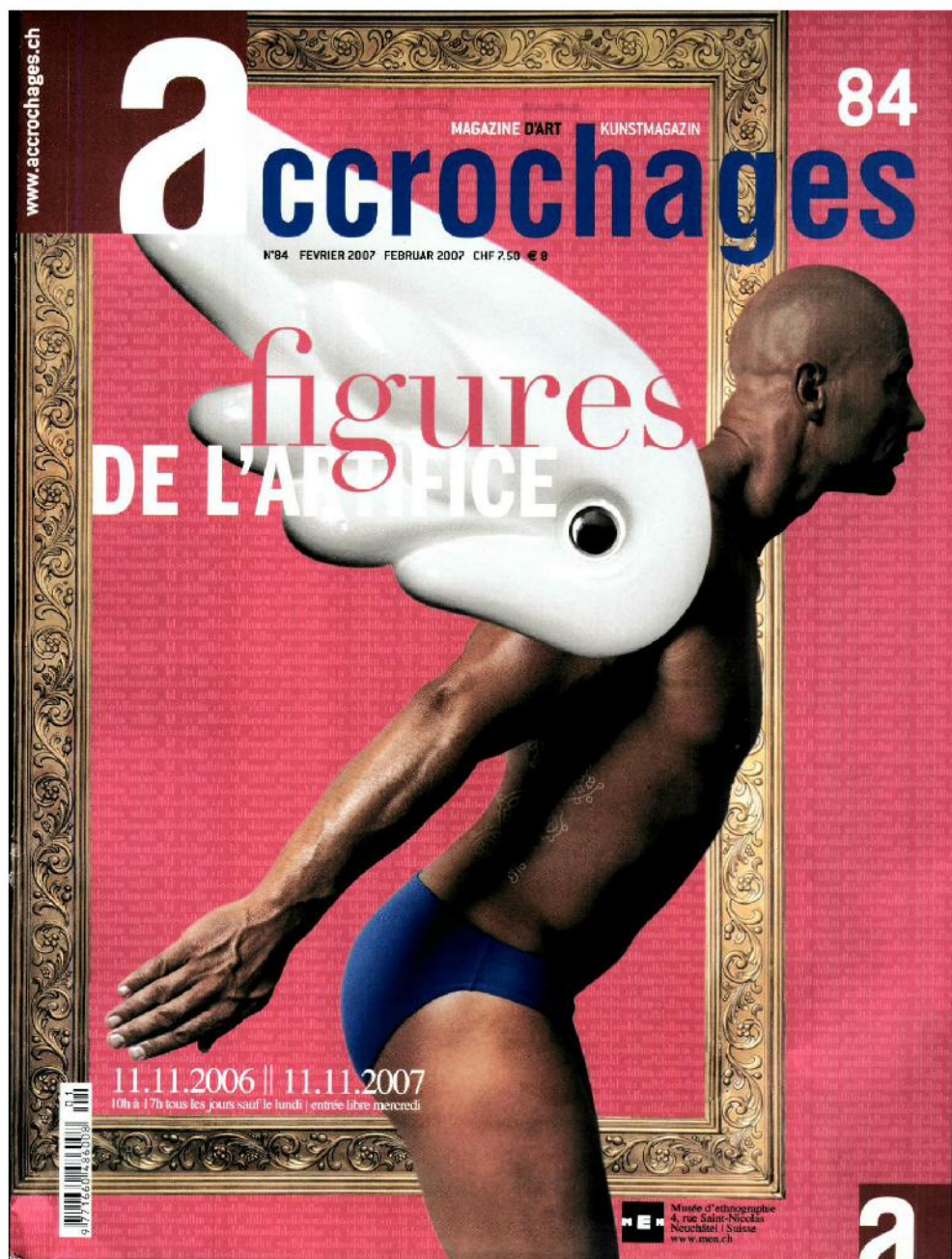


## Table des matières 02.02.2007

Musée d'Ethnographie  
 4, rue Saint-Nicolas  
 2006 Neuchâtel

No. Livraison: 3421957  
 No. Abo: 38017  
 No. Thème: 38.17  
 Coupures: 7  
 Pages de suite: 6

