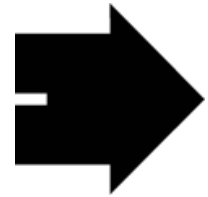


Maison d'Ailleurs – Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires
Place Pestalozzi 14 - Case postale 945 - 1401 Yverdon-les-Bains - Suisse
T: + 41 24 425 64 38 - F : + 41 24 425 65 75 - @ : www.ailleurs.ch



L'expo dont vous êtes le héros

DOSSIER DE PRESSE / Informations pratiques

Maison d'Ailleurs

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

Place Pestalozzi 14
Case postale 945
CH - 1401 Yverdon-les-Bains
T. : + 41 24 425 64 38
@ : www.ailleurs.ch

Exposition ouverte
du 18 novembre 2018 au 27 octobre 2019
ma-di 11h-18h

Conférence de presse

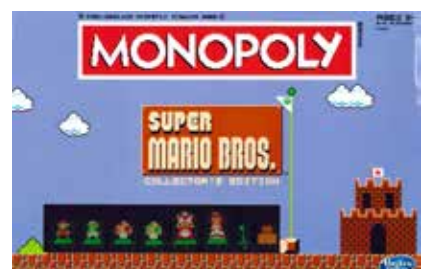
Mercredi 14 novembre 2018, à 10h30

Vernissage

Samedi 17 novembre 2018, dès 17h



© Filip Hodas



Coll. Maison d'Ailleurs

SOMMAIRE

Résumé du projet	p. 3
Biographie des artistes Filip Hodas, Digital Kingdom, Blindflug, Team KwaKwa, Wuthrer, Okomotive, Hidden Fields	p. 4
L'exposition : « L'expo dont vous êtes le héros » Concept général, Œuvres et objets présentés dans l'exposition, Livret thématique, Escape Room, Programme de la médiation culturelle	p. 6
Programme du vernissage Programme	p. 9
Partenaires	p. 10

RÉSUMÉ DU PROJET

Le jeu a été disqualifié et placé du côté du divertissement depuis l'Antiquité : enfantin, doté de peu de consistance, il semblait une activité peu digne d'être étudiée ; et, par extension, n'était pas accepté comme une dimension essentielle de l'existence humaine. Il faut attendre le XVIIIe siècle pour voir Friedrich von Schiller redonner ses lettres de noblesse philosophiques au jeu : « L'homme ne joue que là où dans la pleine acceptation de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue ».

Aujourd'hui, et après plus d'un siècle d'analyses, le jeu revient sur le devant de la scène et se voit considéré comme un miroir – une *métaphore* – de l'existence. Autrement dit, et contrairement à la vie, quand on joue, on agit sans que cette action n'ait de conséquences, sans qu'elle soit irréversible. Le jeu s'oppose donc au sérieux de la vie, dans le sens où le sérieux, c'est « ne pas pouvoir rejouer nos échecs, ne pas pouvoir renaître tout de nouveau » (Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, 2007).

Par le biais des œuvres artistiques de **Filip Hodas** (CZ), de la création numérique du studio **Digital Kingdom** (CH), des jeux vidéo suisses créés par les collectifs **Blindflug**, **Team KwaKwa**, **Wuthrer**, **Okomotive** et **Hidden Fields**, de l'**Escape Room** imaginée par la Maison d'Ailleurs et du patrimoine ludique du musée, « L'expo dont vous êtes le héros » a pour objectif de réfléchir à la question du jeu – sous ses différentes formes –, tout en proposant aux publics du musée de jouer avec l'exposition grâce au scénario digital interactif **La Maison aux 100 portes : le musée d'où on ne peut s'échapper**, développé spécialement sur tablettes tactiles.



© Filip Hodas



© Hidden Fields



© Okomotive

BIOGRAPHIE DES ARTISTES

FILIP HODAS (CZ)

Filip Hodas est un jeune artiste pragois, illustrateur 3D, qui s'intéresse, au travers de ses créations numériques, à la culture pop et aux mouvements de la science-fiction que sont la « dystopie » et le « post-apocalyptique ». Dans ses œuvres, il a pour habitude de convoquer les figures emblématiques des jeux classiques (dominos), de construction (LEGO®, KAPLA®) ou vidéo (Gameboy, Super Mario Bros., Minecraft, Tetris, Pacman).

