

# TAC

THONVILLE ART & CULTURE

DOSSIER SPÉCIAL

**JEUX &  
CULTURE**



NUMÉRO 15

# T

THONVILLE

# A

ART

# C

CULTURE

## Et si jouer était une manière de penser ?

Dans ce numéro consacré à la culture et aux jeux, nous vous invitons à explorer les liens profonds et parfois insoupçonnés entre ces deux univers. Car le jeu n'est pas qu'un divertissement : il est une porte d'entrée vers la connaissance, la créativité et le vivre-ensemble.

Le sociologue et philosophe Roger Caillois, dans son ouvrage majeur *Les jeux et des hommes* (1958), distingue plusieurs formes de jeux : la compétition (agon), le hasard (alea), le simulacre (mimicry) et le vertige (ilinx). Il montre que le jeu est un phénomène universel, structurant les sociétés et révélant les cultures. Selon lui, le jeu est libre, séparé du réel, incertain, improductif, et pourtant... il est fondamental.

Les sciences sociales, la psychologie et les neurosciences confirment aujourd'hui ce que Caillois pressentait : le jeu est un moteur du développement humain. Il stimule la mémoire, la concentration, la résolution de problèmes, et favorise l'empathie et la coopération. Chez l'enfant, il est un outil d'apprentissage naturel ; chez l'adulte, il reste un levier puissant d'épanouissement et de lien social.

À Thionville, nous avons choisi de célébrer cette alliance entre culture et jeu à travers des initiatives comme Les Anneaux de la Connaissance, une compétition intellectuelle où les jeunes brillent par leur curiosité, leur esprit d'équipe et leur goût du savoir. Ce type d'événement illustre parfaitement comment le jeu peut devenir un vecteur de culture, d'éducation et de citoyenneté.

Dans ces pages, vous découvrirez des projets, des portraits et des idées qui montrent que jouer, c'est aussi apprendre, transmettre et rêver.

Alors, que le jeu commence !

— **Pierre CUNY**

Maire de Thionville

Président de la Communauté d'Agglomération Portes de France-Thionville  
Conseiller départemental de la Moselle

— **Jackie HELFGOTT**

Adjoint au Maire

Délégué à la Culture et au Patrimoine



Thionville Art & Culture - N° 15 - Novembre 2025

Édité par **Ville de Thionville** - thionville.fr

Directeurs de la publication : Pierre Cuny / Jackie Helfgott

Comité éditorial et rédaction - Direction de la Culture : Justine Girardi, Anne Guillou, François Calardini, Antoine Lefevre, Stéphane Ory, Pierre Trimbur, Mazarine Lambert, Fabien Fritsch, Cyrielle Bethegnies, Agathe Lagauche, Ingrid Villageois.

*Mise en page* - Direction de la Communication : Carole Hillard

*Photos* : Justine Girardi, David Hourt, Raphaël Porté

*Imprimé par* BLG TOUL / Tirage 26 000 exemplaires

## Contact

Service Culture de la Ville

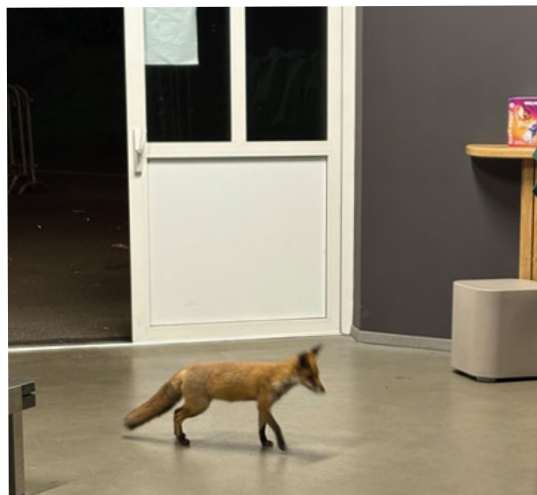
03 82 82 25 05

culture@mairie-thionville.fr

## *Dans l'épisode précédent*



**24 septembre 2025 - Puzzle**  
**Exposition Multilogue**



**27 septembre 2025 - Lab**

Le public devient de plus en plus bestial au LAB. Présent depuis quelques temps à chaque concert (mais d'habitude plutôt dans les fourrés), le désormais nommé Labby prend goût aux bonnes soirées.



**10 octobre 2025 - Adagio**  
**Appelez-moi François**



**10 octobre 2025 - Puzzle**  
**Rencontre - A livre Ouvert**



**15 octobre - Conservatoire**  
**Concert des lauréats**  
**Arthur GUTLEIN - Hautbois**



**17 octobre 2025 - La Scala**  
**Soirée Nexus VI**

# CULTIVER LE JEU, JOUER LA CULTURE : DIALOGUE ENTRE DEUX STRUCTURES ASSOCIATIVES

À Thionville, le jeu s'affirme comme une véritable pratique culturelle. Quand la ludothèque croise les dés avec l'association Tanelorn, née il y a quarante ans de la passion des rôlistes et stratèges, c'est tout un univers commun qui se révèle : celui du plaisir partagé, de la transmission et de la créativité collective. Rencontre croisée avec deux acteurs qui font du jeu un levier d'imaginaire, d'apprentissage et de lien social.

