



ENTRÉE ET ANIMATIONS GRATUITES

12 AVRIL 2025 | 18H > 22H

13 AVRIL 2025 | 10H > 18H

EN PARTENARIAT AVEC
L'ASSOCIATION PIXEL BISONTIN

pixel art

ART & JEUX VIDÉO
MUSÉE DES BEAUX-ARTS
& D'ARCHÉOLOGIE
DE BESANÇON

Le **musée des beaux-arts et d'archéologie de Besançon** et l'**Association Pixel Bisontin** vous invitent à une expérience **intergénérationnelle** autour des liens entre **art et jeu vidéo**. **Création, narration, esthétique, conservation et transmission** sont autant de points communs qui unissent ces deux univers. Que ce soit à travers une peinture, une sculpture ou un jeu vidéo, l'art et le jeu partagent la capacité de raconter des histoires et de se transmettre aux générations futures. *Pixel Art* ouvre un dialogue et vous invite à **expérimenter, débattre** et **redécouvrir** ces formes artistiques sous un nouveau regard.

Grande nouveauté cette année : retrouvez *Pixel Art* en nocturne le **Samedi 12 avril de 18h à 22h !**

Au programme : **jeux vidéo dans les salles du musée, let's play commentés par des archéologues, visites guidées thématiques, ateliers créatifs, conférences jouées, rencontres avec des créateur·rice·s de jeux vidéo, tables rondes et concerts de musique de jeu vidéo.**

Que vous soyez **passionné·e, curieux·se ou novice**, seul·e, en famille ou entre ami·e·s, venez **explorer, questionner et expérimenter** ce qui fait du jeu vidéo un véritable terrain d'expression artistique.

Pixel Art : un événement où l'on apprend en jouant... et où l'on joue en apprenant !

12 AVRIL 2025 | 18H > 22H
13 AVRIL 2025 | 10H > 18H

EN PARTENARIAT AVEC
L'ASSOCIATION PIXEL BISONTIN

pixel art

ART & JEUX VIDÉO
MUSÉE DES BEAUX-ARTS
& D'ARCHÉOLOGIE
DE BESANÇON

Entrée et animations gratuites, sans réservation préalable, dans la limite des places disponibles. Sauf mention contraire, inscription :

<https://vosdemarches.grandbesancon.fr/billetterie/mat>



🎵 CONCERT

Musiques de jeux vidéo

par **Le Big Band de l'Orchestre Universitaire de Besançon Franche-Comté**

Le Big Band vous invite à plonger dans l'univers des jeux vidéo. Si les graphismes sont soignés, la musique n'est pas en reste ! Nombreux sont les thèmes célèbres gravés dans notre mémoire, tels que ceux de Mario 64, Megalovania, ou encore Sonic. Venez découvrir ou redécouvrir des musiques emblématiques aux styles variés, connues des passionné-e-s de jeux vidéo.

📅 Samedi 12 avril

🕒 20h et 21h30

⌚ Durée : 25 minutes

📍 Hall du musée

*Sans réservation préalable,
dans la limite des places disponibles.*



🎮 LET'S PLAY

Découvrez plusieurs versions du célèbre jeu vidéo **Assassin's Creed** grâce aux réflexions, conseils et astuces d'un-e joueur-euse expérimenté.e et au regard avisé d'un.e archéologue. Ensemble, ils joueront et commenteront le jeu en direct, vous offrant ainsi une analyse singulière de ces univers, entre fiction et réalité...

Assassin's Creed Origins (Égypte Antique) avec Cécile Clément-Demange, assistante des collections archéologiques au musée des beaux-arts et d'archéologie de Besançon

Assassin's Creed Odyssey (Grèce Antique) avec Adrien Saggese, archéologue, service de l'Archéologie préventive de la Direction du Patrimoine Historique de la Ville de Besançon

📅 Samedi 12 avril à 19h

📅 Dimanche 13 avril à 10h

⌚ Durée : 45 minutes

📍 XVIII^e siècle (1^{er} étage)

*Sans réservation préalable,
dans la limite des places disponibles.*

📅 Samedi 12 avril à 20h30

📅 Dimanche 13 avril à 11h30

⌚ Durée : 45 minutes

📍 XVIII^e siècle (1^{er} étage)

*Sans réservation préalable,
dans la limite des places disponibles.*

🔦 RENCONTRES

Processus de création et développement d'un jeu vidéo indépendant

Par l'Association Black Door Games

Du premier prototype à la version finale, les créateurs locaux du jeu *Golf Slinger*, membres de l'association Black Door Games, partagent l'histoire de la conception de leur jeu, offrant ainsi une occasion unique de découvrir les coulisses de la création du jeu vidéo.