L'artiste présente ainsi un univers « architecturé » par les jeux, où les éléments iconiques de ces derniers apparaissent comme les ruines d'une civilisation ludique perdue, envahie par une végétation sauvage, d'où la présence humaine est exclue. Les jeux sont alors soudainement érigés comme totems sacrés monumentaux, symboles dont la signification reste mystérieuse. Pourquoi ce caractère post-apocalyptique ? Pourquoi ce gigantisme ? Sommes-nous dans l'univers de quelque géant qui s'amuse de notre petitesse humaine ?

PROJET « HODASANDBOX », DE DIGITAL KINGDOM (CH)

Digital Kingdom est un studio veveysan qui raconte des histoires et fait vivre des expériences digitales efficaces à travers des projets de qualité. Ils utilisent pour cela leur créativité, leur expertise, les mécanismes du jeu et l'ensemble des technologies modernes à leur disposition : ils imaginent notamment des expériences de Réalité Virtuelle (VR) et de Réalité Augmentée (AR) sur mesure permettant d'enrichir un scénario par l'immersion propre à ces nouveaux médias ; ils utilisent également leurs compétences en *gamification* et *serious game* pour développer des projets d'intérêts culturel, promotionnel ou didactique ; ils expérimentent de nouveaux horizons créatifs et technologiques au travers de la réalisation de leurs propres jeux vidéo. Finalement, et c'est ce qu'ils exposent à la Maison d'Ailleurs, ils maîtrisent les technologies du mapping vidéo pour créer des espaces artistiques où les visiteurs sont immergés dans un univers original.

JEU « [RE]FORMAT Z », DE BLINDFLUG (CH)

Blindflug, studio zürichoïse, a développé plusieurs jeux vidéo primés comme *Cloud Chasers*, *Airheat* et *First Strike*. Ses *game designers* talentueux cherchent à développer des jeux beaux et ludiques, en lien avec des problématiques sociales contemporaines leur inspirant des univers esthétiques et des mécaniques de jeu. *(Re)Format Z* (2017), le jeu présenté à la Maison d'Ailleurs, a été initialement commandé par la ville de Zürich à l'occasion des 500 ans de la Réforme en 2017. Le joueur est plongé dans un Zürich futuriste qu'il doit traverser incognito ; aussi, il doit également résoudre des énigmes pour déjouer les intrigues politiques d'un système totalitaire et, pour ce faire, tracer des chemins lumineux – autant de parcours qui découpent l'espace au fur et à mesure que le joueur se l'approprie.

JEU « HELVETII », DE TEAM KWAKWA (CH)

Plongé dans ses lectures sur la mythologie et le folklore, Kevin Pecllet imagine le jeu vidéo *Helvetii* (2019). Il y explore l'histoire des peuples celtiques, en les transposant dans un univers visuel inspiré des studios japonais Vanillaware, qu'il peint et qu'il anime dans un jeu d'action conçu en collaboration avec Garret Brown, spécialisé dans les jeux de combat, et Elias Farhan, programmeur et producteur. Ces trois créateurs forment le studio Team KwaKwa, basé à Lausanne. Le jeu *Helvetii* exposé dans « L'expo dont vous êtes le héros » invite les joueurs à incarner un jeune chef de tribu traversant maintes forêts et livrant un combat sans merci à ses ennemis pour lever le sort jeté à ses frères.

JEU « DON'T KILL HER », DE WUTHRER (CH)

Concepteur multimédia fribourgeois, Wuthrer crée son premier jeu vidéo en autodidacte grâce à un financement par *crowdfunding*. *Don't Kill Her* (2018) est un jeu crayonné en noir et blanc, façon *cartoon* ; ce qui donne au jeu l'aspect d'une ballade onirique. Comme dans un jeu de plateforme traditionnel, le personnage – attiré par une voix féminine et fantômatique qui nous révèle qu'il en est le meurtrier – se déplace en sautant et en évitant des obstacles dans un décor qui se crée au fur et à mesure de ses avancées. Que s'est-il passé ? Le joueur découvre à rebours l'histoire qui le lie à la voix énigmatique ; mêlant narration et action, cette voix le questionne et l'invite à décrypter son expérience de jeu. L'ambiance musicale participe également à l'expérience d'un jeu qui, sans être fini, a déjà été primé et salué par la critique spécialisée !