Depuis 1986, l'association Tanelorn écrit son histoire au cœur de Thionville. Alors qu'elle s'apprête à célébrer en 2026 ses quatre décennies d'existence, elle est devenue la plus grande association ludique du Grand Est, rassemblant plus de 130 adhérents au sein du Led.

Jeux de rôle, jeux de plateau, figurines et wargames historiques : Tanelorn cultive la diversité des pratiques et accueille aussi bien les novices que les joueurs confirmés. Cette longévité remarquable témoigne d'une capacité unique à transmettre la passion du jeu de génération en génération et à maintenir vivante cette flamme ludique qui anime la communauté thionvilloise depuis près de quarante ans.

Nous avons eu l'opportunité d'échanger avec son président, Frédéric Foucaut, autour des liens qu'il tisse entre jeu et culture.

## Considérez-vous le jeu comme une pratique culturelle à part entière, au même titre que la lecture ou les arts vivants ?

Le jeu est tout simplement le principe de tous les arts, il est à la base de tous les autres, il est l'Art Zéro, car si on reprend la définition d'un art, il coche toutes les cases

C'est l'expression du vivant entraîné par une impulsion créatrice (définir une stratégie, endosser un

personnage dans le cadre du jeu de rôle, créer une ambiance etc.). Cela permet de produire chez l'homme et la femme une sensibilité (la créativité imaginaire, cela stimule les sens, provoque des réactions, une émotion).

Quand on joue, on s'amuse, on plaisante, on se moque, on trompe, on dupe, on partage, on ment, on rigole, on joue un rôle et on devient humain.


## Comment percevez-vous l'évolution du regard institutionnel sur le jeu comme espace d'apprentissage et d'expression artistique ?

Le jeu a longtemps eu une connotation péjorative car il s'apparente aux enfants dans l'imaginaire collectif. Le système éducatif a longtemps été fermé aux méthodes d'apprentissage par le jeu, où seul comptait le cours magistral. Aujourd'hui, le jeu est devenu un

outil essentiel pour la formation des enfants et des adultes, que ce soit à l'école ou en entreprise, même l'armée se l'accapare avec le wargame dans le cadre de l'enseignement militaire moderne.

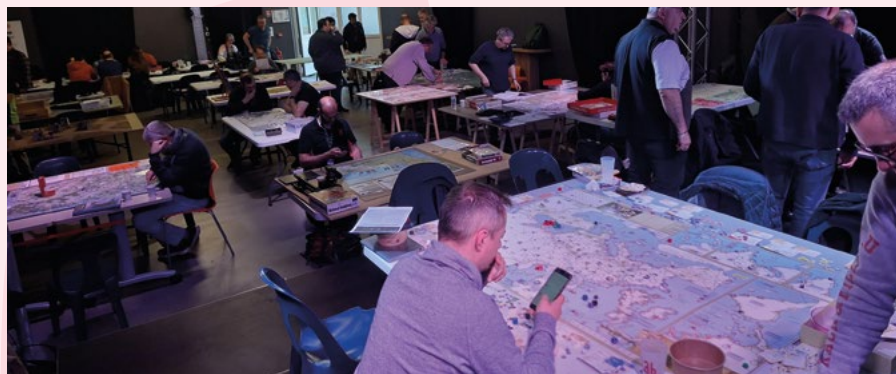
Je pense que les institutions sont en train de faire leur mue sur le sujet, c'est long car cette approche est transversale, elle demande des moyens humains, du temps et de la disponibilité, tout ce qu'un monde actuel n'offre plus ! Le défi à ce niveau n'est pas dans le jeu mais dans la manière de concevoir le temps dans une société.

Vous pouvez retrouver l'association sur son site :

 [https://  
associationtanelorn.  
github.io](https://associationtanelorn.github.io)



 Tanelorn57





Nichée dans une rue piétonne du centre-ville de Thionville, la ludothèque associative indépendante rayonne depuis 1986. Portée par une équipe d'environ 25 bénévoles passionnés et deux salariés, cette institution ludique met à disposition plus de 3000 jeux de société et jouets.

L'établissement propose du prêt de jeux, la possibilité de fêter des anniversaires, de jouer sur place en famille et dans une salle de jeux dédiée. Un large choix de grands jeux en bois est également disponible à la location pour événements et manifestations. Les mercredis après-midi, des activités jeux de société encadrées par deux ludothécaires sont proposées aux enfants. De nombreuses animations se déroulent en dehors des locaux (bourse aux jouets, EPHAD, APEI, écoles...).

## Considérez-vous le jeu comme une pratique culturelle à part entière, au même titre que la lecture ou les arts vivants ?

