

**RANDOM BAZAR
PRESENTE**

L'allumeur de réverbères

**par Clément & Félix David, Léo Macaigne,
Élie Michel, Solène Moulin-Trémont**



L'allumeur de réverbères



Propos artistique

L'allumeur de réverbères est une installation interactive née de l'hybridation du jeu-vidéo et du jeu de construction traditionnel.

Dans une chambre d'enfant, le jeu de construction a une place unique : c'est une plateforme de créativité qui permet de lier des jouets de différents univers en les faisant interagir sur une même surface. En un sens, le jeu de construction a toujours été augmenté par d'autres jeux, personnages et jouets, en étant le support d'une histoire qui les rassemble.

Les créateurs ont repris la démarche créative que peut avoir un enfant, en l'associant cette fois à des éléments numériques, projetés sur un mur. L'oeuvre résultante reprend ainsi les mécaniques universelles du jeu de construction comme support d'un jeu de plateforme.

Un mot sur les créateurs

Les artistes à l'origine de l'Allumeur de Réverbères ont été amenés à collaborer dans le cadre de leurs études à Arts et Technologies de l'Image (Université Paris 8).

La diversité de leurs profils technique et artistique dirige leur création vers une hybridation des supports explorant de nouvelles façons d'impliquer le spectateur dans l'oeuvre grâce à des interactions innovantes.

Thème du jeu proposé

Plateforme, réalité mixte, lumière, petit prince, construction, pont, collaboratif, coopératif, calme, concentration, écran partagé...

Comment on y joue ?

Le joueur doit aider l'allumeur de réverbères dans sa tâche, sans pouvoir contrôler directement ses mouvements. Les réverbères sont isolés sur des îles volantes, les joueurs doivent donc aider le personnage en plaçant physiquement de véritables Kaplas (des planchettes de bois) pour dresser des ponts. Mais attention ! L'ombre du joueur devient elle-même un danger pour l'allumeur... car elle peut éteindre les réverbères....

Quels âges ?

- A partir de 10 ans

Quels types d'exposition ?

- Idéal pour animer un temps fort (1 ou 2 jours) sur des événements et soirées.
- L'installation est tout à fait autonome pour des expositions longues.

Éléments de communication

Nous vous avons transmis par email ou lien gdrive les éléments à communiquer. Si vous avez besoin plus de texte et photos, indiquez le nous.

Merci de ne pas télécharger d'autres photos provenant du web pour votre communication

Merci de légender dans vos communications cette installation avec cette mention suivante :

« L'allumeur de réverbères, 2018 »

Liens externes

Site web : <http://reverbere.exppad.com>

Vidéo de présentation : <https://vimeo.com/255038042>

Vidéo présentation gameplay : <https://youtu.be/gU2emK7qfjw?t=100>

Vidéo de présentation technique :
<https://www.youtube.com/watch?v=79fT7kUSD2s&t=2s>



L'ALLUMEUR DE REVÉRBÈRES



Fiche technique

L'installation sera installée par nos soins avec l'appui de votre équipe technique.

L'installation est composée de :

- 1 vidéo-projecteur
- 1 ordinateur
- 1 paire d'enceinte ordinateur
- 1 webcam
- Des planchettes oranges de type Kapla
- 1 bras magique + 1 clamp

Matériel à assurer en tant qu'organisateur

Vidéo-projecteur - 1000€

Ordinateur - 1500€

Divers - 1500€

Un total de 4000€ à déclarer auprès de votre assureur en tant qu'organisateur.

Matériel et scénographie à fournir

- Une surface de projection blanche matte
- Une table de jeu 150x30x100cm LxPxH pour poser les Kaplas
- Une table ou socle pour poser vidéo-projecteur à la même hauteur que la table de jeu.
- De la lumière uniforme et stable. L'environnement doit être clair mais pas trop lumineux, surtout pas dans le noir. Une lumière du jour bien diffuse et tamisée est parfaite
- Un espace d'environ 1m est à prévoir entre le vidéo-projecteur et le mur