JEU « FAR: LONE SAILS », DE OKOMOTIVE (CH)

Okomotive est un groupe de développeurs zürichoises qui a produit *Far: Lone Sails* (2018), un jeu d'aventure et de découverte, édité par Mixtvision. Le joueur parcourt le fond d'un océan asséché, un univers post-apocalyptique où il traverse des tempêtes, des orages ou de doux couchers de soleil ; où il voit des épaves de bateaux, des éoliennes et d'autres vestiges d'une civilisation perdue dont il est le seul survivant. Il réalise ce périple à bord d'un engin étrange et gigantesque – une « okomotive » –, un véhicule à mi-chemin entre la locomotive et le bateau à voiles. Pour avancer dans cet univers, le joueur doit franchir des obstacles, tout en prenant soin de son véhicule qu'il doit réparer régulièrement. La musique qui accompagne le joueur dans son exploration est composée par Yann Tiersen.

JEU « MUNDAUN », DE HIDDEN FIELDS (CH)

Hidden Fields est un studio lucernois, dirigé par le programmeur et illustrateur Michel Ziegler. Avec *Mundaun* (2019) – conte horrifique du type *Silent Hill* –, il cherche à apporter une esthétique « hand-made », qu'il obtient en combinant le crayonné à la main et la 3D. Passionné par l'aspect sombre des mythes et du folklore, il entame un travail approfondi de recherches en 2014, qui lui permettra de poser le cadre de l'histoire dans les paysages et l'architecture des régions alpines de la Val Lumnezia, dans les Grisons, en Suisse. Associé à Gabrielle Alioth pour créer l'histoire et à Michel Barengo pour l'ambiance musicale, Michel Ziegler instaure une ambiance authentique et inquiétante grâce à des instruments traditionnels comme le cor des Alpes.

Au cours du jeu, le joueur apprend la mort mystérieuse de son grand-père dans un incendie et retourne dans son village natal, Mundaun. Dans un paysage montagneux et enneigé inspiré des Alpes, le joueur découvre que quelque chose d'étrange et de diabolique a la main mise sur les derniers habitants du village. Il enquête alors sur les événements sinistres survenus dans la région pour élucider le mystère. Le jeu développe un univers alpin très réaliste – et atemporel grâce au dessin noir et blanc –, qui plus est pétri de mythes et de légendes.



© Blindflug



© Digital Kingdom

L'EXPOSITION : « L'EXPO DONT VOUS ÊTES LE HÉROS »

18.11.2018 - 27.10.2019

CONCEPT GÉNÉRAL

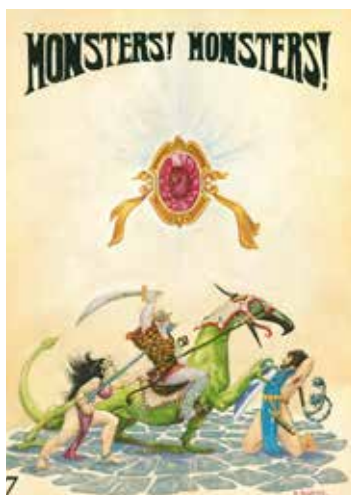
« L'expo dont vous êtes le héros » est une exposition de grande envergure qui réfléchit à la question du jeu - de société, de figurines, de rôle, vidéo, en réalité virtuelle - et aux livres-jeux, tout en proposant aux visiteurs du musée de jouer avec l'exposition, grâce à un scénario interactif à fins multiples sur tablette numérique. L'idée centrale du projet est de montrer que le jeu articule des éléments - espace, règles - que l'on retrouve dans la vie réelle, de telle sorte que le jeu peut être considéré comme une *métaphore* de l'existence humaine.