Le jeu de société est un formidable outil dans la vie de tous, il fait appel à l'imagination, à l'expression verbale

et corporelle, à la réflexion.

L'esthétique des jeux a beaucoup évolué, le design des pièces, les illustrations sur les cartes ressemblent parfois à de véritables œuvres d'art. Cela nous permet de vivre des expériences ludiques dans des mondes imaginaires, de nous guider à travers des scénarios, de nous faire vivre des émotions, de nous évader de notre quotidien.

Le jeu de société est fédérateur, il crée du lien social, il permet de se confronter, de coopérer, il favorise l'apprentissage, le lien entre les générations, il est pratiqué à tout âge et dans toutes les cultures.

C'est pourquoi on peut considérer le jeu comme une pratique culturelle au même titre que la lecture ou les arts vivants.

## Selon vous, que révèle le jeu sur notre rapport contemporain à la culture et à la participation citoyenne ?


Le jeu de société nous permet de vivre des expériences, d'être pleinement acteur de son jeu, il emprunte de plus en plus la voie du

numérique pour des expériences plus immersives. Il explore des modèles de société alternatifs, sans prise de risque à travers des jeux de gestion et de stratégie sur les thèmes de la guerre, la politique, la planète, l'écologie, la santé, l'histoire... Des jeux qui activent le débat, le partage d'idées, nous impose de faire des choix comme dans notre vie démocratique.


Le jeu montre que les jeunes (et les moins jeunes) veulent apprendre, s'exprimer et s'engager, mais d'une manière plus libre, créative et motivante que les formes traditionnelles. C'est une nouvelle façon de vivre la culture et de participer à la société.


Les matériaux utilisés dans les jeux sont de plus en plus écoresponsables, la plupart des maisons d'édition privilégient leur production en Europe. L'alternative de la location des jeux en ludothèque permet un mode de consommation responsable.

Vous pouvez retrouver l'association sur son site :

 <https://ludotheque-thionville.fr/>



 [ludothequedethionville](#)

 [ludothequedethionville](#)

# JEUX ET CULTURE : UN DIALOGUE RENOUVELÉ AU XXI<sup>ES</sup>

Longtemps cantonné au domaine du divertissement ou de l'enfance, le jeu cristallise depuis le tournant des années 2000 une véritable mutation culturelle. Loin d'être une activité marginale, il devient un médium privilégié d'accès à la connaissance, à la création et à la sociabilité. Jeux de plateau, jeux vidéo, escape games ou jeux de rôle participent d'un même mouvement : celui de la ludification des pratiques culturelles.

Les penseurs du jeu, de Johan Huizinga à Roger Caillois, avaient pressenti cette dimension anthropologique : le jeu structure les sociétés autant qu'il les reflète. Aujourd'hui, les pratiques ludiques prolongent cette fonction symbolique en s'articulant aux médias culturels. Le jeu vidéo, par exemple, entre en dialogue constant avec le cinéma, la littérature ou les arts visuels. Des sagas vidéoludiques telles que *The Witcher* ou *Cyberpunk 2077* proviennent de récits romanesques ou de jeux de rôles, tandis que nombre de films trouvent leur prolongement dans l'interactivité du jeu. Ce tissage transmédiateur engendre des univers narratifs partagés, où le joueur devient co-auteur du sens.

Le renouveau des jeux de société depuis les années 2000 traduit une autre forme de résistance à l'individualisation : ils réinvestissent le plaisir d'une culture du lien, de la discussion et de la stratégie collective. Qu'il s'agisse de jeux coopératifs ou de créations d'auteurs, cette production mobilise des références historiques, artistiques ou littéraires et constitue une médiation culturelle à part entière.

L'essor des escape games ou *murder party*, souvent implantés dans les bibliothèques, musées ou médiathèques, illustre la manière dont les institutions culturelles se saisissent du jeu comme outil de médiation. En mobilisant la logique de l'enquête, ces dispositifs stimulent

la curiosité et l'appropriation du patrimoine, transformant la visite en aventure collective. Le jeu devient alors un vecteur d'inclusion culturelle, réunissant publics initiés et néophytes, générations et horizons sociaux différents.

Le mouvement de ludification touche désormais des domaines très variés. Ce paradigme invite à reconsidérer notre rapport au savoir et à la transmission : apprendre par le jeu, c'est expérimenter des formes actives de connaissance et d'appropriation de la culture.

Ainsi, le jeu au XXI<sup>e</sup> siècle n'est plus un simple miroir du réel, mais un laboratoire de mondes possibles. Il réinvente la relation entre créateurs, institutions et publics, faisant de chaque joueur un acteur du processus culturel. Entre fiction, apprentissage et sociabilité, le jeu s'affirme comme un langage universel, où se construit désormais une grande part de la sensibilité contemporaine. Jouer, c'est désormais participer pleinement à la fabrique du sens commun.

