

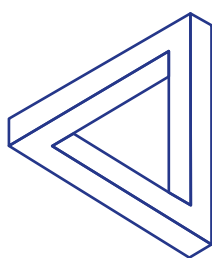
# MECANIQUES LUDIQUES

cartographie des affects  
numériques et électroniques

## Programme

### ARTS PLASTIQUES EVALUATION ET NUMERIQUE

Co-créations, collaborations, réseaux, plateformes d'artistes  
à l'ère du numérique (Collège/Lycée)



*mardi 27 fevrier*

**9h30-10h30** Accueil stagiaires  
Présentation des enjeux de la formation  
Sandrine Rodrigues, PFA et Michel Herreria, IA IPR  
arts plastiques académies de Poitiers et de Limoges  
Présentation de Rurart  
James Chaigneaud, Draaf-Srfd

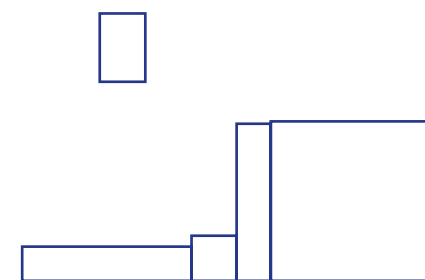
**10h30-11h30** Intervention de Véronique Béland (artiste)

**11h30-12h30** Échanges

**12h30-13h30** Repas cantine

**14h-16h** Intervention d'Aurelien Bambagioni  
(artiste, enseignant chercheur à l'EESI)  
Échanges

**16h-17h** Atelier découverte jeux vidéo



*mercredi 28 fevrier*

**9h00-11h00** Ateliers numériques et pratiques collaboratives

**11h00-12h00** Restitution et mise en commun

**12h15-13h30** Repas cantine

**13h30-15h30** Intervention de Jérôme Diacre  
(enseignant, critique d'art)

**15h30-16h30** Attendus scénario pédagogiques  
Références artistiques

# MECANIQUES LUDIQUES

cartographie des affects numériques et électroniques

“A game is being played, which requires deciphering. The game must be played for the pleasure of playing.”

Anywhere, Anywhere Out of the World

Philippe Parreno

2013

**Comme le livre, le cinéma ou toute forme de création instrumentée, le jeu vidéo est une affaire de technologie. Candy Crush est un jeu vidéo au même titre que Tetris ou que The Last of Us.**

Tous ces titres sont des programmes codés qui articulent un ensemble d'éléments graphiques et sonores dans un univers régi par un ensemble de règles avec lesquelles il est nécessaire d'interagir pour jouer. Bien qu'il soit possible de réduire à sa simple définition technologique le jeu vidéo, nous préférons le considérer avant tout comme une grammaire de création. Et c'est à travers ce prisme que nous souhaitons envisager sa compréhension et son analyse.

Dans ce contexte, il semble aujourd'hui essentiel de proposer un nouvel espace de réflexion et d'interprétation de la création vidéoludique. Un espace qui permette de s'immerger dans la dimension artistique, philosophique et intellectuelle du jeu vidéo pour la comprendre et se l'approprier.

*Manifeste de la revue Immersion (extrait).*

# SEMANTIQUE

deux mots

«It's easy to tell what games my husband enjoys the most.

If he screams, 'I hate it, I hate it, I hate it' then

I know he will finish it and buy version two.»

The art of failure : An Essay on the Pain of Playing Video Games

Jesper Juul

2013

## GAME DESIGN

Le game design regroupe l'ensemble des règles qui vont donner un sens à l'expérience vidéoludique. Les fondamentaux du game design forment un cycle :

### L'amusement

passer par des interactions fluides et des mécaniques efficaces. Cette étape est intimement liée au gameplay.

l'objectif : donner un sens à ces interactions. Pourquoi se déplacer à tel endroit, accomplir telle action ?

### Le challenge

trouver l'équilibre dans la difficulté du jeu. Le défi pour les développeurs est de trouver comment augmenter la difficulté progressivement.

