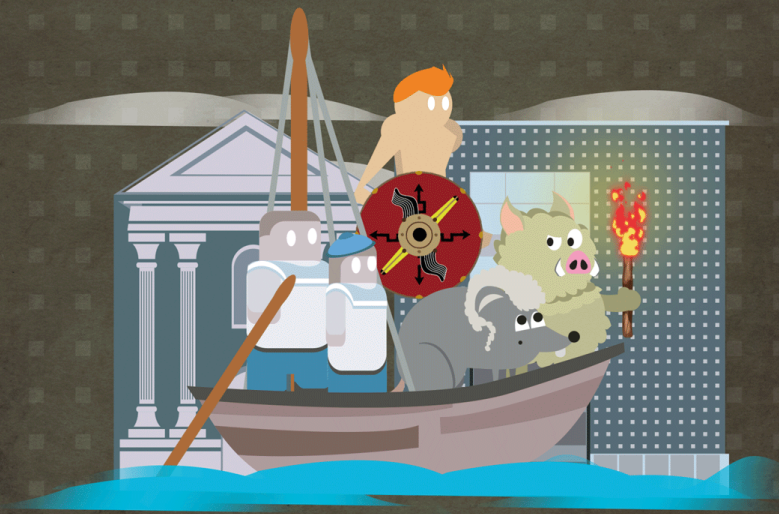


LES BATELIERS DU TEMPS



EXPLORER LES MUSÉES COMMUNAUX EN COMPAGNIE DES BATELIERS DU TEMPS

Au cœur de Namur, le pôle culturel « Les Bateliers » rassemble le Musée des Arts décoratifs et le futur Musée archéologique.

Afin de préparer son ouverture officielle, la **Ville de Namur** a invité le projet **Videomuz** initié par **Arts&Publics** et **PointCulture** à investir le lieu. Le but de ce projet est de créer de manière participative un jeu vidéo amateur qui réinvente le dialogue entre publics et musées, à l'instar de ce qui s'est fait avec le jeu ArtoQuest pour l'Artothèque de Mons.

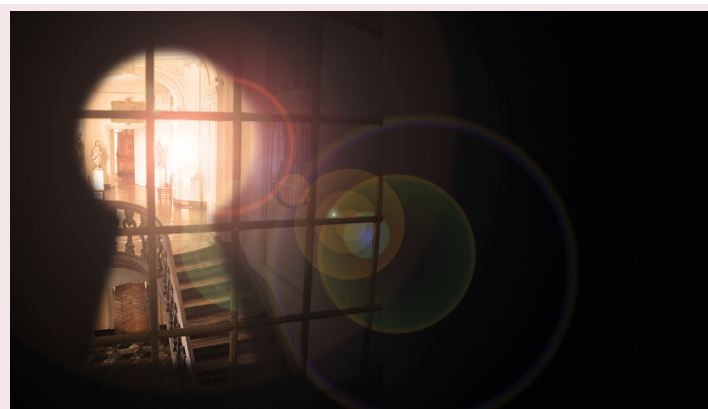
Au-delà de la création, c'est le côté participatif et intergénérationnel du projet qui séduit. Après l'appel à candidatures, en mai 2017, une douzaine de personnes se sont lancées dans l'aventure. Etudiants, retraité (le plus jeune a 14 ans et le plus âgé, 70 ans), enseignants, graphiste ou archéologue, ils ont participé à une dizaine d'ateliers de septembre à décembre 2017 pour concevoir « Les Bateliers du temps », un jeu d'arcade qui met en scène, de façon décalée, les collections des musées, de la préhistoire au 18^e siècle.

Le graphisme du jeu, pris en charge par **Ethias**, a été réalisé par **Cédric Lambot**. Celui-ci a assisté à plusieurs ateliers afin de se familiariser avec les concepteurs et de s'imprégner de l'ambiance du jeu.

