



dossier de presse exposition

OVER GAME **JEUX VIDÉO, LES SCÈNES ALTERNATIVES**

jeudi 5 → dimanche 15 dimanche 2017

du mardi au vendredi de 14h à 21h

jeudi 5 janvier de 14h à 22h

le dimanche de 14h à 19h

fermée le lundi

à partir de 10 ans

entrée libre

réservation

01 47 00 25 20

maison des

metallos.org

94, rue jean-pierre

timbaud, paris 11e

m^o Couronnes

ou Parmentier

bus 96

MAIRIE DE PARIS 

la maison

des métallos

établissement

culturel

de la ville

de paris

Contact presse Maison des métallos

Isabelle Muraour, Emily Jokiel

01 43 73 08 88 | contact@zef-bureau.fr | www.zef-bureau.fr

LA MAISON DES MÉTALLOS, ÉTABLISSEMENT CULTUREL DE LA VILLE DE PARIS

La Maison des métallos, établissement culturel de la Ville de Paris, allie exigence artistique et préoccupations sociétales. L'artistique est au centre du projet, toutes disciplines confondues, avec une inscription dans la réalité sociale comme voie de création. Programmation et pratiques artistiques, formes participatives, expressions urbaines, créations, débats, numérique et relation au tissu social environnant constituent les fondamentaux du projet. Une diversité qui entre en résonance avec celle, si vivante, de Belleville Ménilmontant et quartiers voisins !

PRÉSENTATION

Une invitation à jouer, rejouer, déjouer et voir jouer. Le jeu vidéo dit « indépendant » est devenu populaire depuis une dizaine d'années. Sa ligne de force ? Le désir d'explorer les frontières vidéoludiques, d'en tester les limites, quitte à parfois en sortir entièrement, et de concevoir et créer des œuvres qui se différencient, tant dans la forme que dans le fond, de celles produites par l'industrie. Technique, artistique, politique, sociale, personnel, le jeu numérique existe et se revendique de toutes ces formes à la fois, sans concession. Souvent connu comme le terrain d'apprentissage des codes guerriers, le jeu vidéo est aussi une scène d'expression artistique, sociale et politique, lieu possible de résistance aux grandes économies et miroir des enjeux contemporains. Devenant accessible, il permet à des minorités de s'emparer du jeu pour créer des œuvres qui ne les ignorent plus. Présenter les scènes alternatives du jeu vidéo indépendant ne peut se résumer à une unique exposition. *Over Game* revendique d'en être une introduction qui invitera les visiteurs à s'interroger sur le medium lui-même et ses pratiques. Une exposition inédite, mais aussi une programmation événementielle originale. Au programme, rencontre avec des auteur-e-s de jeux, mais aussi des journalistes et critiques engagé-e-s, en passant par des universitaires et bien sûr, les joueuses et joueurs eux-mêmes.

PARCOURS

SIMON BACHELIER - commissaire de l'exposition

Simon Bachelier est commissaire d'exposition indépendant et organisateur d'événements en France. Il a auparavant travaillé pour la Cité des sciences et de l'industrie, afin de repenser l'utilisation du jeu vidéo comme outil de médiation scientifique à destination d'un public scolaire et familial. Il y a également développé des projets vidéoludiques et événementiels. Il est très actif sur la scène européenne et indépendante du jeu vidéo où il organise et contribue régulièrement à différents événements alternatifs tels que Zoo Machines, le NotGames Fest, ou encore plus récemment la première édition de l'IndieCade Europe...

De 2010 à 2015, il a été membre du collectif expérimental One Life Remains où il a pu co-construire les bases de ses réflexions sur le medium et réaliser ses premiers projets d'expositions en France et à l'international. Durant cette même période, il a également travaillé en parallèle pour l'organisation Games for Change Europe, pour laquelle il a pu développer des conférences, ateliers et meet-up sur des sujets mêlant jeux, activismes et impacts sociaux de Paris à New York, en passant par Ramallah.