📅 **Samedi 12 avril**

🕒 18h, 19h, 20h30

⌚ Durée : 30 minutes

📍 Atrium

Sans réservation préalable, dans la limite des places disponibles.

Processus de création et étapes de réalisation d'une sculpture Par Typhaine Ameil, chargée de la collection des sculptures et des objets d'art au musée

Curieux de savoir comment une simple idée prend vie dans la matière ? Cette présentation vous invite à découvrir les différentes étapes du processus de création : conception, choix des matériaux, modelage, taille, assemblage. Plongez dans l'univers fascinant des sculpteurs et percez les mystères de leur savoir-faire !

📅 **Samedi 12 avril**

🕒 18h30, 19h30, 21h

⌚ Durée : 30 minutes

📍 Atrium

Sans réservation préalable, dans la limite des places disponibles.

🔦 CONFÉRENCE

Conférence jouée Les jeux vidéo en tant que 10^e art

Par Michaël Crevoisier, Maître de conférences en philosophie à l'Université Marie et Louis Pasteur

Le jeu vidéo appartient-il aux Beaux-arts ? Cette question peut paraître incongrue voire provocatrice, mais elle suppose surtout d'interroger notre appréciation du beau et le sens de l'art. C'est ce que nous proposons de faire, manettes en main, avec pour espoir, peut-être excessif mais certainement nécessaire, de trouver là un nouveau moyen de nous connaître.

Michaël Crevoisier est agrégé et Maître de conférences en philosophie à l'université Marie et Louis Pasteur, membre du laboratoire des Logiques de l'agir. Ses travaux portent sur la philosophie française contemporaine, l'esthétique des images des XX^e et XXI^e siècles, et les technologies numériques.

📅 **Dimanche 13 avril**

🕒 11h

⌚ Durée : environ 1h

📍 XVIII^e siècle (1^{er} étage)

Sans réservation préalable, dans la limite des places disponibles.



🗨️ BINGO TABLE-RONDE

Animé par :

Michaël Crevoisier (Agrégé et maître de conférences en philosophie à l'université Marie et Louis Pasteur)

Typhaine Ameil (Attachée de conservation du patrimoine et chargée de la collection des sculptures et des objets d'art au musée)

Roman Targosz-Colmont (Journaliste et membre actif de l'Association Pixel Bisontin)

Esthétique des jeux vidéo et influence des Beaux-Arts

Il y a de l'art dans les jeux vidéo ! Clins d'œil, références, influences, adaptations, reprises explicites ou copies déguisées... Tous les arts y sont représentés, de la peinture à la musique, en passant par l'architecture, la sculpture, la littérature, le cinéma et la bande dessinée.

Lors de cette table-ronde ludique, chaque numéro tiré révélera une image ou une vidéo, qui sera commentée en direct. Et bien sûr, à la clé, de nombreux lots à gagner

📅 **Dimanche 13 avril**

🕒 15h30

⌚ Durée : 1h30

📍 XVIII^e siècle (1^{er} étage)

Inscription conseillée, dans la limite des places disponibles




ATELIERS CRÉATIFS

Pixel War

Une bataille créative où chaque pixel compte ! Cette fois, plus d'écran : la Pixel War prend vie au musée. Assemblez les couleurs, créez des motifs et participez à une mosaïque collective unique. À vos pixels, prêts, partez !

Samedi 12 avril

 18h - 22h

 En continu


 Haut des escaliers

Sans réservation préalable, dans la limite des places disponibles.

Retro gaming

Suite à un incident, toute l'histoire du jeu vidéo est sens dessus dessous ! À vous de manipuler consoles, manettes et jeux pour reconstituer la frise chronologique. Des premières consoles aux technologies d'aujourd'hui, retracez l'évolution du gaming et redécouvrez les grandes étapes qui ont marqué son histoire. Saurez-vous tout remettre dans le bon ordre ?