Le **Cav&Ma** s'est chargé du fond sonore en entraînant avec lui le Conservatoire Royal de Liège et le Musée des Instruments de Musique de Bruxelles.

Lancé le 7 septembre pour les Journées du Patrimoine, « Les Bateliers du temps » est accessible sur internet. L'occasion pour les amoureux d'histoire(s) et ou de jeux vidéo de se mettre dans la peau d'un laineux préhistorique, d'une souris ou d'un guerrier romain pour défier le dieu Mercure et parvenir à sortir des couloirs du temps. Lorsque les musées ouvriront officiellement leurs portes, le jeu constituera un point de départ intéressant pour la médiation culturelle axée notamment sur les adolescents.

■ www.lesbateliersdutemps.be
www.namur.be



ESCAPE GAME OU « ÉVADEZ-VOUS DE LA PIÈCE »

Prises dans leur élan, deux des créatrices du jeu « Les Bateliers du temps », Marine et Joëlle, ont voulu passer du virtuel au monde réel...Elles ont donc imaginé un Escape Game dans les murs du Musée des Arts décoratifs tout spécialement pour les visiteurs des Journées du Patrimoine. Par équipe de quatre, les participants devront chercher des indices disséminés dans une pièce, puis les combiner entre eux pour pouvoir sortir de la pièce... et s'échapper des Couloirs du Temps.



Porteur de projet: Arts&Publics

Depuis sa création en mars 2012, **Arts&Publics** est une association de médiation culturelle qui place les publics de la culture au centre de son action. Jeune opérateur dynamique et innovateur dans le secteur socio-culturel, l'association a mené de nombreux projets visant les secteurs des musées, du jeu vidéo et de l'insertion socio-professionnelle.

La première mission d'**Arts&Publics** est de rendre dynamique la gratuité des musées le premier dimanche du mois. L'association a développé ses propres outils d'information et organise des événements en collaboration avec environ 150 musées partenaires.

En vue de toucher les publics les moins nantis, **Arts&Publics** a créé le projet **Pour 50c, t'as de l'art** en collaboration avec plusieurs musées bruxellois et de nombreuses associations travaillant avec des jeunes, des primo-arrivants ou encore des locataires du logement social.

Depuis 2014, elle édite **Regards sur les Musées** en collaboration avec le journal **Le Soir**. Publié fin octobre, le magazine de 48 pages décrit la vie des musées à travers des interviews de professionnels, d'amateurs d'art, de visiteurs, de personnalités tout en donnant une info exhaustive sur les musées gratuits le premier dimanche du mois.

Dernier projet en date dans le secteur muséal, **Videomuz** a été mené en partenariat avec PointCulture. Objectif ? Utiliser la création d'un jeu vidéo comme outil de médiation et de valorisation des collections muséales.

Le premier projet a vu le jour à Mons, où a été créé le jeu l'**ArtoQuest**, un outil de médiation culturelle ludique et participatif qui propose une incursion originale dans l'univers de l'Artothèque de Mons. Le jeu est issu d'un atelier hebdomadaire suivi par une quinzaine d'amateurs volontaires âgés de 16 à 70 ans sur une période de 6 mois et animé par le chercheur Pierre-Yves Hurel. Les participants ont développé l'histoire, le scénario et la programmation du jeu et suivi l'évolution des dessins de Sylvain Lauwers.

Depuis les années 70, les consoles de jeu vidéo ont envahi les salons, squatté les télévisions et pris la part belle des ordinateurs au point de devenir une des industries culturelles les plus importantes dans le monde.

Quel reflet de la société donne le jeu vidéo ? A partir de cette question, **Arts&Publics** mène plusieurs projets de front questionnant des questions de société à travers des ateliers de création de jeu vidéo amateur. **Rives d'Europe** autour du Choc des civilisations, **Exils et jeu vidéo** sur les questions des migrations, **Videogame against Racism** sur les préjugés et aujourd'hui **VideoGames To Save Climate** sur les changements climatiques.