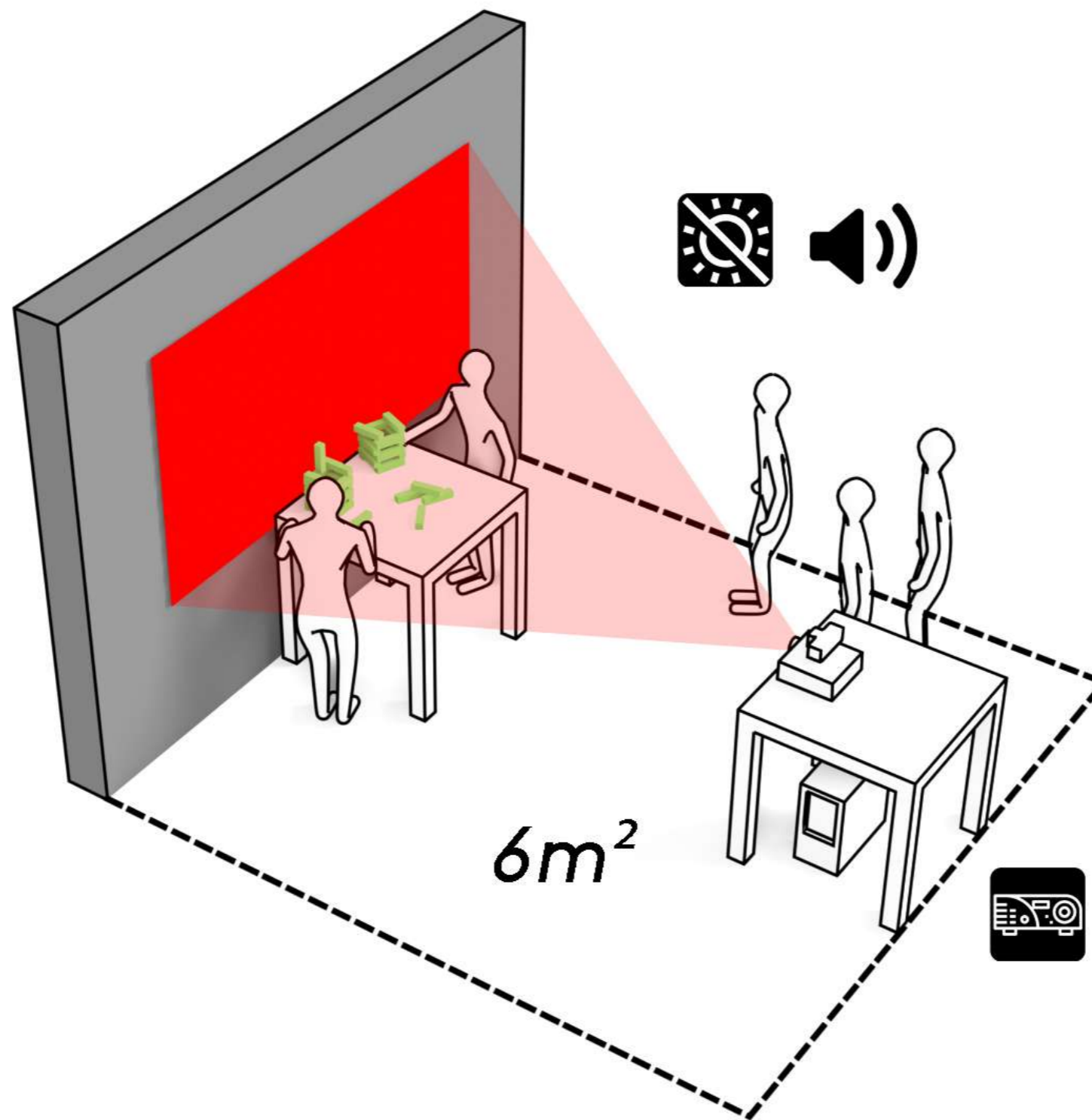
Conseil de mise en place

SON : Le jeu émet de la musique nécessaire au calme et à l'immersion. Eviter dans un lieu trop bruyant.

LUMIERE : La lumière ambiante est un élément crucial. Elle doit être stable et tamisée tout au long de l'exposition. Eviter les sources de lumières qui évoluent et changent de couleur et puissance. Il ne faut pas que l'installation soit dans le noir sinon les Kaplas ne vont plus être détectés, ni trop de lumière sinon la projection au mur ne se verra pas.

TABLE DE JEU: En ce qui concerne la table de jeu 150x30x100cm LxPxH, l'idéal est de ne pas avoir une table profonde ce qui explique 30cm au minimum et 60cm maximum de profondeur.

SOCLE : Pour le vidéo-projecteur, il n'est pas nécessaire que le socle soit grand. Cependant, il faut un espace en dessous pour protéger l'ordinateur. Et un moyen de pouvoir fixer le bras magique qui supporte la webcam.