	<b>Tirage</b>	<b>Page</b>
01.02.2007 Accrochages	2'789	1
31.01.2007 20 Minutes Genève <i>Le jeu « Second Life » fait son entrée dans un musée</i>	52'000	2
31.01.2007 20 Minutes Lausanne <i>Le jeu « Second Life » fait son entrée dans un musée</i>	68'000	3
31.01.2007 20 Minutes Romandie <i>Le jeu « Second Life » fait son entrée dans un musée</i>	90'000	4
31.01.2007 20min.ch/ro <i>Le jeu « Second Life » fait son entrée dans un musée</i>	n/a	6
30.01.2007 L'Express / Feuille d'avis de Neuchâtel <i>Des deux côtés du mur</i>	24'476	8
30.01.2007 L'Impartial <i>Des deux côtés du mur</i>	16'102	11



Argus Ref 25863299

# Le jeu «Second Life» fait son entrée dans un musée



L'exposition reproduit l'ambiance du monde virtuel. dr

**NEUCHÂTEL** – Une partie de la nouvelle expo du Musée d'ethnographie reproduit fidèlement l'univers du jeu virtuel. Une première mondiale.

D'habitude, le public accède à l'illusion de «Second Life» via un ordinateur. Grâce au Musée d'ethnographie de Neuchâtel (MEN), il peut désormais s'y immerger physiquement. Une partie de «Figures de l'artifice», la nouvelle exposition (à voir jusqu'au 11 novembre), reproduit fidèlement l'ambiance du jeu mondialement connu. Une salle identique sera bientôt créée à l'intérieur même du jeu.

«Second Life» est la meilleure évocation actuelle de ce que peut être un monde virtuel, parallèle au nôtre», explique Yann Laville, conservateur adjoint du MEN. Bref, du pain bénit pour le thème de l'expo, qui traite des relations entre la technologie et le corps. «Second Life» permet tous les fantasmes, notamment ceux du corps. Le joueur peut configurer comme il l'entend son personnage virtuel (*lire l'encadré ci-contre*).

L'équipe du MEN a vécu en direct l'explosion du phénomène. «Lorsque nous avons découvert le jeu, en été 2006, il y avait 200 000 inscrits. Quatre mois plus tard, il en comptait un million et aujourd'hui deux millions.» Ce serait par ailleurs la première fois qu'un jeu vidéo fascine autant les médias. Yann Laville a déjà joué des centaines d'heures pour comprendre le fonctionnement de «Second Life». «Je n'ai jamais pris d'option payante. J'ai un personnage simple qui me permet d'observer l'évolution du jeu.»

**Dominique Botti**  
[www.ethno.20min.ch](http://www.ethno.20min.ch)

## «Second Life» pour les nuls

WEB – Conçu en 2003 par le studio californien Linden Lab, «Second Life» est un cyberspace sur Internet qui permet aux internautes de se divertir, de faire des rencontres et aussi du business. Ce monde virtuel ressemble à la vraie vie. Pour entrer dans l'espace 3D, il est impératif de s'inscrire – gratuitement – et de se créer un personnage, un avatar. Une fois son look choisi, on

peut se lancer à la découverte de «Second Life». Comme dans la réalité, il faut de l'argent pour vivre. Le Linden dollar, la monnaie locale, est convertible en dollars (300 LD pour 1 dollar). Il permet d'acheter des terrains, des vêtements, etc. Une fois sur place, tout est possible! Chaque avatar peut acquérir une maison, sortir en boîte et même ouvrir son propre business. **(smb)**



# Le jeu «Second Life» fait son entrée dans un musée

**NEUCHÂTEL** – Une partie de la nouvelle expo du Musée d'ethnographie reproduit fidèlement l'univers du jeu virtuel. Une première mondiale.

