

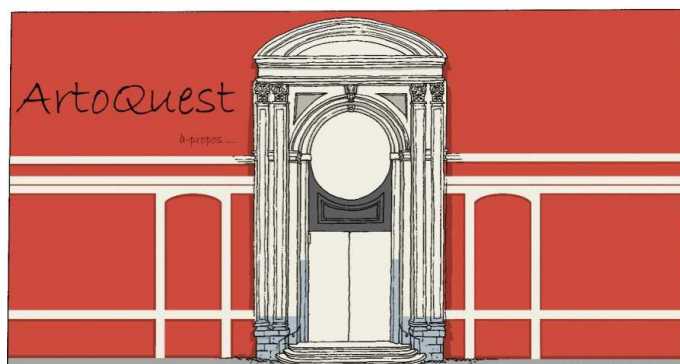
## L'ARTOQUEST, OUTIL DE MÉDIATION CULTURELLE LUDIQUE ET PARTICIPATIF

En proposant le projet Vidéomuz, PointCulture et Arts&Publics initient un mouvement participatif réinventant le dialogue entre publics et musées par le jeu -mettant en récit et explorant les collections d'un musée, son histoire, son patrimoine, ses savoir-faire et ses moindres recoins y compris ceux que le public a rarement le privilège de visiter.

### >CRÉER ET JOUER : UN ENJEU DE DÉMOCRATIE CULTURELLE

Quelle place la culture peut-elle jouer dans la société ? Souhaitons que la culture se garde de véhiculer des valeurs toutes faites et des kits identitaires politiquement corrects au bénéfice de projets contributifs, qui placent au centre le citoyen, où s'invente et se réinvente des savoir-faire, savoir-sentir, savoir-penser, savoir-jouer, savoir-rêver et savoir-vivre ensemble. **En ce sens, quel meilleur dispositif que de « créer un jeu audiovisuel dans un musée » en atelier participatif ? Cela implique de mettre en commun des compétences d'interprétation d'œuvres (croiser des imaginaires), des compétences technologiques (maîtriser les outils informatiques), des capacités à scénariser et raconter des histoires (transmettre à d'autres citoyens)...**

1



### >VIDÉOMUZ, UNE GÉNÉALOGIE PLURIELLE, PRAGMATIQUE

La naissance du projet de PointCulture et Arts&Publics s'inscrit suite à la rencontre d'un chercheur, Pierre-Yves Hurel. Celui-ci effectue une thèse sur la création de jeu vidéo amateur. Les deux asbl préoccupées de médiation culturelle participative y voient un levier technologique prometteur pour créer de l'imaginaire culturel commun, proliférant selon des logiques amateurs ; à la manière dont la démocratisation du matériel de réalisation a permis, à une époque, l'émergence de nouvelles formes de cinéma. Une belle opportunité de s'approprier le numérique de manière inventive. L'idée germe de tenter une expérience avec un musée. Deux tables rondes sont organisées aux PointCulture de Louvain-la-Neuve et Bruxelles : l'occasion de tracer des perspectives en présentant des expériences originales et nourrir la réflexion avec, notamment, François Mairesse (Directeur du Musée Royal de Mariemont). Les musées répondent présents. Un appel est alors formalisé et plusieurs dossiers de candidatures sont réceptionnés. **C'est l'Artothèque de Mons qui est sélectionnée.**

### >VIDÉOMUZ, UNE STRATÉGIE DE PARTAGE DES SAVOIRS

Le projet Vidéomuz n'a pas comme but d'organiser des ateliers où les professionnels de l'art fassent réaliser un jeu selon leur vision des collections muséales. Mais d'attiser la curiosité et de donner à découvrir des collections par un public extérieur, non spécialisé et hétérogène. L'historien de l'art et le

geek seront au même niveau et c'est ainsi, qu'ensemble, ils vont croiser leurs visions dans l'élaboration d'un outil de médiation participatif. **Par cette pratique et cet usage des technologies numériques, l'objectif est de tisser des liens entre les musées et des publics qui les fréquentent peu ou pas.** A l'intérieur des ateliers, des rencontres s'effectuent aussi entre personnes familières des musées et d'autres moins assidus. Le jeu, en lui-même, devient ensuite un outil de communication : il contribue à l'image du musée, capte l'attention d'autres sensibilités. Il est un premier maillon d'une dynamique de réseaux sociaux originale. Imaginons : si tous les musées de la Fédération Wallonie-Bruxelles rentrent dans le jeu, des communautés de joueurs, orientés « musées », vont petit à petit se constituer, se rencontrer virtuellement et... se retrouver dans les musées.