L'allumeur de réverbères

Fournis :

- 1 vidéo-projecteur
- 1 ordinateur
- 1 paire d'enceinte ordinateur
- 1 webcam
- Des planchettes oranges
- 1 bras magique + 1 clamp

A fournir :

- Montant à assurer 4 000€
- Un espace minimum de 6m²
- Un mur de projection blanc et mat
- Une table de jeu 150x30x100 LxPxH pour poser les Kaplas
- Une table ou socle pour poser vidéo-projecteur à la même hauteur que la table de jeu
- De la lumière uniforme et stable.
- Un espace de 1m ou 1m50 entre le vidéo-projecteur et le mur



x3

RANDOM
BAZAR



Dossier artistique complet

Jeu de construction dans l'espace réel : un retour à l'enfance

L'allumeur de réverbères est une installation interactive née de l'hybridation du jeu-vidéo et du jeu de construction traditionnel.

Dans une chambre d'enfant, le jeu de construction a une place unique : c'est une plateforme de créativité qui permet de lier des jouets de différents univers en les faisant interagir sur une même surface. En un sens, le jeu de construction a toujours été augmenté par d'autres jeux, personnages et jouets, en étant le support d'une histoire qui les rassemble.

Les créateurs ont repris la démarche créative que peut avoir un enfant, en l'associant cette fois à des éléments numériques, projetés sur un mur. L'oeuvre résultante reprend ainsi les mécaniques universelles du jeu de construction comme support d'un jeu de plateforme.

Il n'y a pas vraiment de possibilité de perdre, seulement de défaire ce qui a été fait. L'affect du public ne peut aller que vers l'encouragement du joueur, doublé d'une empathie pour le petit personnage qui se débat pour arriver à allumer tous les réverbères du niveau.

Un ennemi pas ordinaire : son ombre

L'ennemi principal et naturel du jeu de construction traditionnel, est la gravité. Le joueur la confronte continuellement. Des supports qui sont construits, pour empêcher d'autres éléments de tomber ou pour les élever jusqu'à un objectif. Dans L'allumeur de réverbères, la construction de ponts tangibles permet à un personnage virtuel d'atteindre les réverbères qu'il doit allumer.

Le second adversaire de la construction est le constructeur lui-même. L'ajout maladroit d'une brique peut tout faire s'écrouler. L'allumeur de réverbères reprend cette dimension auto-adversariale jusque dans les

contraintes de la projection vidéo en utilisant comme contrainte de jeu l'ombre projetée du joueur sur le mur, qui menace d'éteindre les réverbères allumés.

Collaboration & communication

Une autre particularité du jeu de construction, c'est sa capacité à être instantanément collaboratif, n'importe qui peut se joindre à la partie. L'auto-adversarialité devient donc un moteur de communication entre les joueurs, il faut se prévenir du risque pour que le jeu ne soit pas gâché par une maladresse. Chacun engage les autres par sa simple présence, y compris les spectateurs imprudents. Le dialogue, au moins par l'observation des autres, se révèle donc vite nécessaire.

La frontière entre le joueur et le spectateur est très fine. La collaboration est très naturelle et l'utilisation du jeu de construction comme support permet de s'adapter à tout nombre de joueurs sans limite.

Le spectateur peut agir sur le jeu pour aider ponctuellement, ou au contraire comme obstacle supplémentaire, à son insu, s'il n'est pas attentif au jeu d'ombres. De la même façon que le jeu de construction est sensible au passage de tierces personnes.

La diversité des usages des éléments de construction reste possible et est encouragée. Chacun a sa propre façon de construire. Les conditions comme la stabilité du support ou le nombre de joueurs collaborant incitent à l'innovation et à la discussion, les méthodes de construction étant très souvent différentes.

Certains joueurs refusent certaines façons de "gagner" par souci esthétique, parce que la construction ne leur paraît pas satisfaisante. D'autres joueurs, au contraire, s'en accommodent très bien tant que l'objectif du jeu de plateforme est atteint. Le joueur ajoute aux conditions de réussite ses propres exigences.

Pistes pédagogiques

A - Compétences nécessaires et qualités pédagogiques

Dans le cadre d'ateliers si vous souhaitez en organiser, nous pouvons vous inviter à travailler sur plusieurs objectifs avec **l'allumeur de réverbères**. Les méthodes et exercices que nous vous proposons ici ne sont que des idées et peuvent être agrémentées par vos soins. Nous mettons en lumière quelques compétences requises pour y jouer et les qualités pédagogiques.