ŒUVRES ET OBJETS PRÉSENTÉS DANS L'EXPOSITION

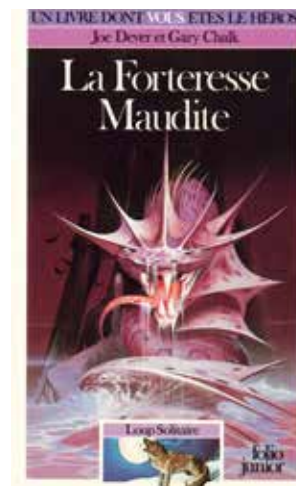
- 21 jeux de société tirés des collections de la Maison d'Ailleurs et réfléchissant aux notions d'espace ludique, de cartes et de produits dérivés.
- Un diorama *Warhammer 40'000* réalisé avec le soutien du magasin La Ligue, à Yverdon-Bains, qui présente le jeu de figurines et la notion d'espace d'appropriation.
- 24 jeux de rôle tirés des collections de la Maison d'Ailleurs permettant de pointer la question de la dématérialisation et d'un espace imaginaire coopératif.
- 8 jeux de stratégie tirés des collections de la Maison d'Ailleurs et pointant l'extension du territoire de jeu.
- 6 jeux exotiques tirés des collections de la Maison d'Ailleurs proposant une réflexion sur l'extension de l'espace ludique sur d'autres médias (VHS, électronique, 3D).
- 5 œuvres numériques de l'artiste tchèque Filip Hodas.
- 1 installation interactive (« Hodasandbox ») imaginée par Digital Kingdom, interagissant avec les œuvres de Hodas.
- 1 Escape Room conçue par l'équipe de la Maison d'Ailleurs.
- 5 jeux vidéo développés par des studios indépendants suisses.
- 2 jeux vidéo en réalité virtuelle.
- 20 « Livres dont vous êtes le héros » tirés des collections de la Maison d'Ailleurs.
- 12 livres-jeux de collections diverses tirés des collections de la Maison d'Ailleurs.
- 27 jeux narratifs tirés des collections de la Maison d'Ailleurs.



Coll. Maison d'Ailleurs



Coll. Maison d'Ailleurs



Coll. Maison d'Ailleurs

LIVRET THÉMATIQUE

Afin de continuer son travail de vulgarisation sur le rôle de la science-fiction dans le monde d'aujourd'hui, la Maison d'Ailleurs avait choisi de publier de petits essais – « Les Collections de la Maison d'Ailleurs » – qui offraient plusieurs points de vue différents sur la thématique de l'exposition programmée à ce moment-là, ainsi qu'une sélection iconographique exceptionnelle. Sept numéros sont déjà sortis ; voici le nouveau, lié à l'exposition :

N° 9 - Le jeu

Ce volume vise à réfléchir, par le biais de deux essais originaux, aux fonctions anthropologiques du jeu, dans la diversité des formes qu'il a prises au cours du XXe siècle. En effet, s'il est clair que l'humanité a toujours joué, il est aussi évident que le jeu, en Occident, a souffert d'un discrédit patent depuis l'Antiquité. Il est toutefois urgent de sortir des oppositions éculées pour comprendre que le ludique, loin d'être uniquement « pour enfant », est fondamental à l'être humain, puisqu'il lui permet, en sa qualité de pratique métaphorique, de recombinaison le réel et, par extension, l'existence humaine. Cet ouvrage propose donc des perspectives permettant de penser autrement le retour du jeu sur le devant de la scène – jeu qui, depuis une vingtaine d'années, a retrouvé une place significative dans les loisirs des enfants et adultes occidentaux.



Sommaire :

- « Du puéril à l'essentiel... », par Marc Atallah
- « Jouer pour recombinaison le réel », par Frédéric Jaccaud
- « Du jeu discrédité au jeu comme métaphore », par Marc Atallah

Descriptif technique :

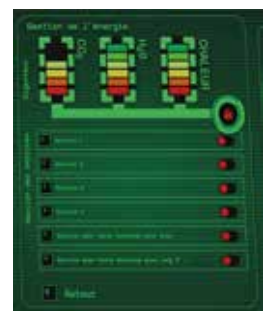
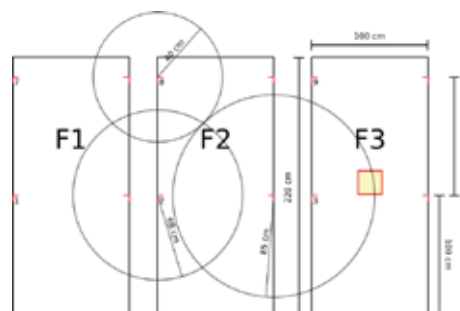
12 x 17,5 cm / reliure souple à dos carré / 96 pages couleurs / 50 illustrations
CHF 9.- / 7,30 €

ESCAPE ROOM : « BUNKER : ON THE EDGE »

2050. La terre est envahie de déchets. Depuis plusieurs années, une guerre des matières premières fait rage. Dans une heure, une arme chimique va exploser dans la région, condamnant les joueurs. Dans leur fuite, ils tombent par hasard sur un bunker verrouillé. Celui-ci représente leur dernière chance de survivre...