### >LE MOT DE L'ARTOTHÈQUE : L'ART DE L'HOSPITALITÉ

L'Artothèque est un lieu de réserve, d'étude et de valorisation du patrimoine unique en Fédération Wallonie-Bruxelles, sinon en Belgique, où, à terme, l'ensemble des collections muséales montoises sera mis à la portée du public via la médiation de différents dispositifs multimédia interactif.

Tout a débuté lorsque le musée a été choisi sur base d'un dossier motivé. Un appel à participation ouvert à tou(te)s et visant la diversité a recueilli une trentaine de candidatures. Quinze ont été sélectionnées ; elles émanaient de personnes âgées de 16 à 70 ans, dont des passionnés de jeux vidéos, des férus de nouvelles technologies et des mordus de musée...

Au fur et à mesure des séances de travail, les participants se sont approprié les lieux et s'y sont investis, au point d'y revenir seul en semaine, et, à l'occasion, de suggérer des améliorations ou des modifications à apporter à l'un ou l'autre des dispositifs disponibles à l'Artothèque.

Une réelle collaboration entre les participants, l'animateur de l'atelier et les responsables de l'Artothèque s'est développée -y compris en dehors des ateliers.

Comme résultat, elle a eu, a (et aura) la rencontre et le partage de compétences - et, partant, une cohésion sociale respectueuse de tous et enrichissante pour chacun, but de toute action culturelle - ; elle a permis, permet (et permettra) également à l'Artothèque de connaître l'avis et les attentes du public, et de l'impliquer dans son fonctionnement et dans les orientations qui y seront développées.

L'Artothèque, comme tout musée ou institution culturelle publique, est un 'service public' : que, par l'ArtoQuest, le public puisse, sur un mode qui lui convient, se réapproprier son patrimoine et découvrir les métiers du musée et que, via ce jeu vidéo, l'Artothèque puisse se faire connaître et ainsi élargir son public, et lui présenter ses raisons d'être et ses diverses missions ne peut que favoriser ce service **aux** publics !

### >VIDÉOMUZ DEVIENT L'ARTOQUEST

L'atelier Vidéomuz a débouché sur la création d'un jeu qui est non seulement jouable, élégant et utilisable par l'Artothèque, mais surtout qui a réussi à traduire en termes ludiques les éléments culturels que les participants ont voulu mettre en avant (lieu, œuvres, métiers). Sur le plan technique, nous sommes donc allé plus loin que les promesses de base, à savoir la création d'un prototype. Côté médiation, toute une série de nouvelles stratégies a pu être exploré ainsi que des compétences et méthodes de travail ont été développées et seront réutilisables par la suite.

Du point de vue narratif, ArtoQuest propose au joueur d'incarner un stagiaire qui va être amené d'aider les différentes personnes travaillant dans le musée. Par exemple, la gardienne de l'entrée demandera au stagiaire de retrouver les pays correspondants à différentes œuvres. Autre exemple : le restaurateur donnera comme mission au petit nouveau de résoudre un « jeu des sept erreurs » où le joueur devra reconnaître les endroits du tableau modifiés lors de la restauration. De plus, il est prévu qu'une série d'œuvres (une dizaine) soient « exposées » et consultables dans le jeu, sans qu'elles n'aient un rapport direct avec le jeu. Les participants tenaient aussi à ce que soient reproduites dans le jeu des salles auxquelles le public n'a pas accès en temps normal.