C'est sur cette méthode participative que s'est construit le projet **Les Bateliers du Temps** qui voit se concrétiser une seconde collaboration avec un musée. **Pierre-Yves Hurel**, chef de projet d'Arts&Publics, a mené les ateliers et supervisé la post-production et le Beta-test impliquant des écoles.

■ www.artsetpublics.be
info@artsetpublics.be

Contact : Jacques Remacle, Administrateur-délégué – tél : 0477 44 33 90.



Porteur de projet : PointCulture

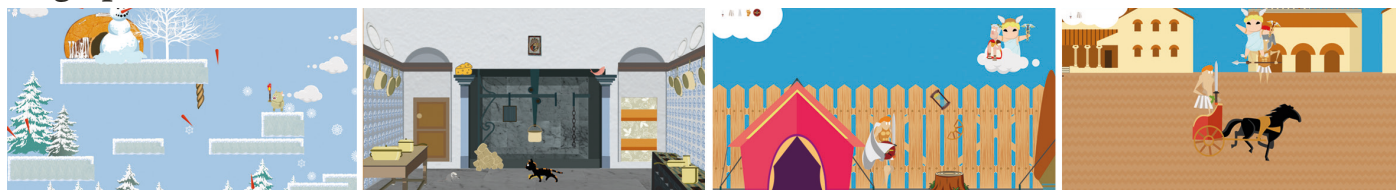
PointCulture a dans ses missions de réfléchir à des politiques transversales de médiation pouvant créer du lien entre différents opérateurs. La médiation culturelle devient alors une manière de rendre visible l'action des politiques culturelles publiques sur les grands enjeux sociétaux.

Suite à des échanges avec Pierre-Yves Hurel (ULg), PointCulture souhaitait tester des ateliers de création de jeux vidéo comme outils de médiation, dans les musées. Cela, selon une dynamique participative et démocratique où le contenu du jeu ne serait plus pensé et décidé par le personnel scientifique muséal, mais en dialogue entre des usagers, des citoyens, des conservateurs. L'idée était aussi d'aborder la technologie d'une manière différente et d'ouvrir de nouvelles portes d'accès aux collections des musées pour des publics qui ne les fréquentent pas spontanément.

Les retours étant plus que positifs, une expérience a été menée à Mons avec l'Artothèque (les réserves du pôle muséal montois) et qui a débouché sur un jeu baptisé « L'ArtoQuest ». Le résultat de ce premier atelier a été présenté aux musées et a convaincu Namur de tenter une aventure similaire. PointCulture a accompagné cette initiative en participant au comité de suivi et par la suite, essentiellement, par du prêt de matériel.

En 2014 et 2015, PointCulture a organisé deux tables rondes, en partenariat avec Arts & Publics : l'objectif était, d'une part, faire le point sur la question des relations entre musée et contexte numérique, d'autre part de vérifier avec des responsables de musées si cette hypothèse d'ateliers de création de jeux vidéo correspondait à leur attente en termes de dispositif de médiation hybride, incluant le numérique dans un cadre de socialisation actif, dans le musée (la technique comme instrument, pas comme fin en soi).