### Quand la ville devient un terrain de jeu...

Escape games, Cluedo géants, *murder parties*... À Thionville, le jeu s'invite dans les lieux culturels et transforme les visiteurs en enquêteurs, explorateurs ou héros d'un jour. Une manière originale et ludique de découvrir la ville autrement !

Pour Puzzle, tout a commencé en



janvier 2025, avec un Cluedo géant organisé dans le cadre des Nuits de la lecture. À l'origine du projet : Émilie Foret, médiathécaire passionnée de jeux d'énigmes. Formée par le CNFPT, elle rêvait depuis longtemps de créer son propre jeu. Avec une équipe de collègues motivés, elle a imaginé une intrigue autour du cinéma des années 50, en clin d'œil à La Scala, le cinéma historique de la ville. Résultat : 36 joueurs conquis et une première édition qui a affiché complet !

Face au succès, une deuxième édition a vu le jour pour les Journées du patrimoine en septembre de la même année. Renforcée par l'expertise d'Emeline Gateau, également formée dans le domaine, l'équipe a peaufiné le scénario et l'organisation. Encore une fois, l'évènement a trouvé son public.

Et les enfants dans tout ça ? Ils ne sont pas en reste ! Pour Halloween, Laura Grein a imaginé un escape game

adapté aux 7-12 ans, entièrement gratuit. Dans une bibliothèque transformée en repaire de vampire, les jeunes joueurs devaient s'échapper avant d'être croqués par Dracolor ! Décor fait main, énigmes sur mesure, ambiance immersive : un vrai succès.

Le Musée de la Tour aux Puces propose lui aussi des jeux immersifs depuis plusieurs années. Halloween, Jurassic Pâques, Noël... chaque fête calendaire est l'occasion de découvrir les collections autrement. Mention spéciale au Jeu des lutins, prévu en décembre : les enfants et leurs parents devront retrouver les lutins farceurs avant qu'ils ne vident le musée de ses trésors !

Ces initiatives montrent que le jeu, loin d'être un simple loisir, est aussi un formidable outil de médiation culturelle. Il permet de vivre la culture, de la ressentir, de la partager. Et surtout, il fait de Thionville une ville créative, moderne et inclusive, où chacun peut jouer et apprendre.

## Tron : et le cinéma entre dans le jeu

Bien avant *Matrix* ou *Ready Player One*, *Tron* plongeait déjà le spectateur au cœur d'un univers numérique inédit. Sorti en 1982, ce film de science-fiction réalisé par Steven Lisberger mêle prises de vues réelles et images générées par ordinateur, une innovation audacieuse pour l'époque.



L'histoire suit Kevin Flynn, un programmeur de génie qui se retrouve numérisé à l'intérieur d'un ordinateur. Il doit alors survivre dans un monde virtuel contrôlé par un programme tyrannique, le MCP (Master Control Program).

À sa sortie, *Tron* se distingue par son esthétique visuelle unique, directement inspirée des jeux d'arcade. Disney prend un pari risqué en misant sur l'imagerie numérique, alors balbutiante. Ironie du sort : malgré cette prouesse technologique, l'Académie des Oscars refuse de nommer le film pour ses effets spéciaux, estimant que l'utilisation d'images de synthèse constitue une forme de tricherie.

Malgré une réception critique mitigée et un échec commercial, *Tron* devient peu à peu un film culte. Il influence profondément la représentation

du cyberspace dans la culture populaire et anticipe des thématiques majeures telles que la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle ou encore la liberté numérique. Son style visuel et ses concepts ont marqué des générations de cinéastes.

L'univers de *Tron* s'étend rapidement au monde du jeu vidéo. Le premier jeu d'arcade *Tron*, développé par Bally Midway en 1982, connaît un franc succès. D'autres titres suivent, comme *Discs of Tron*, *Tron 2.0* ou *Tron : Evolution*, qui enrichissent l'univers de la franchise.

Avec *Tron : Legacy* (2010) et *Tron : Ares* (2025), la saga revient sur grand écran, confirmant l'héritage visuel et narratif du film original. Plus de quarante ans après sa sortie, *Tron* demeure une œuvre pionnière, qui a ouvert la voie à une nouvelle ère du cinéma numérique.

## **Les Anneaux de la Connaissance : quand la culture se fait jeu**

À Thionville, la culture générale a désormais ses propres Jeux Olympiques !

Nés en 2024 à l'occasion du passage de la flamme olympique, *Les Anneaux de la Connaissance* sont bien plus qu'une compétition intellectuelle : c'est un véritable moment de partage, de réflexion et d'émulation entre jeunes esprits brillants.

Organisé dans le cadre chaleureux de Puzzle, l'événement a su séduire autant les participants que les spectateurs. Lumières, jingle, ambiance sonore...

tout était réuni pour faire vibrer la scène et valoriser les candidats. Les structures comme le Lycée Notre-Dame de la Providence et la Mission locale Nord mosellan – Thionville ont salué une édition structurée, avec une implication renforcée de leurs publics. Ateliers de préparation, mobilisation des élèves, tout a été pensé pour faire de cette journée un véritable succès. L'envie de valoriser l'engagement des jeunes reste intacte.