D'habitude, le public accède à l'illusion de «Second Life» via un ordinateur. Grâce au Musée d'ethnographie de Neuchâtel

(MEN), il peut désormais s'y immerger physiquement. Une partie de «Figures de l'artifice», la nouvelle exposition (à voir jusqu'au 11 novembre), reproduit fidèlement l'ambiance du jeu mondialement connu. Une salle identique sera bientôt créée à l'intérieur même du jeu. «Second Life» est la meilleure évocation actuelle de ce que

peut être un monde virtuel, parallèle au nôtre», explique Yann Laville, conservateur adjoint du MEN. Bref, du pain bénit pour le thème de l'expo, qui traite des relations entre la technologie et le corps. «Second Life» permet tous les fantasmes, notamment ceux du corps. Le joueur peut configurer comme il l'entend son personnage virtuel (*lire l'encadré ci-contre*).

L'équipe du MEN a vécu en direct l'explosion du phénomène. «Lorsque nous avons découvert le jeu, en été 2006, il y avait 200 000 inscrits. Quatre mois plus tard, il en comptait un million et aujourd'hui deux millions.» Ce serait par ailleurs la première fois qu'un jeu vidéo fascine autant les médias. Yann Laville a déjà joué des centaines d'heures pour comprendre le fonctionnement de «Second Life». «Je n'ai jamais pris d'option payante. J'ai un personnage simple qui me permet d'observer l'évolution du jeu.»

**Dominique Botti**

[www.ethno.20min.ch](http://www.ethno.20min.ch)



## «Second Life» pour les nuls

WEB – Conçu en 2003 par le studio californien Linden Lab, «Second Life» est un cyberspace sur Internet qui permet aux internautes de se divertir, de faire des rencontres et aussi du business. Ce monde virtuel ressemble à la vraie vie. Pour entrer dans l'espace 3D, il est impératif de s'inscrire – gratuitement – et de se créer un personnage, un avatar. Une fois son look choisi, on

peut se lancer à la découverte de «Second Life». Comme dans la réalité, il faut de l'argent pour vivre. Le Linden dollar, la monnaie locale, est convertible en dollars (300 LD pour 1 dollar). Il permet d'acheter des terrains, des vêtements, etc. Une fois sur place, tout est possible! Chaque avatar peut acquérir une maison, sortir en boîte et même ouvrir son propre business. (sab)



# Le jeu «Second Life» fait son entrée dans un musée



**NEUCHÂTEL – Une partie de la nouvelle expo du Musée d'ethnographie reproduit fidèlement l'univers du jeu virtuel. Une première mondiale.**

D'habitude, le public accède à l'illusion de «Second Life» via un ordinateur. Grâce au Musée d'ethnographie de Neuchâtel (MEN), il peut désormais s'y immerger physiquement. Une partie de «Figures de l'artifice», la nouvelle exposition (à voir jusqu'au 11 novembre), reproduit fidèlement l'ambiance du jeu mondialement connu. Une salle identique sera bientôt créée à l'intérieur même du jeu. «Second Life» est la meilleure évocation actuelle de ce que peut être un monde virtuel, parallèle au nôtre», explique Yann Laville, conservateur adjoint du MEN. Bref, du pain bénit pour le thème de l'expo, qui traite des relations entre la technologie et

le corps. «Second Life» permet tous les fantasmes, notamment ceux du corps. Le joueur peut configurer comme il l'entend son personnage virtuel (*lire l'encadré ci-contre*).

L'équipe du MEN a vécu en direct l'explosion du phénomène. «Lorsque nous avons découvert le jeu, en été 2006, il y avait 200 000 inscrits. Quatre mois plus tard, il en comptait un million et aujourd'hui deux millions». Ce serait par ailleurs la première fois qu'un jeu vidéo fascine autant les médias. Yann Laville a déjà joué des centaines d'heures pour comprendre le fonctionnement de «Second Life». «Je n'ai jamais pris d'option payante. J'ai un personnage simple qui me permet d'observer l'évolution du jeu.»