Samedi 12 avril à 18h15 et à 20h

 Durée : 30 à 45 minutes

 Hall du musée

Sur inscription




Peinture sur figurines *Pokémon* en partenariat avec *Les Jeux de la Comté*


Que vous soyez débutant ou peintre confirmé, nos sessions vous guideront pas à pas pour découvrir ou perfectionner vos techniques. En 30 minutes, testez les premiers gestes avec une figurine fournie, dans une ambiance conviviale. Tout le matériel est inclus,


et vous repartez avec votre création.

Laissez-vous tenter et donnez vie à votre première figurine !

Dimanche 13 avril

 10h30, 11h et 11h30

 Durée : 30 minutes

 Hall du musée


Sur inscription




Mosaïques « Space Invader »

De la technique antique gallo-romaine à l'esthétique urbaine et rétro, inspirée du jeu vidéo *Space Invaders* de l'artiste Invader : laissez parler votre créativité et composez votre propre mosaïque !

Dimanche 13 avril

 De 14h à 17h (en continu)

 Durée : environ 30 minutes


 Atelier pédagogique

Sans réservation préalable, dans la limite des places disponibles.


Création de manettes de jeu

Et si votre prochaine manette était une banane ou une cuillère ? Expérimentez, branchez et testez des objets insolites pour détourner l'électronique et créer des manettes uniques. Repensez ce périphérique essentiel de l'expérience ludique et jouez autrement !

Dimanche 13 avril

 De 10h à 12h (en continu)

 Durée : environ 15 minutes

 Atelier pédagogique

Sans réservation préalable, dans la limite des places disponibles.

🕒 VISITE

Envahir l'espace : des mosaïques gallo-romaines aux Space Invaders

Découvrez l'art intemporel de la mosaïque lors d'une visite immersive et enrichissante. Parcourez l'histoire de cet art, des mosaïques gallo-romaines aux célèbres *Space Invaders* colorés de l'artiste contemporain Invader. Cette exploration vous invite à réfléchir sur l'évolution des techniques et des styles à travers les siècles, ainsi que sur la place de la mosaïque dans l'espace urbain d'hier à aujourd'hui. Une découverte fascinante entre tradition et modernité.

📅 **Dimanche 13 avril**

🕒 14h30 et 16h

🕒 Durée : 45 min

📍 Départ dans le hall du musée

Sur inscription



🦊 JEU DE ROUNARD

Ce fourbe de Rounard ne vend pas que des œuvres authentiques ! Trouve les faux tableaux parmi ceux de Rounarama en te rendant devant les véritables œuvres du musée et en repérant les différences.

📅 **Samedi 12 avril**

📅 **Dimanche 13 avril**

🕒 En continu

🕒 Durée : 30 min

📍 Jeu à retirer à l'accueil du musée



JEUX VIDÉO

Samedi 12 avril

🕒 De 18h à 21h30

Dimanche 13 avril

🕒 De 10h à 12h et de 14h à 17h

*En accès libre,
dans la limite des places disponibles.*

REZ-DE-CHAUSSÉE

✦ **HALL DU MUSÉE**

Stand de l'Association Pixel Bisontin

Rétro gaming, présentation de jeux vidéo, jeu "vrai et faux tableaux de Rounard" (Animal Crossing)

De l'Atari 2600 à la Gamecube, la Playstation à la PC-Engine, l'association possède plus de 70 consoles différentes qu'elle sélectionne selon les événements et les thématiques pour partager et faire découvrir à tous les publics l'histoire du jeu vidéo en jouant. C'est l'occasion d'échanger avec le public sur l'histoire de ce média et sensibiliser à la sauvegarde du patrimoine, mais aussi de discuter des bonnes pratiques du jeu vidéo (savoir adapter le type et la durée du jeu selon les personnes et les âges) et effacer quelques clichés.



Dordogne

Explorez les souvenirs d'enfance de Mimi à travers des paysages aquarellés éblouissants de la Dordogne, peints à la main, offrant une expérience narrative immersive et émotionnelle où chaque scène est une véritable œuvre d'art.

