



# L'ART S'EMPORTE #4

---

## *L'ART QUI PLAY*

Une fiche projet détaillant les différentes étapes prévues pour la réalisation de la biennale 2017

27/10/2016

---

## *Quoi ? Pourquoi ?*

Organiser une biennale mettant en regard l'art contemporain dans le jeu

- Promouvoir l'artothèque de Poitiers et la diversité des acquisitions 2016-2017
- Créer un événement important présent pendant l'été à la médiathèque François Mitterrand
- Ouvrir un nouveau service : l'artothèque pour enfants « *Les P'tits Cadres* »
- Pour sensibiliser le public acquis

## *Descriptif du projet*

Le but de cette exposition est de créer des espaces multiples regroupant les différents aspects du jeu en plus de l'exposition des œuvres d'art de l'artothèque. Seront présents des jeux vidéo, des applications sur tablettes, des jeux grandeurs nature impliquant les œuvres de l'artothèque (jeu de l'oie, marelle, etc.) pour les accueils de classes.

Inscrire la biennale dans la continuité des mois de juin, juillet et août créé un événement culturel à Poitiers. Elle bénéficiera alors de la visite de son public régulier, des classes en juin, des centres de loisirs en juillet et août.

Le projet permet de faire découvrir aux enfants les œuvres de l'artothèque, des jeux à partir des œuvres et des jeux/applications sur tablettes méconnus et très graphiques.

## Les intervenants sur les rencontres

Différentes catégories d'acteurs sont mobilisées pour ces rencontres :

- Responsable de l'artothèque : *Karinne Sacrez-Bouchard*
- Médiathèque de Saint Eloi : *Simon Royer*
- Responsable de la Médiathèque autrement : *Cécile Royer*
- Ecole Européenne Supérieure de l'Image : *jeux créés par les étudiants*

## Les différentes volontés

Chacun des acteurs impliqués dans le projet apporte leurs compétences pour développer des aspects précis :

*Karinne Sacrez-Bouchard* : présentation des œuvres exposées lors de la biennale (acquisitions 2016 et 2017), regard sur les thématiques dégagées et les artistes présentés.

*Etudiants de l'EESI*, c'est l'aspect de création numérique qui sera mis à l'honneur. L'EESI fait intervenir ses étudiants dans le projet en leur proposant de créer des applications, sur la base du jeu, en lien avec les œuvres de l'artothèque mais aussi autour de la notion de « jeu » et de ses différentes formes de représentations exposées lors de la biennale. Les étudiants de l'EESI présenteront des jeux qui mettront en lumière un concept artistique.

*Simon Royer* : c'est l'aspect multimédia qui sera présenté. La biennale voulant utiliser toutes les facettes du « jeu », des applications sur tablettes seront présentés pendant les ateliers avec les scolaires.

*Cécile Royer*, accessibilité de l'art contemporain par les jeux. Le but étant de trouver des moyens de rendre l'exposition le plus interactive possible pour les enfants mais également pour des personnes présentant des handicaps différents.

## *Répartition des espaces utilisés*

### **Salle d'exposition :**

- Exposition des œuvres de l'artothèque acquises en 2016 et en 2017 et jeux d'artistes

### **Entrée secondaire :**

- Exposition des œuvres de l'artothèque
- Jeux à partir des œuvres, Mémoi, jeu des différences, œuvres Playmobil

### **Couloir du niveau 0 au forum :**

- Accrochage de grandes œuvres de l'artothèque (sur le mur en bois)

### **Forum :**

- Couloir de jeux/Œuvres réalisées ou sélectionnées par les étudiants de l'EESI
- Jeu de l'oie et borne en langue des signes
- Tablettes avec jeux accessibles [+ œuvres en lien pour les ateliers

### **Secteur Images et sons**

- Jeux dans les alcôves

### **Espace artothèque :**

- Œuvres exposées
- artothèque enfants
- Console de jeu

## Les jeux

- **Labyrinthe des œuvres** : les œuvres d'art de l'artothèque recréent un type de jeu de l'oie géant. Une borne en langue des signes et un livret accompagnera le jeu pour permettre aux groupes de jouer.
- **Memory** : avec des œuvres de l'artothèque.
- **Jeu de recherches de détails** : d'une œuvre présentée dans l'exposition
- **Rechercher l'artiste** : retrouver dans l'exposition une œuvre d'un artiste choisi
- **Playmobil** : Retrouver dans les livres d'art les œuvres en Playmobil de l'artiste Pierre-Adrien SOLLIER