**Dominique Botti**

[www.ethno.20min.ch](http://www.ethno.20min.ch)



## «Second Life» pour les nuls

WEB - Conçu en 2003 par le studio californien Linden Lab, «Second Life» est un cyberspace sur Internet qui permet aux internautes de se divertir, de faire des rencontres et aussi du business. Ce monde virtuel ressemble à la vraie vie. Pour entrer dans l'espace 3D, il est impératif de s'inscrire - gratuitement - et de se créer un personnage, un avatar. Une fois son look choisi, on

peut se lancer à la découverte de «Second Life». Comme dans la réalité, il faut de l'argent pour vivre. Le Linden dollar, la monnaie locale, est convertible en dollars (300 LD pour 1 dollar). Il permet d'acheter des terrains, des vêtements, etc. Une fois sur place, tout est possible! Chaque avatar peut acquérir une maison, sortir en boîte et même ouvrir son propre business. **(sab)**



(dr)

**Link-Box**

Visiter le site

**Info-Box**

«Second Life» pour les nuls

**WEB** – Conçu en 2003 par le studio californien Linden Lab, «Second Life» est un cyberespace sur Internet qui permet aux internautes de se divertir, de faire des rencontres et aussi du business. Ce monde virtuel ressemble à la vraie vie. Pour entrer dans l'espace 3D, il est impératif de s'inscrire – gratuitement – et de se créer un personnage, un avatar. Une fois son look choisi, on peut se lancer à la découverte de «Second Life». Comme dans la réalité, il faut de l'argent pour vivre. Le Linden dollar, la monnaie locale, est convertible en dollars (300 LD pour 1 dollar). Il permet d'acheter des terrains, des vêtements, etc. Une fois sur place, tout est possible! Chaque avatar peut acquérir une maison, sortir en boîte et même ouvrir son propre business.

(sab)

## Le jeu «Second Life» fait son entrée dans un musée

**NEUCHÂTEL** – Une partie de la nouvelle expo du Musée d'ethnographie reproduit fidèlement l'univers du jeu virtuel. Une première mondiale.

D'habitude, le public accède à l'illusion de «Second Life» via un ordinateur. Grâce au Musée d'ethnographie de Neuchâtel (MEN), il peut désormais s'y immerger physiquement. Une partie de «Figures de l'artifice», la nouvelle exposition (à voir jusqu'au 11 novembre), reproduit fidèlement l'ambiance du jeu mondialement connu. Une salle identique sera bientôt créée à l'intérieur même du jeu. «Second Life» est la meilleure évocation actuelle de ce que peut être un monde virtuel, parallèle au nôtre», explique Yann Laville, conservateur adjoint du MEN. Bref, du pain bénit pour le thème de l'expo, qui traite des relations entre la technologie et le corps. «Second Life» permet tous les fantasmes, notamment ceux du corps. Le joueur peut configurer comme il l'entend son personnage virtuel (lire l'encadré ci-contre).»

L'équipe du MEN a vécu en direct l'explosion du phénomène. «Lorsque nous avons découvert le jeu, en été 2006, il y avait 200 000 inscrits. Quatre mois plus tard, il en comptait un million et aujourd'hui deux millions.» Ce serait par ailleurs la première fois qu'un jeu vidéo fascine autant les médias. Yann Laville a déjà joué des centaines d'heures pour comprendre le fonctionnement de «Second Life». «Je n'ai jamais pris d'option payante. J'ai un personnage simple qui me permet d'observer l'évolution

du jeu.»