LES JEUX EXPOSÉS

PERFECT WOMAN

de Lea Schönfelder et Peter Lu (2016)

Epanouie professionnellement, bonne mère, attirante, respectable... Être une femme, c'est être contrainte de se conformer à un grand nombre de critères dictés par les sociétés contemporaines. Pour la première fois traduit en français, le jeu *Perfect Woman* remet en question cette figure plurielle et éminemment contradictoire qu'est celle de la « femme moderne » en invitant le joueur à endosser les différents rôles assignés à la femme à chaque étape de la vie. Dans *Perfect Woman* pas de manette, l'unique interaction avec l'écran repose sur la captation du corps. Le joueur est ainsi contraint de mettre en scène son propre corps afin de se conformer à la norme sociale subie au quotidien par une femme.

ORDNUNGSWISSENSCHAFT

Till Wittwer and Marek Plichta (2011)

Ordnungswissenschaft est une exploration de la distinction entre l'homme et la machine. Quatre joueurs ont pour mission de déplacer des boîtes empilées selon un ordre strict et en suivant des procédures figées et séquentielles. Une seule liberté : choisir à quel moment accomplir ces tâches. Le joueur prend vite conscience que cette marge de manœuvre apparemment insignifiante lui permet de modifier l'état de chaque partie. La distinction entre comportement humain et logique informatique se fait alors évidente.

Ce jeu n'est pas une ode à la supériorité de l'homme sur la machine, mais il permet de mettre en lumière l'existence d'un lien d'influence entre l'un et l'autre, tout en donnant à voir ce qui peut résulter de ce rapprochement.

LINE WOBBLER

Robin Baumgarten (2015)

Un long rang de LEDs lumineuses à l'extrémité duquel est branché un joystick, rien de plus. Sous cette apparente simplicité, *Line Wobbler* est un jeu captivant et ingénieux. Il s'agit d'un des fers de lance de récents mouvements alternatifs qui visent à se réapproprier les éléments d'interfaces physiques du jeu vidéo ainsi que de s'affirmer dans le paysage de la production de ces interfaces. Il est un parfait ambassadeur de la culture Do It Yourself qui s'oppose au monopole des industriels du marché en la matière (les « consolistes » tels que Microsoft, Sony, Nintendo) et revisite la mouvance arcade et retro-gaming sans tomber dans le déjà vu ou dans la nostalgie des jeux d'arcade des années 1980.

A NORMAL LOST PHONE

Accidental Queens (2017)

Vous retrouvez un téléphone apparemment perdu. Afin de savoir qui en est le propriétaire et connaître les conditions de la perte, vous allez mener une véritable enquête numérique. Photos, SMS, e-mails, types d'applications installées, vous passez le contenu de l'appareil au crible dans le but de recueillir les indices permettant de retracer l'historique de l'activité de la personne qui en était le possesseur.

A Normal Lost Phone aborde le thème de l'intime, de l'adolescence et du passage à l'âge adulte, tout en traitant des sujets de société tels que l'homophobie, la dépression, la construction de l'identité, l'émancipation...

WHEELS OF AURELIA **Santa Ragione (2016)**

Malgré les apparences, *Wheels of Aurelia* n'est pas un jeu de conduite ou de course automobile. Il s'agit bel et bien d'un « road trip narratif », comme ses créateurs aiment à le présenter. Dans un cadre pittoresque situé dans les années 1970, le jeu aborde des conversations engagées entre routiers et auto-stoppeurs. D'abord futiles, ces échanges débouchent sur des sujets de société se faisant de plus en plus politiques au fil des kilomètres et rappelant étrangement certains enjeux contemporains : lutte pour les droits des femmes, montée du nationalisme, terrorisme... Simple et léger en apparence, *Wheels of Aurelia* amène à réfléchir sur ce que révèlent les opinions individuelles sur l'ensemble d'une société.

DYS4IA **Anna Anthropy (2012)**

Composé de mini-séquences interactives, *Dys4ia* propose au joueur de plonger dans le récit autobiographique d'une personne transgenre confrontée à différentes épreuves médicales, sociales et physiques, sur fond de thérapie hormonale.

