

Des tableaux antiques aux consoles de jeux vidéo : Besançon ose le choc des cultures

L'événement Pixel Art a réuni ce week-end gamers, familles et amateurs d'art au Musée des beaux-arts et d'archéologie dans le chef-lieu du Doubs. Une cinquième édition qui brouille les frontières entre oeuvres anciennes et univers numériques.

Deux mondes, deux ambiances. Dans les salles du musée de Besançon, ce week-end, les contrastes étaient assumés. Au milieu des oeuvres de la Renaissance, le jeu vidéo d'aventure « Death of the Reprobate » proposait une plongée irrévérencieuse dans l'esthétique de l'époque, entre énigmes loufoques et humour satirique. Plus loin, le dernier opus de la saga « Zelda » était mis en regard d'une série de toiles de paysages, créant un parallèle inattendu entre les clairières enchantées de ce jeu iconique de Nintendo et des tableaux du XIXe. Tandis que dans la section archéologie, le passé antique se prolongeait à l'écran par l'entremise des jeux « Assassin's Creed Origins » et « Odyssey » aux côtés des sarcophages et momies de Séramon et d'Ankhpakhered, exposés à proximité. Pas moins de dix-sept postes de jeu - ordinateurs et consoles - avaient été disséminés à travers les espaces, à l'occasion de la cinquième édition de Pixel Art. L'événement, gratuit et ouvert à tous, propose chaque année aux petits et grands enfants d'explorer les liens entre art et jeux vidéo. Une façon de s'ouvrir à de nouveaux publics, mais aussi de faire connaître une culture vidéoludique, souvent mal comprise. Un face-à-face qui semble porter ses fruits, avec une fréquentation en hausse. 1.350 visiteurs étaient présents sur cette 5e édition. « Au fil des années, on s'aperçoit qu'on n'a plus à justifier la place du jeu vidéo dans le milieu de l'art », se félicite Morgane Branger, co-présidente de l'association Pixel bisontin, à l'origine du rendez-vous avec le musée des beaux-arts et d'archéologie (MBAA) de Besançon.

Un patrimoine à part entière

Fondée il y a plus de dix ans dans cette ville universitaire par d'anciens étudiants, l'association s'est engagée dans un travail de médiation. Son but : créer du lien social, tout en défendant le jeu vidéo comme un patrimoine à part entière et un véritable outil de transmission. « Cela reste un thème d'actualité, d'autant plus avec le jeu mobile qui explose », souligne Morgane Branger. Souvent associée à l'addiction aux écrans ou à la violence, la pratique pâtit d'une image négative.

Une conférence animée par un philosophe de l'Université Marie et Louis Pasteur (UMLP) s'est penchée sur les représentations de nos peurs, tandis qu'un musicologue explorait le rôle de l'univers sonore comme véritable mécanique de jeu. Une table ronde, organisée sous forme de bingo, proposait quant à elle d'ouvrir le débat, au gré de tirages aléatoires, sur ce que le jeu vidéo permet - ou non - d'aborder.

L'exposition temporaire, présentée actuellement au musée bisontin, consacrée à l'artiste rom autrichienne Ceija Stojka, rescapée des camps nazis, a également servi de point d'appui à la présentation de jeux engagés sur les conséquences de la guerre, dont « Soldats inconnus », développé par le groupe français Ubisoft. Visites thématiques, ateliers créatifs ou encore concert de musiques ont complété la programmation, proposée en nocturne le samedi puis tout au long du dimanche. Des rendez-vous qui ont permis la découverte plurielle de ce secteur d'activité qui, bien que dominé par des géants asiatiques et américains, peut compter sur la dynamique de ses créateurs indépendants. Comme en attestait la présence de membres de l'association Black Door Games, qui fédère 12 studios en Bourgogne - Franche-Comté.

Sarah George

Encadré(s) :

À Besançon, Shine Research monte en puissance dans le jeu vidéo <https://www.lesechos.fr/pme-regions/bourgogne-franche-comte/a-besancon-shine-research-monte-en-puissance-dans-le-jeu-video-1965986>

« C'est un carnage » : la grande souffrance du jeu vidéo français en Bourse <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/cest-un-carnage-la-grande-souffrance-du-jeu-video-francais-en-bourse-2223569>

Le présent document est protégé par les lois et conventions internationales sur le droit d'auteur et son utilisation est régie par ces lois et conventions.

news-20260330-ECF-01802011069772