Si vous ne faites pas d'ateliers, vous pouvez très bien utiliser ces pistes pour des échanges informels avec vos usagers.

Les exemples de **COMPÉTENCES** à avoir pour jouer à l'Allumeur de réverbères sont, liste non-exhaustive :

- *l'agilité et la concentration,*
- *la communication et la créativité*

La **QUALITÉ PÉDAGOGIQUE** mise en avant de **l'allumeur de réverbères** est:

• **la capacité de motivation ;**

Pourquoi apprendre les mécanismes d'un jeu vidéo et y agir dessus ?

Se donner du sens aux actions qui y sont réalisées ; pouvoir évoluer dedans ; obtenir des réussites et récompenses ; surmonter un problème ; et surtout pouvoir se raconter une histoire. Car le jeu vidéo est un médium profondément narratif.

En aidant l'allumeur de réverbères avançant de manière autonome, on l'accompagne dans son parcours. Il saute dans le vide, il fait demi-tour, il allume les réverbères.

Cet allumeur est dans un univers qui rappelle le chapitre XIV du *Petit Prince* de Antoine Saint-Exupéry. En voici un extrait :

« La cinquième planète était très curieuse. C'était la plus petite de toutes. Il y avait là juste assez de place pour loger un réverbère et un allumeur de réverbères. Le petit prince ne parvenait pas à s'expliquer à quoi pouvaient servir, quelque part dans le ciel, sur une planète sans maison, ni population, un réverbère et un allumeur de réverbères.

Cependant il se dit en lui-même:

Peut-être bien que cet homme est absurde. Cependant il est moins absurde que le roi, que le vaniteux, que le businessman et que le buveur. Au moins son travail a-t-il un sens. Quand il allume son réverbère, c'est comme s'il faisait naître une étoile de plus, ou une fleur. Quand il éteint son réverbère ça endort la fleur ou l'étoile. C'est une occupation très jolie.

C'est véritablement utile puisque c'est joli. »

Ce jeu est donc une expérience interactive et une adaptation d'une fiction. Les joueurs accompagnent l'allumeur de réverbères, résout des casse-têtes ensemble et évoluent dans un univers avec lequel ils racontent une histoire seul ou à plusieurs.

B - Animations : Présentations de jeux vidéo

Se raconter une histoire avec un jeu vidéo

Pour raconter des histoires et transmettre des émotions et messages dans le jeu vidéo, il est possible de sortir des schémas et mécaniques dominants du jeu vidéo comme porte/monstre/trésor ou courir/sauter sans avoir recours à des exploits techniques ou à du scoring etc

Ces jeux en exemple plus bas montrent comment l'interaction peut donner un sens à des concepts tout aussi efficacement que d'autres médiums, voire parfois mieux ou simplement autrement.

L'expérience d'accompagner le récit d'un personnage en le contrôlant permet de superposer les actions et/ou les événements à la vie du joueur et pouvoir appliquer le message et/ou l'émotion du jeu à la réalité du joueur.

Voici une liste non-exhaustive de jeux vidéo que vous pouvez présenter en même temps que l'allumeur de réverbères pour faire écho et pouvoir les comparer.

... But it was [Yesterday] de OneMrBean

C'est un récit interactif sur le souvenir des choses qui comptent vraiment dans votre vie et des personnes qui vous les ont données. Vous jouez le rôle d'un homme d'abord morose qui vous emmène dans un voyage personnel à travers sa vie et ses souvenirs, et qui vous offre une expérience simple mais touchante et étonnamment sincère, le tout enveloppé dans un magnifique emballage.

Lien : <https://jayisgames.com/games/but-that-was-yesterday/>

Passage de Jason Rohrer

Chaque partie ne dure que cinq minutes précisément. Pendant ce temps imparti, nous promenons un personnage qu'on devine vieillissant au fur et à mesure. Selon les trouvailles, l'expérience diffère pour chaque joueur et faire réfléchir sur les actions, les volontés, les choix des personnes au cours de leur vie. Les thèmes du mariage, du bonheur et de la mort sont abordés.

Lien* : <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>

Description* de Sébastien GENVO, professeur université de Nancy
<https://youtu.be/Gflnn7q58?t=1182>

Don't look back de Terry Cavanagh

Don't Look Back est un jeu de plateformes fluide à l'univers très minimaliste. Ayant des allures de simple *shoot-platformer*, les 2 twists du jeu se moquera de ce style de jeu relèvera une interprétation moderne du mythe d'Orphée et d'Eurydice.