Dominique Botti

# Des deux côtés du mur

**PHOTOS** Une exposition au Musée d'ethnographie de Neuchâtel montre les images d'un jeune photographe israélien. En noir et blanc, il documente l'absurdité de cette construction. Un travail sensible et indépendant

Par  
**Jean-Luc Wenger**

Côté israélien du mur de sécurité, on vit dans la crainte des attentats suicides. Côté palestinien, on subit les affronts quotidiens de cette prison à ciel ouvert. Hier encore, un attentat suicide a fait trois morts dans une boulangerie d'Eilat, dans le sud d'Israël. Comme photographe pour l'agence de presse Reuters, Oded Balilty aurait dû couvrir cet événement. Mais les images qu'il expose au MEN (Musée d'ethnographie de Neuchâtel) jusqu'au 18 mars vont au-delà de l'actualité tragique de la région.

Depuis 2002, Oded Balilty suit l'érection de la barrière, pour l'agence bien sûr, et en couleurs. Mais aussi pour lui, dans ses moments de loisir. Ces images-là sont en noir et blanc, toujours. Au MEN, il a commenté ses images, toutes liées à un souvenir extrêmement précis. «C'est ici que j'ai été blessé, dit le photographe, une balle perdue».

Sur un autre cliché, un manifestant palestinien meurt, une balle dans la tête. «Je me trouvais à deux mètres de lui», note sobrement le jeune homme. Une femme en pleurs, des maisons dé-

truites, la vie quotidienne dans l'objectif d'Oded Balilty est faite de drames. Mais pas seulement. Tous les vendredis, dans le village de Bil'in, Palestiniens et Israéliens manifestent contre le «mur de l'apartheid». Des deux côtés de la construction, des pacifistes se réunissent. «Les policiers sont les mêmes, tout le monde se connaît».

## La face cisjordanienne

Dans le foyer du musée, un minilabyrinthe symbolise la peur de l'autre. Des photos se font face, se renvoient les thèmes. L'exposition «Along The Lines» se prolonge par un beau livre du même nom. La galerie Coalmine, à Winterthur, avait exposé les clichés d'Oded Balilty. Sa directrice cherchait une étape en Suisse romande pour ce travail qu'elle défend. Elle connaissait le MEN et, très vite, le conservateur Marc-Olivier Gonseth accepte, frappé par la force et la cohérence de ces images. «En dehors des photos de presse quotidienne, il existe peu de représentation du mur, estime-t-il. Et il le fait de manière décalée, avec une certaine distance».

La vision de la barrière côté palestinien est rare, les abords côté israélien plus accessibles. «Avoir les deux faces donne une

impression plus neutre, plus indépendante», relève Marc-Olivier Gonseth. Car finalement, les souffrances sont semblables. «On oublie parfois que les conséquences économiques de la construction du mur sont aussi importantes pour les Israéliens», explique Oded Balilty.

## «Une cicatrice»

Né en 1979 à Jérusalem, il refuse, à 18 ans, d'effectuer son service militaire. En remplacement, il a la chance d'être formé comme photographe. En 2001, il entre à l'agence Zoom 77 et commence, l'année suivante, à travailler pour Associated Press (AP) dans sa ville natale. Il couvre, notamment, la seconde intifada. En Suisse, ses photos sont distribuées par l'agence Keystone.

Au travers de son regard neutre, il s'attache à montrer cette «cicatrice balafrant le paysage». Oded Balilty illustre l'absurdité du mur zigzaguant entre les rues, les maisons et les trottoirs de Cisjor-