## Liste de jeux sur tablette

### Les applications numériques :

- **Chomp** : la tête du joueur est intégrée à des dessins de Christophe NIEMANN
- **Spectrum** : jeu de plateforme à l'esthétique minimaliste stylée
- **Record makers** : jeu sur la base d'un cadavre exquis créé par Mrzyk & Moriceau
- **Shadowmatic** : jeu sur les ombres, il faut tourner des objets métalliques devant des spots lumineux pour que l'ombre crée un objet spécifique
- **Silk** : dessins sur écran avec plusieurs modes possibles
- **Prune** : Le but de l'application est de tailler un arbre de façon à ce qu'il atteigne la lumière et fleurisse. 5 tableaux
- **Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz** : Entre la création de paysages sonores et la boîte à rythme, cette application permet de créer et de contrôler le son de minuscules "créatures" en forme de lettres qui réagissent à la gravité ou aux collisions
- **Monument Valley** : jeu poétique et artistique de réflexion sur la perspective à base d'énigmes spatiales
- **Drei** : jeu de puzzle coopératif

## *Dates pour les ateliers pour les scolaires*

24 mai de 9h à 11h : intervenants : Karinne Sacrez-Bouchard et Simon Royer

6 juin de 9h à 11h : intervenants : Karinne Sacrez-Bouchard et Simon Royer, Cécile Royer

13 juin de 9h à 11h : intervenants : Karinne Sacrez-Bouchard et Simon Royer

20 juin de 9h à 11h : intervenants : Karinne Sacrez-Bouchard et Simon Royer

## **Déroulé de la biennale**

**Samedi 20 mai 2017** vernissage de la biennale et l'ouverture de l'artothèque pour enfants.

Lecture conté autour de l'art

Découverte de l'artothèque pour enfants

Présentation des jeux par les étudiants de l'EESI

Vernissage pour les enfants et les adultes

**Jedi 22 juin à 19h.** Conférence Marion Coville

"Les défis culturels du jeu vidéo"

Thématiques de recherche : genre, technologies, jeux vidéo, approches féministes des sciences et techniques, usages, conception, expositions, médiation culturelle.

Elle a récemment soutenu une thèse de doctorat en études culturelles à l'Université Paris 1 – Panthéon Sorbonne, où elle a également reçu une formation professionnelle en sciences et techniques de l'exposition et sur les métiers de l'art et de la culture. Auparavant, elle a débuté ses études aux beaux-arts de Cambrai, et travaillé dans des centres d'art comme le Palais de Tokyo et Bétonsalon. Co-commissaire de l'exposition Arcade ! Jeu vidéo ou Pop Art ?, elle a aussi écrit pour Le Monde et Art Press et elle est membre du comité éditorial de la revue Poli - Politique de l'image, pour laquelle elle a récemment co-dirigé un numéro dédié aux coulisses du musée.

Sa thèse porte sur le déplacement des jeux vidéo, depuis leur contexte d'usage initial vers les espaces muséaux. Au cours d'une enquête d'un an et demie dans un centre de sciences, elle s'est intéressée à la conception et aux usages d'installations interactives produites à partir d'objets techniques issus du jeu vidéo, dans un but de médiation scientifique et devant être utilisées dans un espace public. Vous trouverez ici une présentation de son travail de thèse.

Actuellement, sociologue, cheffe de projet pour le Centre Expert MADoPA, elle travaille sur les usages et les enjeux des gérontechnologies, à partir d'une approche socio-ethnographique. Elle s'intéresse notamment à la relation quotidienne, intime et sensible entre les technologies et les mémoires & les corps vieillissants. Plus généralement, ses recherches s'inscrivent dans un questionnement sur la catégorisation des usages et des usager·es au cours de la conception des technologies, et sur la manière dont ces catégories façonnent les innovations techniques.

### **Samedi 24 Juin de 11h à 2h du matin**

Visite guidée de l'exposition pour le public et public malentendant à 14h

Présentation des jeux par les étudiants de l'EESI , découverte de jeux avec casques de réalité virtuelle à 14h

18h à 2h du matin, soirée jeux vidéo et musique qui prendra la forme d'une double performance et ressemblera, dans la forme, à un ciné-concert : joueurs en direct et mix DJs. Les jeux, joués sur grand écran par des membres de l'association Neo Cortex, seront des jeux indépendants qui permettront au spectateur d'assister à une déambulation. C'est pourquoi la proposition de mix pourra s'orienter vers des musiques « ambient », electro, musiques cinématiques...