Lien : <https://terrycavanaghgames.com/dontlookback/>

Interview* de l'auteur sur le jeu : <https://gamecritics.com/brad-gallaway/interview-with-terry-cavanagh-creator-of-dont-look-back/>

Every day the same Dream de Paolo Pedercini

Le jeu met le joueur dans le rôle d'un homme à col blanc dont la vie est sur le point de changer. Le jeu aborde le refus du travail et la théorie de Marx de l'aliénation : le processus par lequel un individu ou une relation sociale se transforme en quelque chose d'hostile à lui-même.

Lien* : <https://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>

Analyse* : https://www.gamasutra.com/view/news/26714/Analysis_Every_Days_Not_The_Same_Art_Game.php

*Si les liens sont morts, nous avons les sources, n'hésitez pas à nous les demander

Ces 4 jeux sont en liens avec la qualité pédagogique de l'allumeur de réverbères : la capacité de motivation. Pourquoi agir sur ces jeux ? Qu'est ce que le jeu vidéo apprend de nous ou de ce qui nous entoure ?

On peut conclure que ces oeuvres et tout comme l'allumeur de réverbères ont un intérêt s'ils sont joués par soi-même pour comprendre le message que contient les jeux au travers des interactions et des événements.

C - Animations : Petit architecte

Dans le cadre du jeu Allumeur de réverbères, il est possible de s'amuser en ajoutant des règles dans le cadre de la construction des ponts de l'allumeur. Pour cela, vous pouvez animer une séance d'animations avec un jeu de Ken Scheel intitulé *Petit Architecte*.

Le but du jeu est de concevoir une architecture avec des planchettes à partir de plans. Ces plans indiquent des vues de face, de côté et de dessus. Il faut donc à partir de ces plans 2D construire des objets en 3D.

Avec ces propositions de plans 2D vous pouvez imposer aux joueurs une contrainte pour la construction des ponts. Ce qui ajoute parfois une difficulté et mais aussi une double narration, selon les figures proposées et exécutées.



Procédure Sanitaire

Dans le cadre sanitaire actuel, il est nécessaire suivre les consignes du gouvernement en ce qui concerne les types de gestes barrières minimum à faire.

Dans le cadre d'une exposition longue de l'allumeur de réverbères, vous serez organisateurs et donc responsable des flux de personnes autour de l'installation mais aussi de la mise en place d'un protocole de désinfection.

Voici 3 propositions de protocoles que nous vous proposons selon l'état de la pandémie COVID19 et des consignes de l'État.

1 - Protocole léger

- Port du masque obligatoire
- Respect du 1m de distance entre foyer familial
- Mise à disposition d'un gel hydroalcoolique ou d'un espace sanitaire
- Mise à disposition des Kapla à côté de l'installation
- Désinfection des Kapla en fin de journée

2 - Protocole renforcé

- Port du masque obligatoire
- Respect du 1m de distance entre foyer familial
- Obligation de désinfecter les mains avant d'y jouer
- Mise à disposition des Kapla à côté de l'installation
- Désinfection des Kapla tous les 3 heures selon l'affluence

3 - Protocole maximal

- Port du masque obligatoire
- Uniquement 1 joueur ou 2 joueurs si même foyer
- Obligation de désinfecter les mains avant d'y jouer
- Kapla disponible sur demande pour emprunt
- Retour des Kapla et désinfection après chaque partie

Ce sont des propositions de protocole, c'est à vous, en tant qu'organisateur, d'adapter les protocoles selon la situation sanitaire.

Si vous avez des questions sur les protocoles, les méthodes, appelez nous afin de pouvoir vous accompagner. Nous restons disponible aux contacts suivants :

hello@random-bazar.fr

Henri Morawski : 06 07 30 72 18

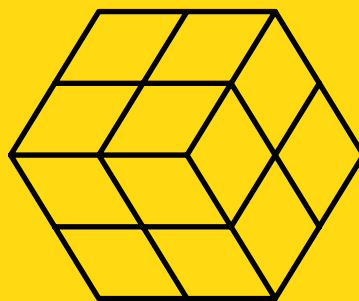
Vous avez encore des questions ?

Nous restons à votre disposition.

hello@random-bazar.fr

Henri 06 07 30 72 18

Antoine 06 77 32 34 46



Random Bazar propose un **cabinet de curiosité ludique**.

N'oubliez nos autres services :

- Curation de jeu vidéo indépendant.
- Animation et médiation jeux vidéo.
- Accompagnement pour programmation autour du jeu vidéo