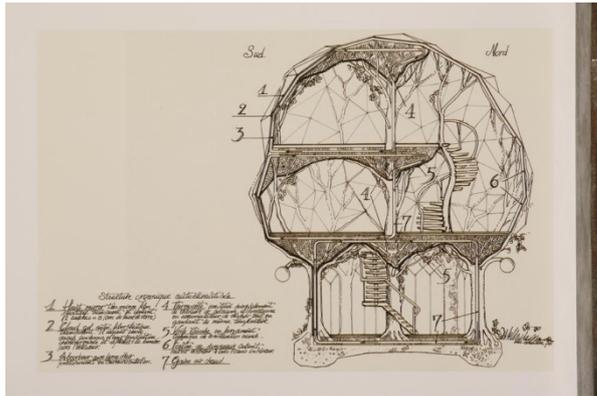
Section V : Archeology of Fun

Au premier abord, les jeux vidéo paraissent instituer une coupure radicale avec les jeux de plateau traditionnels. L'interface informatique et l'omniprésence d'un écran semblent en effet impossibles à concilier avec le jeu en solitaire ou la réunion d'individus interagissant les uns avec les autres autour d'une table. Et pourtant...

... et pourtant, les jeux traditionnels ont aussi des règles de jeu, créent aussi des topographies spécifiques, nous permettent aussi d'éprouver des émotions physiques plus ou moins intenses selon notre degré d'immersion dans le jeu et peuvent aussi interférer avec notre quotidien (difficulté de quitter une partie, etc.). En ce sens, et en y réfléchissant bien, les jeux vidéo continuent la grande histoire des jeux, c'est-à-dire qu'ils s'y inscrivent tout en s'en distanciant – tout comme les jeux de l'oie ou les jeux de rôle qui, eux aussi, à la fois appartiennent à une tradition ludique et s'en démarquent en raison de leur spécificité.

Cette section possède une double vocation. En exposant dans l'Espace Jules Verne des représentations d'espaces imaginaires et des jeux historiques répartis en méta-catégories, nous souhaitons montrer que la pratique vidéoludique est déjà contenue, en puissance, dans celle, ludique, qui l'a précédée. Puis, dans la salle des Pulps, c'est aux variations esthétiques d'un jeu en particulier – les échecs – que nous souhaitons vous sensibiliser : les couvertures de roman et les jeux d'échecs (« physiques », « électroniques » et « vidéo ») illustrent parfaitement l'impossibilité de séparer jeux vidéo et jeux traditionnels.

Section historique réalisée en partenariat avec le Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz



© Luc Schuiten, Habitarbre, 2006



© L'Éléphant de L'Étoile (1758), in : Charles-François Ribart, Paris des Utopies, 1970



© Marc Da Cunha Lopes, Sonic, 2009

PUBLICATION/CATALOGUE D'EXPOSITION

Playtime – Videogame mythologies

A l'occasion de l'exposition Playtime – Videogame mythologies dédiée à l'esthétique des jeux vidéo et aux problématiques qu'ils soulèvent, la Maison d'Ailleurs et les éditions Infolio publient un catalogue qui présente à la fois les œuvres exposées au musée et cinq contributions originales sur cinq thématiques associées à la pratique vidéoludique. Les questions de règles de jeux, de géographies virtuelles, d'immersion fictionnelle, d'interférences avec la réalité et d'archéologie du jeu sont traitées autant au niveau des œuvres singulières que des essais généraux : le lecteur est convié à parcourir un domaine qui lui est familier, mais toujours un peu opaque.