Et les récompenses ? Très appréciées ! Une sortie a été offerte au Centre Pompidou à l'équipe gagnante en 2025. Et ce n'est pas l'édition 2026 qui nous laissera en reste, il se murmure une sortie à Paris pour les vainqueurs !

Le dispositif évolue avec une probable ouverture à l'enseignement supérieur. Pas de duel entre lycéens et étudiants au programme mais une journée commune rythmée par les demi-finales et LA grande finale en soirée !

Le petit plus de 2026 : chaque candidat sera présenté au public via une fiche contenant son prénom, ses passions ou ses motivations. Une manière simple et équitable de mettre en lumière les talents de chacun.

*Les Anneaux de la Connaissance*, c'est la preuve que la culture peut rassembler, inspirer et faire jouer les neurones... avec le sourire !





## L'essor du jeu de société

Qui ne s'est jamais retrouvé un dimanche pluvieux en famille, autour d'une table, à profiter d'un *Monopoly* ou d'une partie de petits chevaux, avant que le mauvais perdant de la table n'envoie valdinguer toutes les pièces ? Pour beaucoup, le jeu de société a cette aura de passe-temps familial, voire, pour les plus vieux d'entre nous, de passion pour nerd casanier. Pourtant, le jeu de société est bien plus qu'un simple divertissement : il constitue un véritable reflet des valeurs et des codes culturels de chaque époque et de chaque société.

Malgré la popularité de certains jeux de société, notamment ceux des grandes firmes comme Hasbro ou Ravensburger dans les années 1960-1980, ce qui se jouait en-dehors de ce cercle restait réservé à une niche fermée, avide de gameplay différent, ou de règles peut-être plus complexes. Beaucoup ont eu ou ont toujours cette image de ce groupe d'adolescents, enfermé dans une cave à lancer des dés, déguisés en mage ou en guerrier, autour de règles si simples pour eux, mais si complexes pour les autres, armés de feuilles et de crayons. Et pourtant, au fil du

temps, les univers de fantasy liés aux jeux de rôle ont trouvé un nouveau public, plus large, notamment grâce aux adaptations cinématographiques du *Seigneur des Anneaux* par Peter Jackson, entre 2001 et 2003. Cette démocratisation illustre parfaitement comment la culture populaire peut transformer la perception d'un loisir autrefois marginal en phénomène culturel mainstream.

Ceci arrive à la même période que l'avènement massif d'Internet, qui a permis à beaucoup d'entrer et de communiquer avec des communautés déjà avides de ce genre de jeu. Ces néophytes nouvellement formés ont donc pu propager cette passion par le biais d'un bouche-à-oreille conséquent, déclenchant de ce fait un effet boule de neige, qui se poursuivra des années plus tard. Le jeu devient alors un vecteur d'échanges interculturels, permettant à des joueurs du monde entier de partager non seulement des règles, mais aussi des imaginaires et des références culturelles communes.

Après la crise Covid, qui a d'une part vu l'explosion du jeu de société en ligne et l'achat de jeux de plateau pour jouer en famille, tout le monde a cherché à retrouver une vie sociale élargie au

plus vite. Comme cité plus tôt, ces communautés en ligne préexistantes, combinées à la curiosité grandissante de ceux ayant cherché divers moyens de tuer l'ennui en plein confinement, ont permis aux jeux de société de devenir un important phénomène sociétal. Le jeu est ainsi redevenu ce qu'il a toujours été dans l'histoire humaine : un espace de socialisation, de transmission culturelle et de création de liens sociaux. Après tout, quoi de mieux qu'une longue partie endiablée pour retrouver, le temps d'une soirée (ou d'un dimanche après-midi à Puzzle), le frisson de la "vie d'avant" ?

## Le livre-jeu : histoire d'une révolution culturelle

Né au milieu des années 1970, le livre-jeu bouleverse les codes de l'édition populaire. L'Américain Edward Packard ouvre la voie en 1976 avec *The Adventures of You on Sugarcane Island*, transformant le lecteur passif en acteur de son propre récit. Le principe révolutionnaire repose sur une narration fragmentée en segments numérotés, où chaque choix génère une arborescence aux multiples embranchements, démultipliant ainsi les récits possibles.



## L'évolution nostalgique de l'industrie du jeu vidéo

En 50 ans d'existence, l'industrie du jeu vidéo a eu le temps de voir passer et de faire rêver plusieurs générations de joueurs et joueuses. Chaque époque porte en elle des milliers de souvenirs, vécus sur des dizaines de machines, de la borne d'arcade au micro-ordinateur en passant par la console de salon jusqu'aux plateformes mobiles. Évidemment cela n'a pas échappé aux développeurs, qui ont rapidement identifié les opportunités commerciales, ludiques et affectives de la nostalgie dans le monde du jeu. Avec l'explosion des productions indépendantes au cours des 15 dernières années, le phénomène s'est amplifié et a construit sa propre petite histoire à retardement, transformant le jeu vidéo en un véritable terrain d'expression culturelle.