Titre important de la scène indépendante, *Dis4ya* est un parfait exemple de l'utilisation des technologies du jeu vidéo à des fins autobiographiques. Issu du mouvement Do It Yourself, ce type de jeu vidéo a permis à de nombreux individus issus de minorités de s'emparer de ce médium pour s'exprimer et sensibiliser à leur condition sociale.

FIL ROUGE **Lorris Giovagnoli, Pauline Devolle, Nicolas Terlon, Maxime Neveu, Thomas Sandmeier (2016)**

Dans *Fil rouge*, le joueur est invité à endosser le rôle d'un journaliste chargé d'enquêter sur un dîner politique russe, qui, a priori, fait suite à un fait divers anodin. Interrogeant ses sources, s'appuyant sur de véritables articles de presse, et suivant ses convictions personnelles, le joueur mène une investigation qui débouche sur la rédaction d'un article. *Fil Rouge* est l'un des 8 jeux vidéo qui ont été réalisés durant la Mediajam organisée au sein de la rédaction de Mediapart en octobre 2016, événement qui a réuni des créateurs et créatrices ainsi que des journalistes pour produire des jeux engagés traitant de questions d'actualité politiques et sociales.

SEPTEMBER 12TH **Gonzalo Frasca (2003)**

September 12th relate les bombardements et attaques militaires en Irak suite aux attentats du World Trade Center et véhicule un message simple et direct : la violence engendre la violence. Lorsqu'il crée *September 12th*, Gonzalo Frasca rédige une thèse dont l'un des objectifs vise à prouver que le jeu vidéo peut exprimer des idées et du sens par le biais de ses règles et des comportements qu'il suscite chez le joueur. Le jeu alors créé a pour fonction d'étayer son travail de recherche et sera décrit par le *New York Times* comme « un édito composé, non pas de mots, mais d'actions ».

LA PARABOLE DES POLYGONES **Vi Hart & Nicky Case (2014)**

La Parabole des Polygones n'est pas un jeu. Il s'agit en réalité d'une savante rencontre entre infographie et simulation de la modélisation mathématique réalisée par le prix nobel Thomas Schelling en 1971 du processus de ségrégation raciale. Dans la même mouvance que *September 12th*, il met en lumière le fait que les mécanismes d'un système ont le pouvoir de définir et donner sens à des contextes.

PAPERS, PLEASE **Lucas Pope (2013)**

Papers, Please place le joueur dans le rôle d'un agent de poste-frontière d'un pays fictif. Le but est de contrôler les papiers d'identité de chaque individu souhaitant entrer sur le territoire. Dans ce cadre, le joueur est amené à prendre de lourdes décisions, tiraillé entre le devoir de discipline vis-à-vis de sa fonction administrative et son empathie envers les migrants rencontrés. À l'heure de la crise européenne des réfugiés politiques et des débats sur le contrôle des frontières, *Papers, Please* rappelle l'impact conséquent des choix éthiques et politiques de chaque individu sur la société entière, quelle que soit la place occupée par ces derniers.

BEHOLDER **Warm Lamp Game (2016)**

Se déroulant au sein d'une société futuriste totalitaire où la vie privée a disparu au profit d'une surveillance totale, *Beholder* place le joueur dans le rôle d'un gestionnaire d'immeuble résidentiel mandaté par l'État. Outre les tâches d'intendance appartenant au quotidien de n'importe quel concierge, le but principal de ce jeu est de surveiller étroitement les faits et gestes des locataires, et donc de poser des écoutes, fouiller leurs effets personnels et les interroger régulièrement, le tout en parfaite discrétion. Il est possible de trouver des stratagèmes pour contourner les ordres reçus. Chaque choix fait a une conséquence sur la perception de soi par les locataires, la famille du joueur et les autorités.

JOHANN SEBASTIAN JOUST **Die Gute Fabrike (2014)**

Paradoxalement, *Johann Sebastian Joust* est un jeu vidéo qui n'a pas besoin d'écran. Les joueurs sont munis de manettes Play Station Move de Sony et doivent manipuler ces dernières le plus lentement possible tout en essayant de déstabiliser leurs adversaires. À l'intérieur comme à l'extérieur, il est tout aussi plaisant de jouer que de rester spectateur.