✦ **ATELIERS PÉDAGOGIQUES**

Borne d'arcades Space Invaders

La borne d'arcade *Space Invaders* est un jeu culte où le joueur doit défendre la Terre contre des vagues d'extraterrestres. Son concept simple et addictif en a fait un grand classique du jeu vidéo.

✦ **PALIER RENAISSANCE**

Glass Masquerade

Jeu de puzzle artistique inspiré de l'Art déco et des vitrages colorés des expositions universelles du XX^e siècle. Le joueur assemble des morceaux de verre pour reconstituer de somptueux vitraux représentant des œuvres d'horlogers et d'artistes du monde entier. Avec son ambiance relaxante et sa magnifique direction artistique, il offre une expérience apaisante et immersive.

Death of the reprobate

Jeu d'aventure narrative au style visuel unique, signé par l'artiste Joe Richardson. Suite de *The Procession to Calvary*, il mêle humour absurde, art de la Renaissance et énigmes loufoques dans un univers satirique. Le joueur incarne un homme mourant, guidé par des forces divines et grotesques, dans une quête de rédemption teintée d'ironie.

*Déconseillé aux moins de 16 ans :
Humour noir et satire religieuse, nudité
artistique et références sexuelles*

✦ CABINET DE CURIOSITÉS

The Room 4 : Olds sins

Explorez une mystérieuse maison de poupée cachée dans un grenier et résolvez des énigmes ingénieuses pour percer ses sombres secrets. Avec son ambiance immersive et ses mécanismes interactifs, ce jeu mettra à l'épreuve votre logique et votre sens de l'observation.

✦ PALIER MÉDIÉVAL

Tiny Glade

Jeu de construction relaxant où l'on dessine librement de charmantes petites forteresses et paysages sans contraintes ni objectifs. Avec son ambiance douce et sa mécanique intuitive, il invite à la créativité et à la détente, en laissant les bâtiments s'adapter organiquement au terrain. Un véritable havre de paix pour les amateurs de dioramas et d'exploration visuelle. En bonus, il sera même possible d'imprimer sa forteresse en souvenir !

✦ PALIER MOSAÏQUE NEPTUNE

Assassin's creed Odyssey

Jeu d'action en monde ouvert, qui vous transporte dans la Grèce antique pendant la guerre du Péloponnèse. Vous incarnez un mercenaire, Alexios ou Cassandra, et partez à l'aventure à travers des paysages magnifiques, des batailles épiques et des intrigues passionnantes. Explorez des villes, affrontez des ennemis redoutables et découvrez une histoire riche, influencée par la mythologie et les événements historiques.

PREMIER ÉTAGE

✦ PALIER COMTOIS

Proteus

Un « jeu » qui interroge le but même d'un jeu. Il s'agit d'un monde généré procéduralement (ce qui signifie que chaque joueur obtient un monde unique), où le seul objectif est de se promener et de découvrir la beauté de l'environnement, qui évolue en fonction du temps. Ainsi, il soulève la question de l'importance de la dimension ludique dans un jeu.

Zelda

Explorez un monde fantastique varié, des forêts aux montagnes, tout en parcourant des donjons pour sauver la princesse Zelda. Ce jeu iconique de Nintendo offre une immersion dans des paysages enchanteurs et mystérieux.

✦ PALIER ÉGYPTÉ

Assassin's Creed Origins

Ce jeu vous transporte dans l'Égypte antique, un monde vaste et riche à explorer. En incarnant Bayek, un ancien garde royal, vous parcourrez des paysages splendides, des déserts aux rives du Nil, à la recherche de vérité et de rédemption. Le jeu invite à la contemplation avec ses panoramas impressionnants, ses temples majestueux et sa faune diversifiée.

★ SALLE XIX^e SIÈCLE

Harol Halibut

Jeu narratif en stop-motion où vous incarnez Harold, un jeune laborantin vivant à bord d'un vaisseau spatial englouti sous l'océan d'une planète lointaine. Mélangeant exploration, énigmes et dialogues, le jeu se distingue par son esthétique unique, entièrement fabriquée à la main. Son univers rétro-futuriste et son humour subtil en font une expérience immersive et poétique.