Le graphisme : Cédric Lambot

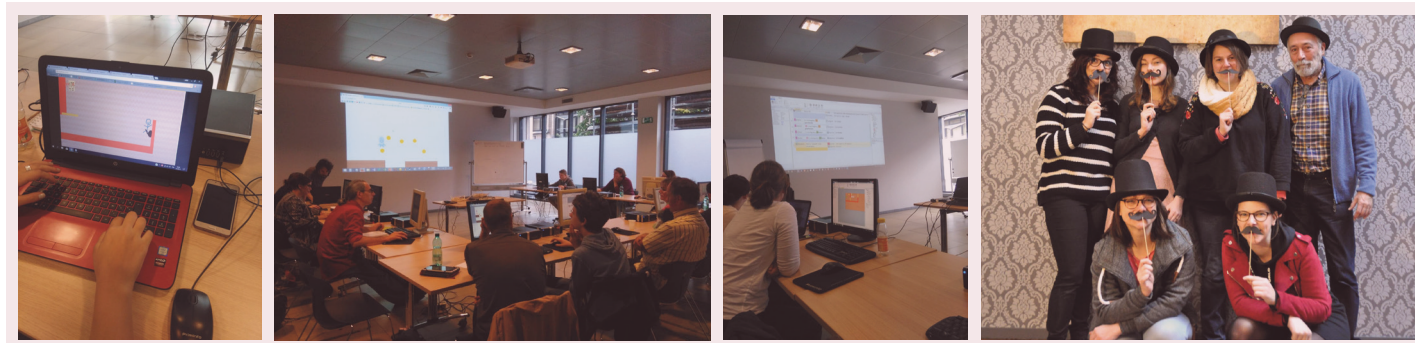


Celui a été financé par Ethias.

Un appel a été lancé et les participants ont choisi **Cédric Lambot**. Celui-ci est venu assister à plusieurs ateliers afin de s'imprégner de l'atmosphère du groupe.

« Dans un jeu vidéo, l'illustration, la programmation, l'animation et le design sont associables et même indissociables.

Le challenge est de partir de rien ou de presque rien pour créer un objet virtuel à destination d'une tierce personne en y mêlant les desiderata des «participants-créateurs», les intérêts artistique, économique, et signalétique ».



Témoignages des participants :

«Entre convivialité et esprit d'équipe Vidéomuz, nos méninges ont vogué au fil de notre imagination pour remonter le cours du temps. L'embarcation batelière du jeu accoste dès septembre 2018 au port des Bateliers du temps à Namur.»

Agnès, enseignante, 55 ans

« Cette expérience m'a donné une toute nouvelle vision du monde du musée et de ce qu'on peut y faire. C'était amusant et enrichissant de pouvoir travailler avec plein de personnes différentes. Cette petite incursion dans le monde du codage et du jeu vidéo a été aussi une découverte, une occasion unique de pouvoir s'essayer à ce métier en vogue. J'ai réalisé un rêve d'ado ! Ça a été une opportunité unique de tester quelque chose de nouveau, une expérience amusante et riche »

Joëlle, étudiante, 22 ans

« Curieuse de découvrir la mise en place d'un projet comme celui-ci, j'y ai participé pour connaître un autre aspect du jeu vidéo et découvrir comment une institution publique mettait en place un projet avec des citoyens. J'ai finalement bénéficié d'une vraie bulle d'air dans mon quotidien et rencontré des personnes issues d'univers variés, d'âges différents mais unies naturellement dans un même projet avec une motivation grandissante (voir sauter notre premier personnage dans le logiciel de programmation reste un des meilleurs souvenirs). J'en retiens donc de chouettes rencontres et une certaine fierté d'être arrivée (avec tout le monde) à ce super jeu ! Merci à la Ville de Namur, merci Sabrina et merci Pierre-Yves! »

Delphine, professeur en Haute Ecole, 38 ans

« Que dire de cette expérience? L'intérêt était de partir d'une équipe hétéroclite et de voir l'évolution d'un projet sur quelques semaines, tout cela en passant par un melting-pot d'idées, la création d'un scénario, la composition d'équipes et le partage du travail, la composition d'écrans de jeux, l'enchaînement de pirouettes et d'énigmes, l'usage de codes dans un programme de réalisation de jeux vidéo. Pour tous les participant(e)s un bon enrichissement humain. Encore merci de m'avoir accepté dans ce groupe. »

Léon, pensionné, 70 ans

La musique : le CAV&Ma

Durant le processus de création, les participants ont désiré intégrer de la musique dans le jeu.

