

LES JEUX VIDÉOS, UNE JOUISSIVE MADELEINE DE PROUST PIXELISÉE

LE 23 JUIN 2010 DAMIEN DOUANI

Inaugurée hier, l'exposition **Museogames**, au musée des Arts et métier à Paris, retrace l'histoire vidéoludique à grand renfort de pièces d'époque. Visite guidée en compagnie d'un amateur qui a eu le privilège de manier la manette en avant-première.

« Allo, Damien ? C'est Rémi. Faut que tu viennes, je suis à un endroit qui devrait te plaire. »

J'ai vécu un rêve ce dimanche... et je ne m'y attendais pas. Me donner rendez-vous au musée des Arts et Métiers, à part admirer l'avion de Blériot, je ne voyais pas vraiment ce que je pourrais y découvrir. Erreur...

Sitôt entré, un choc. Un truc génial. Un fantasme de geek absolu. Un immense magasin de jouets. Tout ce que j'avais vu étant enfant, réuni dans un même et unique endroit :

Museogames.

Des pièces rares, uniques, des souvenirs de gosse (mon Atari 800XL, mon premier ZX81), des chimères de papier (une Vectrex ou la CBS Colecovision à gagner dans le magazine *Tilt*), le tout jouable !!!! Oui, j'ai pu l'espace de quelques heures, lâché seul dans les lieux encore déserts, retrouver mes réflexes à PacMan sur Atari VCS 2600, dérapier dans les gravier pixelisés de *Pole Position*, casser la tête d'un boss de Double Dragon, ou encore jouer au tennis avec Snoopy sur Game & Watch. Il ne manquait plus qu'une bibliothèque de *Gen4*, *Consoles +* et *Tilt* pour le décor soit une immersion parfaite dans les années 80.

Pour vous faire partager ce choc émotionnel rare et si puissant, si jouissif dans sa régression ludique, je vous ai fait trois vidéos « à la volée », brut de décoffrage. Cette exposition va être un immense moment de bonheur pour des trentenaires et leurs enfants, et un espace de découverte pour les vingtenaire qui ne connaissent que la PS3 et la Xbox.

SUIVEZ LE DAM

INTERVIEW DE PIERRE GINER,
SCÉNOGRAPHE

INTERVIEW DE NATHALIE, CHEF DE PROJET

TÉMOINS CONTEMPORAINS DES RÉVOLUTIONS NUMÉRIQUES

C'est surtout, enfin, l'occasion de se rendre compte, **à l'image du film *Pixels***, que l'iconographie symbolique du cube issue du premier Pong est désormais présente partout. Des **Space Invaders** disséminés dans Paris à **Tron** qui fait son retour vingt ans plus tard, en passant par la dernière campagne d'affichage pour La Redoute, les carrés sont plus que jamais là, symboles d'une société désormais livrée au numérique invisible, et dont le représentation ludique et graphique rassure par sa proximité et sa complicité, et inspire même le respect.

Car, finalement, ces jeux et ces consoles sont les témoins contemporains des révolutions technologiques et design que nous vivons à ce jour. Des machines qui procurent de la joie

et du bonheur. Des fournisseurs d'adrénaline. Des dealers de frissons et de transpiration. La rencontre inespérée et magique entre des technologies froides et des émotions chaudes. Des objets transactionnels et émotionnels qui nous transforment, le temps d'une poussière de temps de calcul processeur, en pilote de course, en aventurier pitfallien, en grand singe Kong ou en alien.

Tout ça, en ce dimanche, ce fut plus fort que moi.

PS : billet NON sponsorisé.

PPS : merci à Céline et Rémi.

-

Museogames, une histoire à rejouer

Exposition ouverte du 22 juin au 7 novembre 2010 au musée des Arts et Métiers à Paris ;
infos pratiques

—

Billet initialement publié chez **Stan et Dam** ; image by Loguy spéciale dédicace /-)

MARC

le 23 juin 2010 - 10:26 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bien les interviews.

P'tit reportage photo de l'évènement si ca vous interesse :
<http://marc.monticelli.fr/Museogames.html>

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

1 ping

Les tweets qui mentionnent Les jeux vidéos, une jouissive madeleine de Proust pixelisée » Article » owni.fr, digital journalism -- Topsy.com le 23 juin 2010 - 10:09

[...] Ce billet était mentionné sur Twitter par Owni, Flash Presse. Flash Presse a dit: Les jeux vidéos, une jouissive madeleine de Proust pixelisée <http://goo.gl/fb/humrs> [...]