Neva

Dans cette aventure poétique des créateurs du jeu Gris (présenté par le Pixel Art l'année dernière), vous suivez Alba et un louveteau mystérieux à travers un monde en déclin. Avec un style artistique dessiné à la main et une narration sans paroles, l'expérience se veut immersive et émotive. Entre exploration, énigmes et combats subtils, le jeu aborde des thèmes de résilience et de renouveau dans un univers enchanteur et mélancolique.

Abzû

Jeu d'exploration sous-marine où les joueurs plongent dans un monde aquatique vibrant et coloré. L'objectif est de nager et de découvrir des fonds marins fascinants tout en interagissant avec la faune et la flore sous-marine. Le jeu met l'accent sur l'immersion, la relaxation et la beauté de l'environnement, sans stress ni compétition. Avec ses visuels époustouflants et sa bande-son envoûtante, Abzû invite à une expérience contemplative et apaisante.



★ SALLE DE CONFÉRENCE

Les trois jeux présentés en salle de conférence établissent un lien avec la prochaine exposition du musée : **Chorégraphies. Dessiner, danser (XVII^e-XXI^e siècle)**, qui se tiendra du 19 avril au 21 septembre 2025. Cette exposition explorera la manière dont le dessin accompagne la danse, de la création à la transmission, à travers croquis, partitions et carnets de chorégraphes.

Un pas Fragile

Cette courte aventure poétique suit Camille, une jeune grenouille rêvant de devenir ballerine. Sans dialogues, la narration visuelle délicate et l'animation fluide transmettent toute l'émotion de son parcours. Avec un style minimaliste et une grande sensibilité artistique, l'expérience aborde avec douceur la persévérance et la réalisation de ses rêves.

Just dance

Bougez, dansez et amusez-vous sur les plus grands hits avec cette franchise culte ! Seul ou entre amis, suivez les chorégraphies dynamiques et enchaînez les pas de danse pour des moments fun et entraînants. Avec une playlist régulièrement mise à jour et des modes variés, l'expérience est toujours festive, accessible et pleine d'énergie !

Tapis Dance Dance Revolution (DDR)

Plongez dans l'univers du dance gaming avec le tapis DDR ! Ce tapis interactif vous permet de suivre le rythme en tapant sur les flèches au bon moment, mêlant jeu et exercice physique. Que ce soit pour le fun ou pour améliorer vos performances, il offre une expérience dynamique et entraînante, idéale pour jouer seul ou en défi entre amis !



DEUXIÈME ÉTAGE

✦ SALLE XIX^E SIÈCLE

There Is No Game : Wrong Dimension

Jeu qui interroge la notion même de jeu vidéo. Dès le départ, un narrateur vous explique que le jeu n'existe pas et vous empêche de progresser. À travers des situations inattendues et un humour décalé, il joue avec les attentes du joueur en brisant les règles traditionnelles du jeu vidéo. C'est une expérience originale et surprenante qui remet en question ce qu'on pense savoir sur les jeux.

Hue

Hue est un jeu de puzzle-aventure original où vous modifiez l'arrière-plan en changeant ses couleurs. En faisant disparaître certains obstacles, vous débloquez de nouvelles énigmes et chemins à explorer. Avec son style visuel soigné et son gameplay ingénieux, chaque niveau offre des défis stimulants et créatifs.

Gorogoa

Jeu de puzzle artistique dans lequel les joueurs explorent des tableaux dessinés à la main, qu'ils manipulent pour résoudre des énigmes et découvrir une histoire fascinante. Avec son style artistique saisissant et son gameplay innovant, ce jeu offre une expérience visuelle et interactive captivante.

Merci à nos partenaires :



**UNIVERSITÉ
MARIE & LOUIS
PASTEUR**



MUSÉES
D'ARTS
& DU TEMPS
BESANÇON



MUSÉE
DES BEAUX-ARTS
& D'ARCHÉOLOGIE
BESANÇON

Ville de
Besançon

Musée des beaux-arts
et d'archéologie

96 Grande rue, 25000 Besançon
Standard : 03 81 87 81 50

www.mbaa.besancon.fr

www.facebook.com/mbaa.besancon

[@mat.besancon](https://www.instagram.com/mat.besancon)

[@mat.besancon](https://www.tiktok.com/@mat.besancon)