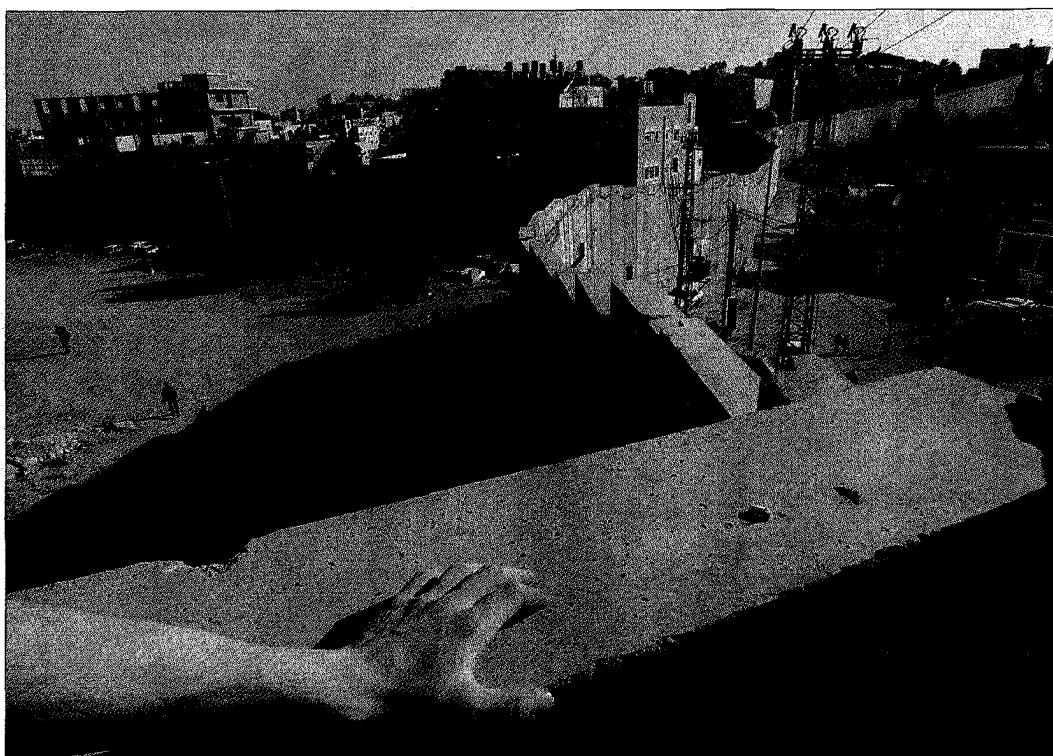


danie. Le serpent de béton n'intéresse pas le photographe, les êtres humains qui

tentent de vivre dans ses parages oui. /JLW

*graphie, du mardi au dimanche de 10h à 17h, jusqu'au 18 mars*

*Neuchâtel, Musée d'ethno-*



**A Abou Dis, dans la périphérie de Jérusalem, le mur était achevé en décembre 2005. Ce serpent de béton culmine à huit mètres de haut et zigzague sur 749 kilomètres.** PHOTOS SP-BALILTY



Trois générations de Palestiniens au pied du mur, à Abou Dis, du côté cisjordanien. Pour Oded Balilty, cette image symbolise la vie quotidienne qui se poursuit malgré tout.

# Des deux côtés du mur

**PHOTOS** Une exposition au Musée d'ethnographie de Neuchâtel montre les images d'un jeune photographe israélien. En noir et blanc, il documente l'absurdité de cette construction. Un travail sensible et indépendant

Par  
**Jean-Luc Wenger**

Côté israélien du mur de sécurité, on vit dans la crainte de attentats suicides. Côté palestinien, on subit les affronts quotidiens de cette prison à ciel ouvert. Hier encore, un attentat suicide a fait trois morts dans une boulangerie d'Eilat, dans le sud d'Israël. Comme photographe pour l'agence de presse Reuters, Oded Balilty aurait dû couvrir cet événement. Mais les images qu'il expose au MEN (Musée d'ethnographie de Neuchâtel) jusqu'au 18 mars vont au-delà de l'actualité tragique de la région.

Depuis 2002, Oded Balilty suit l'érection de la barrière, pour l'agence bien sûr, et en couleurs. Mais aussi pour lui, dans ses moments de loisir. Ces images-là sont en noir et blanc, toujours. Au MEN, il a commenté ses images, toutes liées à un souvenir extrêmement précis: «C'est ici que j'ai été blessé, dit le photographe, une balle perdue».