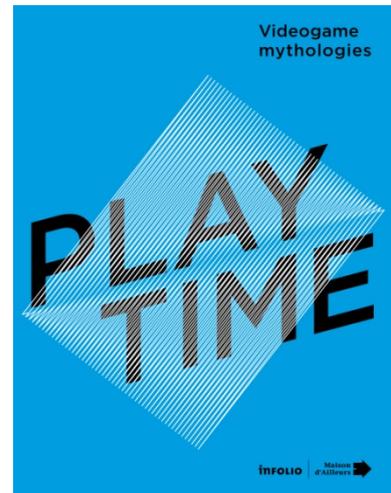
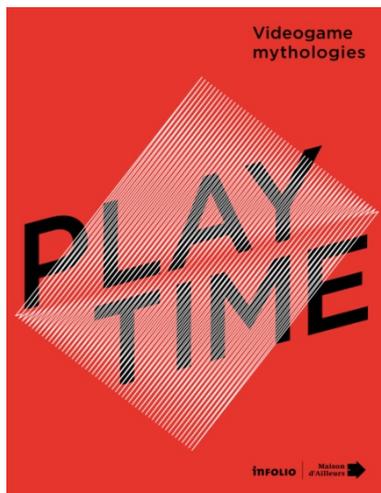
Le catalogue est disponible en trois couleurs, rappelant de ce fait les choix que tous les joueurs doivent faire lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo.

Auteurs : Pius Knüsel (Directeur de Pro Helvetia, Fondation suisse pour la culture), Marc Atallah (Directeur de la Maison d'Ailleurs), José Luis de Vicente (Commissaire d'exposition), Gonzalo Frasca (Powerful Robot, Université ORT), Nicolas Nova (Near Future Laboratory, Head-Genève), Francis Valéry (chercheur associé à la Maison d'Ailleurs), Ulrich Schädler (Directeur du Musée Suisse du Jeu)

192 pages, broché

Prix publique : CHF 35.-

infolio éditions et Maison d'Ailleurs, 2012



LA BOUTIQUE DU MUSÉE

La Maison d'Ailleurs a toujours proposé à ses visiteurs de nombreux livres en rapport avec l'exposition temporaire programmée : le partenariat unissant Payot SA et le musée permettant une optimisation des stocks et une offre toujours renouvelée.

À l'occasion de Playtime – Videogame mythologies, un second partenariat a été établi avec la société World Art Design : les visiteurs pourront donc non seulement se documenter sur le monde des jeux vidéo, mais aussi bénéficier de quantité de produits dérivés.

La Maison d'Ailleurs est donc heureuse d'accueillir dans ses murs la plus grande boutique Nintendo jamais montée en Suisse !



PARTENAIRES ET REMERCIEMENTS

Playtime – Videogame mythologies

EXPOSITION INITIÉE PAR PATRICK GYGER

Partenaires principaux

*Pro Helvetia, Fondation suisse pour la culture
Secrétariat d'Etat à l'économie SECO
Canton de Vaud
Ville et Région d'Yverdon-les-Bains*

Partenaires

*Office du tourisme, Yverdon-les-Bains
Association pour le Développement du Nord
Vaudois
Réseau Romand Science et Cité
Payot
Ilford
Gabella SA
Artgraphic Cavin World Art Design*

Partenaire fournisseur

FNAC

Partenaires artistiques

*Musée Suisse du Jeu
Agence martienne
Stapferhaus Lenzburg*

Partenaires académiques

*Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne
Haute école d'art et de design – Genève
Université de Lausanne*

Partenaires médias

*La Région
ActuSF*

Soutien

*Association des Amis de la Maison d'Ailleurs
(AMDA)*

Partenaires événementiels

*Lift Conference
Neuchâtel International Fantastic Film Festival
(NIFFF)
Groupement Romand d'Etudes des Addictions
(GREA)
Trivial Mass Production
Federal
Théâtre L'Echandole
Théâtre Benno Besson
Jeux du Castrum
Y-Parc*

Nos remerciements vont à

Commissaire d'exposition

José Luis de Vicente

Chargé de projet

Daniel Sciboz

Organisation

*Marie Dupasquier
Patricia Valceschini
Frédéric Jaccaud
Francis Valéry
May Du Ngoc
Thierry Jaccard
et toute l'équipe de la Maison d'Ailleurs*

Scénographie

Kläfiger muséographie

Graphisme

Notter+Vigne

Installation

Alain Laesslé

Construction

Actoform

Impressions scénographiques

Eric Meylan

Site internet

Matthieu Cherubini