Ce type de jeu d'évasion coopératif, adapté des jeux vidéo dits « escape the room », connaît un succès planétaire depuis 2010, de telle sorte que de nombreuses Escape Rooms, toutes plus redoutables les unes que les autres, fleurissent un peu partout autour de nous. Dès 2016, ces jeux ont été adaptés en livres : les *Escape Books* aux éditions 404 ou les *Escape Game*, aux éditions Mango.

Cette Escape Room, conçue pour entrer en résonance avec les œuvres de Filip Hodas et la création numérique de Digital Kingdom, a été élaborée par l'équipe de la Maison d'Ailleurs, en collaboration avec COSEDEC, Agenda 21 et Atelier Sémaphore.



PROGRAMME DE LA MÉDIATION CULTURELLE

PRENEZ L'EXPO D'ASSAUT !

Pour découvrir « L'expo dont vous êtes le héros », la Maison d'Ailleurs met à disposition des outils de médiation aussi instructifs qu'amusants, à commencer par la visite interactive, développée grâce à l'application Geologix. Tablette en main, les visiteurs vivent l'aventure de leur choix : la Maison d'Ailleurs devient un plateau de jeu géant dans lequel les visiteurs choisissent leur chemin en évoluant dans les *levels* du musée-jeu. Casse-têtes, jeux de combinaisons, messages à déchiffrer permettront à ceux qui relèveront le défi de s'échapper de **La Maison aux 100 portes** ! Cette visite interactive se décline pour les 8 à 14 ans et pour les 14 à 104 ans ! Elle est disponible en trois langues et peut être téléchargée gratuitement ou découverte sur les tablettes mises à disposition au musée. Quant au **Petit guide de l'expo pour les familles de super-héros**, il est réalisé avec la Fondation Jeunesse et Familles et propose un éclairage singulier sur les enjeux du jeu dans les relations interfamiliales ; doublé d'un carnet d'activité pour les 4 à 8 ans, il complétera la visite des plus jeunes visiteurs.

VISITES À LA CARTE

Les guides du musée mènent le jeu ! Des plateaux de « Monopoly » à « Donjons et Dragons », ils sauront passionner les visiteurs en leur faisant découvrir les joyaux de nos collections. **Tous les premiers dimanches du mois, à 14h**, nous proposons une visite ludique dont le parcours se décide au jet de dés ! Idéale pour les familles, les plus curieux pourront manipuler quelques raretés gardées dans la mallette de nos animateurs qui ont à cœur ce moment propice à l'échange. Pour les publics scolaires, des activités spécialement conçues pour les classes permettront aux plus jeunes de découvrir de manière participative les jeux présentés et les univers de fiction dont ils s'inspirent à travers un jeu coopératif. Un **dossier pédagogique** permettant d'approcher les notions centrales abordées dans l'exposition sera téléchargeable sur le site web du musée. Deux visites commentées sont proposées aux enseignants afin de leur permettre de préparer leur sortie culturelle (28.11 et 5.12, à 17h).

ACTIVITÉS LUDIQUES POUR LE JEUNE PUBLIC

De nombreux ateliers sur le thème du jeu auront lieu pendant les vacances scolaires, comme...

- Des ateliers intergénérationnels, invitant petits-enfants et grands-parents à créer ensemble un plateau de jeu personnalisé (en partenariat avec Pro Senectute).
- Des ateliers « Do it yourself », qui proposent de revisiter des jeux bien connus en les bricolant avec du matériel recyclé.
- Des ateliers de création de jeux vidéo, en collaboration avec les *game designers* Wuthrer et Sandro Dall'Aglio.
- Des ateliers d'initiation aux jeux de rôle, en collaboration avec l'association Ars Ludendi.
- Et les jeunes visiteurs peuvent se prendre au jeu en devenant les héros du musée pour fêter leur **anniversaire** : trois thèmes à choix les invitent à découvrir la science-fiction grâce à des animations qui font la part belle à l'imagination.

LES RENDEZ-VOUS D'AILLEURS

Jouez avec le musée qui vous prépare plein d'activités tout au long de l'année :

- Des « Cin&blabla », pour voir ou revoir des films et en discuter avec nos intervenants.
- Des soirées jeux, pour s'initier aux jeux de rôle ou s'adonner à des jeux vidéo.
- Des visites gourmandes, « movie-sushi » ou « noodles-manga » : toutes les combinaisons se savourent !
- Des « Bricobrunch », pour célébrer la Fête des Mères ou la Fête des Pères.
- Des « Nocturnes », Nuit des musées, Nuit des étoiles...
- Des chasses aux œufs (d'aliens) à Pâques ou des petits Noël's ailleurs.