Sur un autre cliché, un manifestant palestinien meurt, une balle dans la tête. «Je me trouvais à deux mètres de lui», note sobrement le jeune homme. Une femme en pleurs, des maisons dé-

truites, la vie quotidienne dans l'objectif d'Oded Balilty est faite de drames. Mais pas seulement. Tous les vendredis, dans le village de Bil'in, Palestiniens et Israéliens manifestent contre le «mur de l'apartheid». Des deux côtés de la construction, des pacifistes se réunissent. «Les policiers sont les mêmes, tout le monde se connaît».

## La face cisjordanienne

Dans le foyer du musée, un minilabyrinthe symbolise la peur de l'autre. Des photos se font face, se renvoient les thèmes. L'exposition «Along The Lines» se prolonge par un beau livre du même nom. La galerie Coalmine, à Winterthur, avait exposé les clichés d'Oded Balilty. Sa directrice cherchait une étape en Suisse romande pour ce travail qu'elle défend. Elle connaissait le MEN et, très vite, le conservateur Marc-Olivier Gonseth accepte, frappé par la force et la cohérence de ces images. «En dehors des photos de presse quotidienne, il existe peu de représentation du mur, estime-t-il. Et il le fait de manière décalée, avec une certaine distance».

La vision de la barrière côté palestinien est rare, les abords côté israélien plus accessibles. «Avoir les deux faces donne une

impression plus neutre, plus indépendante», relève Marc-Olivier Gonseth. Car finalement, les souffrances sont semblables. «On oublie parfois que les conséquences économiques de la construction du mur sont aussi importantes pour les Israéliens», explique Oded Balilty.

## «Une cicatrice»

Né en 1979 à Jérusalem, il refuse, à 18 ans, d'effectuer son service militaire. En remplacement, il a la chance d'être formé comme photographe. En 2001, il entre à l'agence Zoom 77 et commence, l'année suivante, à travailler pour Associated Press (AP) dans sa ville natale. Il couvre, notamment, la seconde intifada. En Suisse, ses photos sont distribuées par l'agence Keystone.

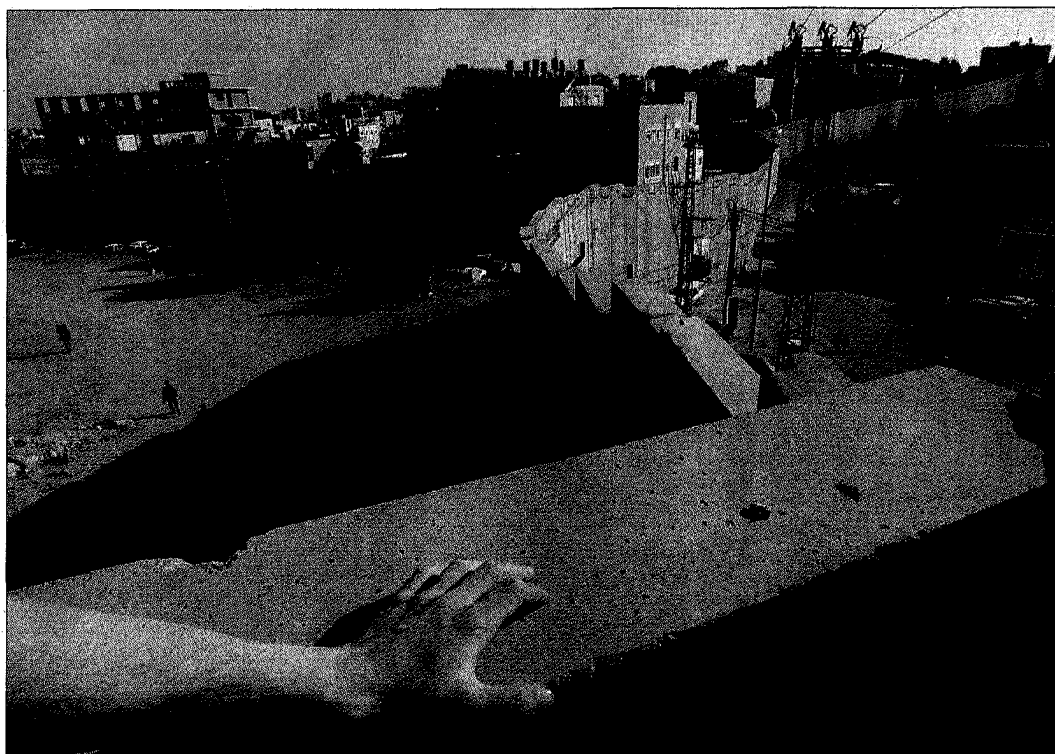
Au travers de son regard neutre, il s'attache à montrer cette «cicatrice balafrant le paysage». Oded Balilty illustre l'absurdité du mur zigza-