Ce jeu multijoueur se démarque des représentations habituelles de ce que peut être un jeu « numérique », et à l'instar de *Line Wobbler*, s'affranchit des contraintes de l'industrie. Ici la particularité vient du fait que les créateurs du jeu ont exploité au mieux le dispositif de la PSMove et sont parvenus à créer un des jeux les plus réussis et les plus populaires du genre.

→ **Autour de l'exposition**

ENGAGEMENT POLITIQUE ET RÉFLEXION SOCIALE AU TRAVERS DU JEU VIDÉO **Rencontre**

jeudi 5 janvier à 19h

Medium du XXI^e siècle ou simple divertissement, les jeux vidéo offrent des miroirs de nos sociétés et véhiculent des valeurs capables d'influencer ses joueurs et ses joueuses, au même titre que le cinéma, la musique ou la littérature.

Certains jeux vidéo visent à transmettre un message et exprimer des positions que l'industrie ne défend pas toujours. Que peut-on attendre du jeu vidéo face à l'actualité d'aujourd'hui ? L'engagement politique des créateurs et créatrices rejoint-il celui des joueurs ? Que signifie créer un jeu engagé ou militant ? Le game design est-il affaire de pouvoir ?

Le débat sera animé par Olivier Mauco, docteur en science politique et concepteur de jeux vidéo, en présence d'un trio d'invité-e-s dont les expériences professionnelles et personnelles permettront d'alimenter les échanges.

entrée libre, réservation conseillée

VISITE GUIDÉE EN FAMILLE

samedi 7 janvier à 15h

Dédiée aux familles et particulièrement aux (grands-)parents/enfants, cette visite guidée de l'exposition *Over Game* en compagnie du commissaire d'exposition Simon Bachelier est l'occasion de découvrir en détail chaque jeu et œuvre exposés, que vous soyez féru-e-s de jeux ou non !

à partir de 10 ans

entrée libre, réservation conseillée

FEMMES ET JEUX VIDÉO

Projection-rencontre

samedi 7 janvier à 17h

La communauté des « gamers » n'a jamais été aussi diversifiée, pourtant l'industrie du jeu vidéo véhicule encore de fortes discriminations et des femmes se font quotidiennement harceler dans les jeux en ligne.

La projection est suivie d'un débat avec Marion Coville, sociologue, et Clémence Moreau, psychologue clinicienne.

entrée libre, réservation conseillée

RENCONTRES AVEC DES AUTEUR-E-S DE JEUX PRÉSENTÉS DANS L'EXPOSITION

samedi 7 janvier à 16h

Miryam Houali est graphiste et auteure du jeu *A Normal Lost Phone*, au sein du jeune studio indépendant Accidental Queens dont une des particularité est d'être composé uniquement de femmes auteures.

jeudi 12 janvier à 19h

Thomas Sandmeier et Pauline Devolle font partie des cinq auters de *Fil Rouge*.

entrée libre

UN-E INVITÉ-E, UN JEU

samedi 7 janvier à 19h30, mardi 10 janvier à 19h30, vendredi 13 janvier à 19h30

Une personne est invitée à présenter un jeu de son choix issu de la scène indépendante dans l'espace d'exposition et en y jouant une séquence commentée devant les visiteurs présents. Le jeu en question sera ensuite exposé temporairement dans l'espace dédié au sein de l'exposition, jusqu'à ce que la prochaine personne invitée en présente un nouveau.

Les invités : Oscar Barda, fondateur de Them Games et « Grand curator » chez Blacknut ; Lisa Schaeffer, étudiante en master intelligence et innovation culturelle, curatrice occasionnelle sur le site itch.io ; Charlotte Thiounn, « Project Assistant » à Ubisoft ; Brice Dubat, directeur créatif à TeamTO et animateur d'un billet d'humeur sur la Matinale de Radio Cultures Dijon.

entrée libre

ANIMATION EN PLEIN AIR : JOHANN SEBASTIAN JOUST
vendredi 6 janvier 19h, mercredi 11 janvier à 18h

Une invitation à jouer à *Johann Sebastian Joust*, jeu vidéo qui n'a pas besoin d'écran, sur l'esplanade Roger Linet, devant la Maison des métallos.