### La récompense

points, bonus, cinématique ou équipement, le choix des récompenses est primordial.

## GAMEPLAY

C'est l'ensemble des mécaniques d'un jeu et l'expérience qu'en fait le joueur. Caméra, déplacement, actions, navigation dans les menus... Il s'agit d'une palette de possibilités offertes au joueur. Un bon gameplay procurera du plaisir, un mauvais gameplay gâchera l'expérience de jeu.

Dans certains jeux, l'art du «less is more» s'applique toujours, les gameplay à bouton unique ont leur place dans une grande variété d'œuvres récentes, en particulier sur mobile.

# INTERSTICES

hybridation, jeu, remix et détournement

« Dans l'ensemble, n'importe quel jugement général sur l'activité sociale sous-entend le principe que tout effort particulier doit être réductible, pour être valable, aux nécessités fondamentales de la production et de la conservation. Le plaisir, qu'il s'agisse d'art, de débauche admise ou de jeu, est réduit en définitive, dans les représentations intellectuelles qui ont cours, à une concession, c'est-à-dire à un délassement dont le rôle serait subsidiaire. La part la plus appréciable de la vie est donnée comme la condition – parfois même comme la condition regrettable – de l'activité sociale productive. »

La notion de dépense

Georges Bataille

1933

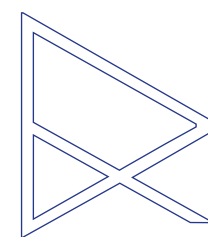
Il n'y a pas de culture populaire, mais des usages populaires de la culture comme ressource, usages qui à leur tour la transforment en permanence. L'enjeu pour la haute culture c'est de ne pas changer, parce que ceux qui en détiennent les clés ne veulent pas que les choses changent, l'enjeu de la pop culture c'est la fluidité pour s'immiscer dans les interstices de la domination sociale et y trouver plaisir, grandeur et évolution de la société.

La culture populaire c'est celle qui se laisse approprier, dans le double sens que donne Paul Ricœur à ce terme, c'est-à-dire une actualisation des possibilités sémantiques du texte, une interprétation par laquelle le public agit sur l'objet en s'en servant comme outil de construction de soi. Ce qui caractérise les objets populaires ce n'est pas donc seulement des traits internes aux textes mais aussi des manières de les lire qui autorisent toutes les appropriations et transformations : celle du **pur plaisir du divertissement** (versus le sérieux et l'élévation), celle du **détournement joyeux** (versus le respect silencieux de l'objet), celle de l'instrumentalisation à des fins de construction identitaire d'individus ou de groupes (versus le respect de l'auteur) qui permettent des formes de résistance et de critiques sociales.

David Peyron, *aux origines de la culture populaire (extraits)*.

# RURART

Centre de culture contemporaine



**Rurart est un dispositif culturel en milieu rural existant depuis 1988 et créé à l'initiative d'enseignants d'éducation socioculturelle. Rurart dépend du ministère de l'Agriculture et est situé sur le site du lycée agricole de Venours dans la Vienne (86).**

**Les actions développées par Rurart concernent l'art contemporain, les pratiques numériques, l'action culturelle et touchent les domaines de la formation, de la création et de la diffusion.**

Le centre d'art propose un accès public accompagné à Internet, des ateliers d'initiation, de pratique et de création web, des activités en ligne permettant au plus grand nombre une découverte active, créative et citoyenne des cultures numériques. L'espace a également pour vocation la promotion de la création artistique numérique. Lieu de métissage et de bricolage, white cube et sandbox, Rurart privilégie une adaptation permanente du lieu aux mutations artistiques et culturelles et l'art et à la culture.

Rurart propose de nouvelles relations entre les visiteurs et les œuvres à partir d'une propagation interstitielle liée aux pratiques et aux usages numériques en libérant les aspirations ludiques et esthétiques qui habitent secrètement les nouvelles technologies.

sites web

Mécaniques ludiques

[www.rurart.org](http://www.rurart.org)