En effet, dès lors que les joueurs et joueuses ont pu accéder à la création de jeux vidéo par le biais d'outils accessibles et de milliers de tutoriels en ligne, ils se sont naturellement inspirés des titres qui ont nourri leur passion et leurs sensibilités, mais aussi des références culturelles plus larges qui ont marqué leur époque. En 2010 par exemple, Edmund McMillen et Tommy Refenes opéraient avec *Super Meat Boy* un retour aux fondamentaux des jeux NES (Nintendo Entertainment System) en ramenant la simplicité et l'exigence des classiques du passé. En 2015, c'est Toby Fox qui, avec *Undertale*, rend non seulement hommage à la série des

La France connaît son explosion au début des années 1980. La collection « Un livre dont vous êtes le héros », traduite et lancée pour la première fois par Gallimard en 1984, devient un phénomène de société avec quatorze millions d'exemplaires vendus jusqu'en 2005. Ces ouvrages hybrides empruntent aux jeux de rôle leurs mécaniques ludiques – lancers de dés, gestion de points de vie, exploration cartographique – créant un pont inédit entre littérature et culture ludique.

L'avènement des consoles de jeu sophistiquées provoque un déclin brutal au milieu des années 1990. Mais depuis 2015, la nostalgie générationnelle insuffle une renaissance spectaculaire. Gallimard réédite ses titres culte en versions collector tandis que de nouveaux formats émergent.

La diversification actuelle impressionne, particulièrement dans la littérature jeunesse. Les albums « cherche-et-trouve », popularisés par *Où est Charlie ?* de Martin Handford dans les années 1980, incarnent une autre forme accessible et pérenne. Ces ouvrages fondés sur l'observation minutieuse connaissent un succès transgénérationnel. Des éditeurs comme Auzou déclinent des séries

adaptées à tous les âges, tandis que Gründ et Nathan multiplient les variantes thématiques. Contrairement aux écrans, ces livres-jeu favorisent la manipulation tactile et les moments de complicité entre générations.

Parallèlement, les escape books intègrent énigmes complexes et manipulation physique. Le paysage culturel multiplie les passerelles : *Le Monstre des couleurs* devient jeu de plateau, inversant les logiques d'adaptation traditionnelles.

Cette effervescence interroge la frontière qui peut exister chez beaucoup d'entre nous entre littérature et divertissement. La création du *Prix du Livre-Jeu* en 2022 marque une reconnaissance institutionnelle. Le livre-jeu fonctionne alors comme un « cheval de Troie culturel », permettant aux publics réfractaires de renouer avec la lecture par le jeu.

Cette mutation révèle une vérité essentielle : la lecture a toujours été interactive. Le livre-jeu rend simplement visible cette dimension participative, explorant désormais applications numériques et réalité augmentée pour créer des expériences narratives enrichies où raconter et jouer deviennent indissociables.

*Mother* débutée sur NES en 1989, mais fait également renaître un genre alors quasiment oublié, mêlant humour et thématiques profondes. Avec *Return of the Obra Dinn* en 2018, Lucas Pope décide quant à lui de réintroduire une esthétique proche des jeux Macintosh des années 1980, et donne ainsi à son jeu un style marquant et rapidement reconnaissable. Plus récemment, en 2022, le studio Rose-Engine offrait avec *Signalis* un hommage poignant à l'esthétique et à l'ambiance des jeux sur PlayStation 1, suscitant ainsi une intense nostalgie chez celles et ceux qui avaient grandi avec cette console emblématique.

Pour autant, il est important de noter que ces jeux ne reproduisent pas fidèlement le rendu et la prise en main des jeux d'antan. Ce qui demeure réellement et ce qui est donné à jouer ici, ce sont en fait les souvenirs des développeurs et des développeuses, transformés en une interprétation sensible et unique de leurs expériences culturelles et vidéoludiques passées. Chaque pixel, chaque son, chaque mécanique de jeu transcende la simple reproduction d'une époque pour devenir une retranscription de ce qui a été vécu dans le passé, où se mêlent références cinématographiques,

musicales, littéraires et ludiques. C'est précisément ce qui confère à ces jeux leur beauté singulière : ils incarnent un idéalisme, une représentation de ce que ces développeurs ont ressenti et aimé, plutôt que la réalité brute de l'époque. Ainsi, à travers cette dynamique, l'héritage des jeux vidéo continue de vivre, se réinventant tout en honorant ses racines et en s'affirmant comme un médium culturel à part entière, en dialogue constant avec les autres formes d'art et d'expression.