Présentation du jeu p. 4.

accès libre

LE JEU VIDÉO COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU/JOUÉ
Conférence amusée

dimanche 8 janvier à 16h

« Le jeu vidéo, ce n'est pas ma tasse de thé... » Si cette phrase vous est familière et pourrait bien sortir de votre bouche, alors vous êtes invité-e à vous joindre à cette conférence amusée pendant laquelle vous seront présentées des approches, des pratiques et des œuvres du jeu vidéo auxquelles vous n'avez certainement jamais (sérieusement) pensées !

Cette conférence sera animée par Simon Bachelier, commissaire de l'exposition, spécialiste des scènes alternatives du jeu vidéo.

entrée libre, réservation conseillée

JOURNAL LE PAPOTIN

mercredi 11 janvier à 10h30

Simon Bachelier sera l'invité du comité de rédaction du Papotin, journal atypique fait par des autistes à destination de tous.

entrée libre

agenda

janvier

CHANTIER NUMÉRIQUE

OVER GAME

exposition jeux vidéo (p.4)
5 → 15 janvier

ENGAGEMENT POLITIQUE ET RÉFLEXION SOCIALE AU TRAVERS DU JEUX VIDÉO

rencontre-débat (p.6)
5 janvier

FEMMES ET JEUX VIDÉO

projection-rencontre (p.6)
7 janvier

LE JEUX VIDÉO COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU/JOUÉ

conférence amusée (p.6)
8 janvier

ÉCRIRE LE BRUIT DU MONDE

lecture-rencontre (p.8)
6 janvier

PUNIR, UNE PASSION CONTEMPRAINE

rencontre-débat (p.8)
9 janvier

UNE LONGUE PEINE

théâtre documentaire (p.7)
11 → 15 janvier

TRAVAIL GRATUIT, SALAIRE À VIE...

rencontre-débat (p.9)
14 janvier

CÉDRIC VILLANI

conférence mathématique joyeuse
(p.12)
16 janvier

RADIO LIVE: LE COURAGE

expérience radio (p.13)
17 janvier

QUELLE PLACE POUR «LES AUTRES ARTS»?

colloque (p.10)
28 janvier

MEHDI CHAREF, L'AMORCE D'UN RÊVE LUCIDE

lecture-rencontre (p.9)
30 janvier

février

L'AVALEUR

théâtre (p.14)
31 janvier → 18 février

CONÇUES POUR DURER

colloque international
sur les musiques hip hop (p.10)
1er → 3 février

MASTERCLASS AVEC ROBIN RENUCCI

(p.16)
4 février

UNE NOUVELLE ÉCONOMIE

rencontre-débat (p.16)
6 février

STAGE DE LECTURE À VOIX HAUTE

(p.26)
6 → 10 février

LES AUTRES DANSES

STAGE POÉTRIP

(p.26)
13 → 17 février

FLAGRANT DÉLIRE & IMAGES

plateau partagé (p.18)
21 → 26 février

FÊTE MÉTALLOS

pour petits et grands (p.27)
25 février

CÉDRIC VILLANI

conférence mathématique joyeuse
(p.12)
27 février

mars

CÉDRIC VILLANI

conférence mathématique joyeuse
(p.12)
9 mars

RADIO LIVE: GIRL POWER

expérience radio (p.13)
10 mars

SOS MÉDITERRANÉE

lecture musicale, projection-
rencontre (p.11)
11 mars

DIALOGUES N°2

laboratoire d'écriture (p.11)
12 mars

WE CALL IT LOVE

théâtre (p.20)
13 → 18 mars

LA VIOLENCE DES RICHES

farce documentaire (p.22)
14 → 18 mars

MAIRIE DE PARIS 

94 rue Jean-Pierre
Timbaud, Paris 11^e
maisondesmetallos.paris