### >LE VÉCU DES PARTICIPANTS

« C'est une très belle expérience humaine ! C'est plus pour des raisons humaines je dirais, que je suis restée que vraiment pour le jeu, car je me suis vite sentie larguée... » **Blanche, 54 ans, céramiste**

« J'ai vu une annonce dans un journal et je me suis inscrite parce que ça avait un lien avec mes études et je n'avais aucune connaissance du jeu vidéo donc je me suis dit que ça pourrait m'apprendre de nouvelles choses. Même si au début j'étais étonnée de voir qu'il y avait quand même plus de gens âgés... Finalement j'ai vraiment bien aimé et c'était chouette quoi ! »

**Marine, 22 ans, étudiante en « Multimédia »**

« J'avais envie de faire mon stage à l'Artothèque. Lors de mon rendez-vous, Michel m'a dit qu'il y avait un projet en cours qui consistait à créer un jeu vidéo pour le musée. Je me suis dit : "Super ! Je joue aux jeux vidéo, j'aime bien la culture et je pense que je pourrais être utile !" Ça a été une bonne expérience, j'ai fait partie de l'équipe programmation, j'ai eu quelques difficultés au niveau du logiciel. Mais lors de la dernière séance, j'ai enfin réussi à faire mon mini-jeu et donc j'étais contente, ce qui est déjà bien ! J'ai hâte d'y jouer. » **Laura, 23 ans, étudiante en « Muséologie »**

« Ça m'a toujours amusée de faire des jeux, je ne suis pas totalement entrée dans la programmation du jeu vidéo, n'étant pas une pro de l'informatique ; j'ai fait deux, trois petits exercices pour comprendre le

mécanisme. J'étais dans l'équipe scénario, et c'est également un jeu que d'écrire l'histoire, le parcours, les énigmes, et le tout dans un esprit didactique. »**Olga, retraitée**

---

« C'est mon ami qui m'en a parlé. Mon but ? C'était de pouvoir un peu tâter de la création de jeu vidéo dans un cadre structuré. Je me disais que lier les deux : ma passion pour les jeux vidéo et ma passion pour la culture je trouvais ça vraiment intéressant.

La première fois, j'ai été impressionné parce que je voyais énormément de monde d'âge et de culture différente, qui viennent d'horizons sociaux tous différents les uns des autres puis au fil du temps, ça a été une belle expérience humaine je trouve parce qu'on s'est créé des affinités, on a travaillé et les gens étaient motivés.

Créer un jeu vidéo sous la direction d'une institution culturelle, c'est assez nouveau et atypique. C'est vraiment intéressant de voir ce que ça pouvait donner. »**Stefan, 24 ans, étudiant documentaliste**

---

« Je suis animatrice pour les groupes scolaires à l'Artothèque. Ce projet était enthousiasmant pour nourrir mon travail. J'accueille beaucoup de primaire et de maternelle, mais lorsque je suis devant un groupe de secondaire, je me demande comment aborder l'Artothèque d'une façon plus ludique. Le jeu vidéo était une bonne solution ! Sinon, le projet est assez sympa. De donner la possibilité à des gens qui ne sont pas du tout dans ce milieu-là de créer un jeu vidéo, c'est chouette. »**Virginie, 25 ans, animatrice**

---

« J'ai vu qu'ils recherchaient pour l'informatique et qu'ils voulaient créer un jeu, je crois que j'ai vu ça dans un toute-boite puis j'ai posé ma candidature surtout parce que j'étais curieux. Beh, ça s'est bien passé même s'il a manqué de cohésion au début selon moi! » **Guy, 66 ans, informaticien retraité**

---

« Je n'avais pas suffisamment compris de quoi il s'agissait, ou pas suffisamment questionné sur le contenu de l'atelier. Je n'ai pas un grand attrait pour le jeu vidéo déjà en soi et puis je ne maîtrise pas du tout la technique. Je pensais qu'on aurait imaginé le jeu puis qu'il y aurait eu des techniciens ce qui n'était pas le cas, tout a été créé par le groupe, donc par rapport à la confection d'un jeu vidéo j'étais complètement coincé. »**Bernard, 56 ans, intervenant psycho-social dans une ASBL**

➤ **POUR LA SUITE : RETROUVEZ LE JEU SUR LE SITE DE L'ARTOTHEQUE**

<http://www.artotheque.mons.be/>

Il s'agit d'une version BETA. L'expérience continue dans le développement de ce jeu. Participez à son amélioration en envoyant vos remarques à [artoquest.beta@gmail.com](mailto:artoquest.beta@gmail.com)