## THEATRE — JEANNE CHERHAL

**Samedi 13 décembre, 20h**

Sous la lumière feutrée de la scène, Jeanne Cherhal dévoile son nouvel album, « Jeanne », éclat d'indépendance et de sensualité. Portée par l'inspiration et le soutien indéfectible de Benjamin Biolay, sa voix libre et frémissante explore l'intime, la joie, la lutte. Un piano, des cordes, et l'audace d'une femme qui célèbre la vie, la poésie et la lumière retrouvée.

*« Un timbre plus que jamais souple et délié, qui s'accorde avec le déploiement d'une extrême sensualité. »* Radio France

*« C'est en l'écoutant qu'on saisit le précieux cadeau qu'est sa présence au cœur d'une chanson française profitant de cette élégance, tant sophistiquée qu'accessible à tous. »* Les Inrocks



## ADAGIO CHET

DAVID ENHCO, TROMPETTE & MARC PERRENOUD, PIANO

**Vendredi 16 janvier, 20h**

En ouverture de la Quinzaine de la Trompette du Conservatoire de Thionville, redécouvrons Chet Baker ! Rayonnant sur la scène jazz européenne, le trompettiste David Enhco et le pianiste Marc Perrenoud tissent un hommage vibrant à Chet Baker. Ils retracent, en duo, la trajectoire lumineuse et tragique du trompettiste américain, mêlant standards éternels et compositions originales. Au fil de leur dialogue, ils osent la fragilité, effleurant la fêlure, et raniment la grâce sensuelle et l'émotion nue de Chet Baker.

*L'album et la tournée de "CHET" sont soutenus par la SPEDIDAM, l'ADAMI, LA COPIE PRIVÉE, la SACEM et le CNM.*



# NOT SCIENTISTS

**Lab**  
THIONVILLE

**Samedi 19 décembre 2025, 20h**

Créé en 2013, Not Scientists est un groupe formé autour de membres de UncommonMenFromMars et No Guts No Glory, deux références de la scène punk française qui n'ont cessé de parcourir le globe depuis de nombreuses années. Tendus, mais aussi mélodique et sophistiqué, leur punk rock rappelle des groupes aussi différents que Buzzcocks, The Thermals, Hot Water Music, ou encore Superchunk.



# AGNÈS VARDA

## AUTO-PORTRAITS, AUTRES PORTRAITS

**Du 30 janvier au 28 mars 2026**

*Du mardi au samedi de 14h à 18h - Entrée libre - Puzzle*

L'exposition *Autoportraits, Autres portraits*, présente une sélection de photographies originales d'Agnès Varda révélant la richesse et la beauté de son travail.

Ses proches, voisins et artistes sont autant de modèles choisis, mais elle ne néglige cependant pas tous ces inconnus croisés au hasard de ses voyages et de ses promenades.

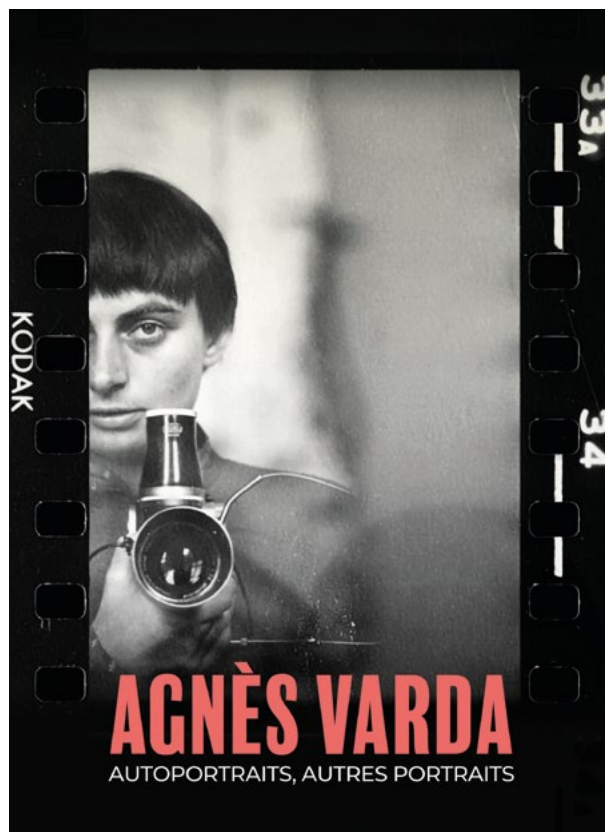
Agnès Varda ne s'est pas contentée de photographier les autres. Ses autoportraits proposent un regard original sur elle-même. Ils sont une façon d'évoquer sans fard le temps qui passe, et d'en assumer les effets sur sa personne.

Dans ses portraits comme dans ses autoportraits, les êtres sont au coeur de son oeuvre et chaque cliché devient alors le récit d'une rencontre.