NOS PARTENAIRES DE JEU

Pour cette exposition temporaire, la Maison d'Ailleurs s'entoure d'acteurs socio-culturels de première ligue !

- Depuis 1919, la **Fondation Jeunesse & Familles** accompagne des enfants et des adultes confrontés à des difficultés personnelles, familiales et sociales. Elle compte divers foyers d'accueil, des prestations ambulatoires et en milieu ouvert. Dans cet univers, les parents occupent une place importante. Mais c'est quoi être parent ? Une expérience si ordinaire et tellement singulière à la fois, pénible et exaltante. Éprouver tant de sentiments puissants et bouleversants, traverser une multitude d'épreuves difficiles et s'en sortir secoués mais vivants tels de super-héros un peu gauches. Alors être parent, simple ou complexe ? Les deux à la fois. Or, dans son exercice, la parentalité rencontre aussi l'univers du jeu, outil privilégié, mais également objet de méfiance. Le jeu fait-il partie de vos superpouvoirs ? Venez le découvrir lors de notre exposition !
- **Pro Senectute**, qui parraine nos ateliers intergénérationnels et lance son programme « Passeurs de culture » à la Maison d'Ailleurs.
- La **Bibliothèque publique et scolaire d'Yverdon-les-Bains**, qui proposera dès janvier 2019 une fiction interactive en écho avec « La Maison aux 100 portes : le musée d'où on ne peut s'échapper ».

PROGRAMME DU VERNISSAGE

La Fondation de la Maison d'Ailleurs – musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires – a le plaisir de vous convier à l'ouverture de sa nouvelle exposition, « L'expo dont vous êtes le héros », **le samedi 17 novembre 2018, dès 17h00**, à Yverdon-les-Bains.

Programme

- 17.00 | Maison d'Ailleurs**
Ouverture officielle des portes
- 17.00 - 21.00 | Maison d'Ailleurs**
Activités pour petits et grands
Partenaire : Association des Amis de la Maison d'Ailleurs
- 18.00 - 18.45 | L'Échandole**
Partie officielle
- 18.45 - 19.00 | L'Échandole & Caves du Château**
Performance « Orcs en ballade »
*Partenaires : Château de Morges
ELAA*
- 19.00 | Caves du Château**
Apéritif
*Partenaires : Le Trèfle Gourmand
La Cave des Viticulteurs de Bonvillars
Boxer SA
La Semeuse*
- 22.00 | Maison d'Ailleurs**
Fin du vernissage

PARTENAIRES

DIRECTION DU PROJET

Maison d'Ailleurs

Directeur - curateur :

Secrétaire :

Conservateur :

Communication & Événements :

Médiatrice culturelle :

Coordinatrice :

Technique :

Réceptionniste :

Marc Atallah

Laure Kuenzli

Frédéric Jaccaud

Danilo Pierotti

Mercedes Gulin-Koch

Patricia Valceschini

Logan Aeby

Jonathan Malgioglio

Scénographie

Graphisme

Serge Perret

Notter+Vigne

--

PARTENAIRES DE L'EXPOSITION

Partenaires principaux

Ville d'Yverdon-les-Bains

Loterie romande

Fondation Jeunesse et Familles

Pro Senectute

Travys

Partenaires

Artgraphic Cavin SA

Payot Libraire

Mix-Image

Jouets Davidson

Ted Support

Partenaires officiels

SwissGames

Pro Helvetia

Service des affaires culturelles du Canton de Vaud

COSEDEC

Agenda 21

Banque Cantonale Vaudoise

Retraites Populaires

Fondation du Centre patronal

Ernest Gabella SA

Soutiens

Bibliothèque publique et scolaire d'Yverdon-les-Bains

Imprimerie Fleury

Cave des Viticulteurs de Bonvillars

Le Trèfle Gourmand

Boxer SA

La Semeuse

Enzolocation Sàrl

AMDA

Partenaires culturels

Château de Morges

NIFFF

Partenaires médias

Le Matin

La Région

ActuSF

--

LIVRET THÉMATIQUE : *LE JEU*

Nos remerciements vont à

ActuSF

Ernest Gabella SA

AMDA

--

ESCAPE ROOM : « *BUNKER : ON THE EDGE* »

Nos remerciements vont à

COSEDEC

Agenda 21

Atelier Sémaphore