La Ville de Namur a alors proposé au CAV&Ma, Centre d'Art Vocal et de Musique Ancienne de se charger du fond sonore. Celui-ci a relevé le défi en entraînant avec lui le Conservatoire Royal de Liège et le Musée des Instruments de Musique de Bruxelles.

Le CAV&MA a été créé en 1984 à l'initiative conjointe de la Ville de Namur, de la Province de Namur et de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Son but est de soutenir la diffusion de la musique ancienne instrumentale et vocale, et de créer une nouvelle filière professionnelle destinée aux chanteurs choristes.

Pour ce faire, le CAV&MA développe des activités pédagogiques destinées aux jeunes professionnels, collabore avec l'enseignement supérieur et s'impose chaque année davantage comme un producteur de qualité, sur son territoire d'origine mais aussi partout en Europe et en Amérique. En témoignent plusieurs centaines de concerts donnés ces dernières années, une soixantaine d'enregistrements discographiques et de nombreuses récompenses obtenues par les ensembles qui ont été créés pour être les porte-drapeaux de cette intense activité : le **Chœur de Chambre de Namur** (dir. Leonardo García-Alarcón), l'orchestre baroque **Les Agréments** (dir. Guy Van Waas), et plus récemment un tout nouvel orchestre, le **Millenium Orchestra** (dir. Leonardo García-Alarcón).

Le CAV&MA collabore également avec l'Opéra Royal de Wallonie et avec l'Orchestre Philharmonique Royal de Liège, pour des projets ponctuels.

Par ailleurs, le CAV&MA met à disposition des acteurs de la vie chorale une bibliothèque, une partitionèque et une discothèque spécialisées. Il assure la direction artistique du Festival musical de Namur (membre du Festival de Wallonie), ainsi que la coordination de « Na ! », le réseau namurois des programmeurs de concerts classiques.

L'association se veut attentive à s'inscrire dans les projets culturels de la Ville de Namur. Elle est toujours désireuse de soutenir également les jeunes talents, qu'il s'agisse de compositeurs, d'interprètes, de pédagogues ou de chercheurs. Son implication dans le projet Vidéomuz est emblématique de cette démarche, puisque y sont directement concernés les membres du Chœur de Chambre de Namur, parmi lesquels Zoé Pireaux, qui improvisera à partir des musiques composées pour l'occasion par de jeunes compositeurs issus du Conservatoire Royal de Liège.

Le CAV&MA bénéficie du soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (service de la musique et de la danse), de la Loterie Nationale, de la Ville et de la Province de Namur.

■ www.cavema.be

Fiche Technique:

Participants : Sébastien Boeyens, Anne-Line Colsoul, Elisa Fontinal, Dmytro Gezei, Clément Havelange, Tom Laloy, Jean-Marc Ledoux, Etienne Loubris, Agnès Malherbe, Geoffrey Orban, Joëlle Pirson, Léon Rasse, Delphine Steensels, Marine Verschueren.

Animateur et chef de projet : Pierre-Yves Hurel

Médiatrice culturelle de la Ville de Namur : Sabrina Warny

Graphiste : Cédric Lambot

Programmeur post-production : Jonas Lemaire

Porteurs de projet : Arts&Publics, PointCulture, Ville de Namur

Musique : Jose García, Mateo Bourgogne, Denis Geerts, Athina Coppée

Partenaires : Ethias, CAV&MA, Conservatoire de Liège, Musée des Instruments de Musique de Bruxelles

CONTACTS

SERVICE CULTURE DE LA VILLE DE NAMUR

SABRINA WARNY, CHARGÉE DE PROJET - TÉL : 081/24 60 30. SABRINA.WARNY@VILLE.NAMUR.BE

VALÉRIE SACCHI, CHARGÉE DE COMMUNICATION - TÉL : 081 24 63 22 – VALERIE.SACCHI@VILLE.NAMUR.BE

WWW.LESBATELIERSDUTEMPS.BE / WWW.NAMUR.BE