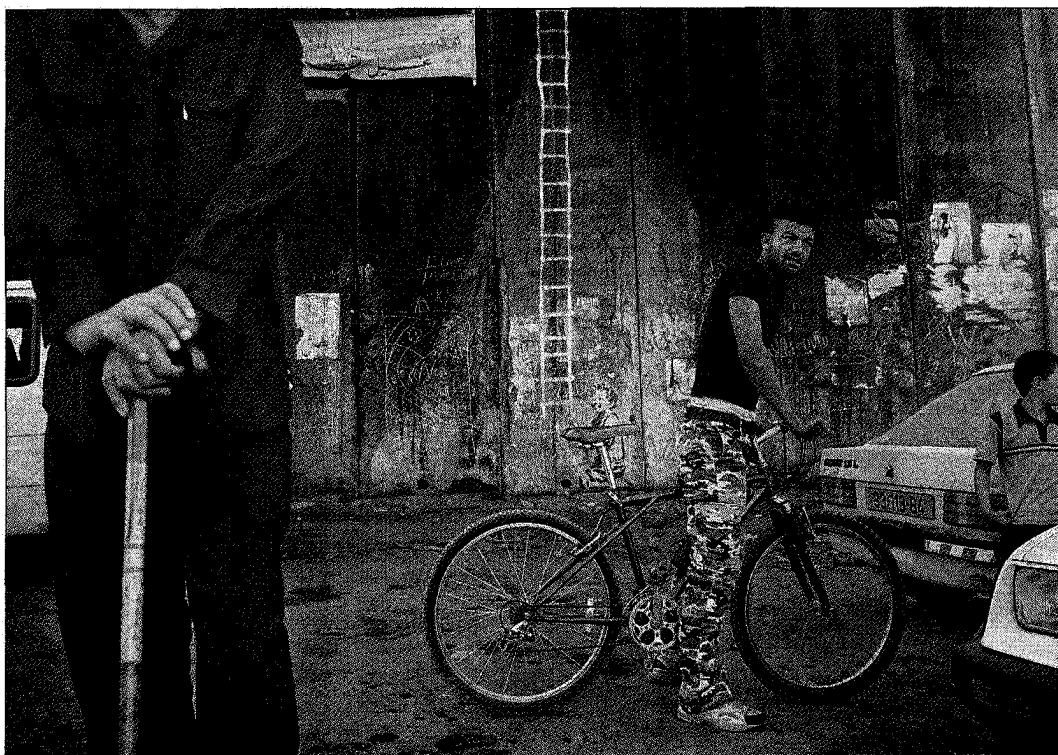
quant entre les rues, les maisons et les trottoirs de Cisjordanie. Le serpent de béton n'intéresse pas le photogra-

phe, les êtres humains qui tentent de vivre dans ses parages oui. /JLW

*Neuchâtel, Musée d'ethnographie, du mardi au dimanche de 10h à 17h, jusqu'au 18 mars*



**A Abou Dis, dans la périphérie de Jérusalem, le mur était achevé en décembre 2005. Ce serpent de béton culmine à huit mètres de haut et zigzague sur 749 kilomètres.** PHOTOS SP-BALILTY



Trois générations de Palestiniens au pied du mur, à Abou Dis, du côté cisjordanien. Pour Oded Balilty, cette image symbolise la vie quotidienne qui se poursuit malgré tout.