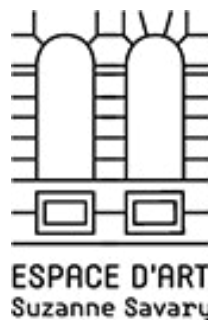
**Inauguration le jeudi 29 janvier à 18h30**

L'association Centre Jacques Brel est accompagnée et soutenue par la Ville de Thionville.

 **CENTRE JACQUES BREL**  
Espace d'art et de création



*Agnès Varda, Autoportraits, vers 1950 © Succession Agnès Varda*



## TROUVER SON ÎLE

### Dès le 7 novembre

L'exposition *Trouver son île* présentera dès le 7 novembre les créations de Manon Diemer, illustratrice du carnet de voyage *Une île est née* (éditions Saltimbanque) et du roman fantasy *Mur-mûrs* (éditions Sarbacane). L'artiste a également répondu à des commandes pour des marques prestigieuses comme Air France ou LVMH, et proposé ses créations personnelles dans de nombreuses galeries jusqu'au Musée d'Orsay. L'exposition présentera ses travaux édités et créations marquantes, ainsi que des collections d'ouvrages, de photos et de carnets de croquis personnels.



## LA QUINZAINE DE LA TROMPETTE

### Du 16 janvier au 1er février 2026 Conservatoire de musique

Événement biennal du Conservatoire de musique, l'établissement propose un coup de projecteur sur un instrument précis. Cette fois, il fera résonner Thionville de mille éclats au son de la trompette. Deux semaines de concerts, masterclass et expositions pour célébrer la trompette sous toutes ses formes — baroque, jazz, romantique ou contemporaine. David Enhco ouvrira le bal par un hommage à Chet Baker, suivi des virtuoses Mathieu Reinert et Christophe Durant, puis du duo d'exception David Guerrier et Jean-Baptiste Robin. L'exposition « Le vocabulaire du trompettiste », le film *En fanfare* et l'Ensemble de trompettes de Lorraine clôtureront cette symphonie cuivrée et festive. Une célébration virtuose et généreuse de cet instrument !



## LES CINÉ-CLUBS DE LA SCALA



**Dimanche 7 décembre**

**Dimanche 18 janvier**

**Dimanche 22 février**

Ne manquez pas nos trois prochains ciné-clubs ! Plongez dans l'émotion avec *Les Choses de la vie* de Claude Sautet, un chef-d'œuvre sensible et intemporel. Ensuite, cap sur le Japon avec le légendaire *Yojimbo* d'Akira Kurosawa, entre action et ironie. Enfin, découvrez *Lune chante, l'autre pas* d'Agnès Varda, hymne féministe vibrant et poétique. Trois classiques, trois univers à (re)découvrir ensemble au cinéma !



## HAUTES PERCHEES

**Mercredi 28 (échange après la représentation)**

**Judi 29 janvier 2026 (en audiodescription)**

**Théâtre de Thionville**

Le NEST présente la dernière création de Maurin Ollès, artiste au long cours du théâtre.

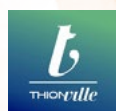
Loin des clichés, il explore un sujet de société croisant enjeux de santé et politiques publiques : la toxicomanie, vue du côté des femmes, à travers quatre personnages. L'artiste livre un récit choral haletant, plein de rebondissements et de sentiments.

La composition musicale, jouée par trois musiciens-comédiens, permet de toucher de près l'intimité de chaque personnage et de mettre à distance leur réel, dans un bouillonnement rythmé, étrange et joyeux.





# CONCOURS ARTISTIQUE TRANSFRONTALIER 2026



Service  
Civique  
Européen

OFAJ  
DFJW



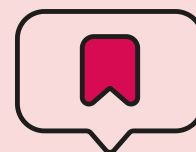
VILLE DE  
METZ



Co-funded by  
the European Union

- *"L'Art comme vecteur d'émotions positives dans l'espace transfrontalier"*
- *Tous les types d'art sont acceptés (écrits, multimédia, dessins, peinture, photo...)*
- *Ouvert à tou.tes : jeunes, adultes, groupes scolaires, groupes d'art, professionnels...*
- *Participation du 10 octobre jusqu'au 20 décembre.*
- *Envoyez une photo de votre oeuvre par mail à [gestion.multiperspectives@gmail.com](mailto:gestion.multiperspectives@gmail.com)*

## EXPOSITION DU 23 AU 25 JANVIER 2026



*\*Cérémonie et Remise des Prix  
(dont un voyage sur un de nos événements  
européens) le 24 Janvier à 19h30,  
Salle du Beffroi, Thionville*

### Fermeture de vos établissements culturels sur la période hivernale :

- Puzzle du 21 décembre au 5 janvier inclus
- Conservatoire du 24 décembre au 4 janvier inclus
- LED/ LAB du lundi 22 décembre au dimanche 4 janvier inclus
- La Scala du mercredi 7 au mardi 13 janvier 2026.
- Le Théâtre sera fermé du 24 décembre au 2 janvier.