ZELLIGE ARTCADE

Kamel Ghabte — artiste numérique · Dossier complet de l'œuvre

Voir l'œuvre en ligne

PRÉSENTATION

ZELLIGE ARTCADE

Dispositif culturel numérique participatif — le patrimoine, joué ensemble · 2023 (v2026)

> ***« Jouer avec le patrimoine, c'est l'habiter autrement. »***

Artiste : Kamel Ghabte · **Année :** 2023 (version 2026) · **Public :** 2 à 30+ joueurs simultanés, dès 6 ans
Nature : plateforme web participative multi-joueurs — QR code + smartphones + grand écran partagé
Statut : l'**atout médiation** du dossier

L'expérience

Un **QR code**. Un **smartphone**. Un **grand écran partagé**. Sans rien télécharger, sans compte, sans prérequis, **2 à 30+ participants** génèrent **ensemble et en temps réel** des motifs zellige, des calligraphies arabes et des rythmes marocains — chacun depuis son téléphone, tous sur le même écran.

Le concept — le patrimoine, matière vivante

ZELLIGE ARTCADE part d'une conviction : **le patrimoine n'est pas un contenu à consommer** ni une archive à consulter — c'est une **matière vivante, manipulable**, capable de générer de l'inédit à chaque rencontre. Quatre jeux, chacun inscrit dans une pratique culturelle marocaine : **ZELLIGE** (géométrie), **NAJMA** (étoile), **KHATT** (calligraphie), **IQAA** (rythme). On ne consomme pas le patrimoine : **on le joue, donc on l'habite.**

La preuve

Déployé **en continu à la Fondation EPANWE depuis juin 2026** : **2 800 participants en trois jours, zéro panne**. Accessible, multilingue, sans barrière technique — un dispositif **éprouvé** en conditions réelles.

Le dispositif (pour la Biennale)

- **1 grand écran** partagé + **1 PC fixe (carte WiFi)** · **1 poste** · espace **~2 × 2 m**.
- Accès public par **QR code** uniquement (aucune app, aucun compte).
- **Réseau : WiFi requis. Déjà au Maroc** — logistique légère.
- **Médiation assurée par l'Institut Français** (partenaire).

Pourquoi elle compte ici — l'atout médiation

ZELLIGE ARTCADE est la **porte d'entrée collective** de la proposition : gratuite, immédiate, intergénérationnelle, bilingue. Elle transforme le public de la Biennale en **co-créateurs** du patrimoine — l'incarnation même d'un dialogue Euro-Africa vivant et partagé.

FICHE TECHNIQUE & BESOINS

ZELLIGE ARTCADE — Fiche technique

Artiste : Kamel Ghabte · **Année :** 2023 (v2026) **Nature :** plateforme de jeux collaboratifs sur smartphone — activation à distance, affichage commun sur écran

Principe : zéro-friction, activation à distance

Aucune installation, aucune application, aucun compte. La plateforme est **activée à distance en ~15 min**. Les visiteurs jouent depuis **leur propre smartphone** en scannant un **QR code** ; l'affichage commun se fait sur un **mur / écran projeté**.

À fournir par le lieu

- **1 PC fixe** (avec carte WiFi) pour lancer/afficher la session — **1 poste**.
- **1 grand écran LCD** ou vidéoprojecteur (surface = mur blanc) + **1 câble HDMI**.
- **Connexion Internet (WiFi)** pour le PC et pour les smartphones des visiteurs.
- Les visiteurs utilisent **leurs propres smartphones** (aucun matériel à prévoir pour eux).

Espace

- **~2 × 2 m** pour le poste + un mur/écran visible de tous + espace debout pour le public. Modulable selon la salle.

Caractéristiques

- **11 jeux collaboratifs** (catalogue évolutif) · **joueurs simultanés : illimités** · coopératif (aucun jeu ne se gagne seul).
- Gratuit pour les structures culturelles · activation ~15 min à distance · démontage immédiat.

Stockage & transport

- **Aucun objet à transporter** : plateforme logicielle activée à distance (le PC et l'écran sont fournis par le lieu). Pas de stockage ni de transport requis.

Assurance

- **Sans objet** (aucun matériel de l'artiste sur place).

Médiation

Assurée par l'**Institut Français** (partenaire de l'événement).

BESOINS DE MÉDIATION

Besoins médiation — ZELLIGE ARTCADE

Publics

Musées & fondations, centres culturels, médiathèques, maisons de jeunes, structures associatives. Médiation **scolaire, familiale et intergénérationnelle** — y compris les jeunes publics et les publics éloignés de la culture.

Jauge

Illimitée (joueurs simultanés illimités). S'adapte aussi bien à un petit groupe qu'à un événement de forte affluence.

Posture

Le public est **actif** : il manipule, recompose et expérimente le patrimoine collectivement (au-delà d'une posture contemplative). **Coopération obligatoire** — les jeux se jouent ensemble.

Encadrement

Un·e médiateur·rice suffit pour lancer et animer (activation à distance, prise en main immédiate). Formats possibles : ateliers participatifs, animations grand public, rendez-vous réguliers, médiation numérique tous âges.

Durée

Modulable : de la session courte (quelques minutes par jeu) à l'atelier long, selon le format retenu sur place.

Note Biennale — Répartition médiation (4 médiateurs)

> ***M1** : DERB.EXE + ZELLIGE ARTCADE **M2** : KOUTCHI + Medina CyberCity **M3** : Le Cube Augmenté + Phyta **M4** : Lost Echo + Wind Echo Total requis : **4 médiateurs** sur la durée de la Biennale. **Installation dès le dimanche** (avant ouverture lundi 15 octobre).*

FICHE DE MÉDIATION

ZELLIGE ARTCADE — Fiche médiation

En une phrase

Une plateforme de jeux collaboratifs où le public, sur son smartphone, recompose ensemble des motifs de zellige projetés au mur — et découvre que le patrimoine géométrique marocain est un langage jouable.

Ce que le public vit

1. Il scanne un **QR code** avec son smartphone (aucune app, aucun compte).
2. Il rejoint une partie affichée sur le **mur / écran commun**.
3. Il joue **avec les autres** : chaque jeu exige coordination et entraide — on ne gagne pas seul.
4. Ensemble, les joueurs font naître une **composition collective** inspirée du zellige, des étoffes africaines, du patrimoine méditerranéen.

À expliquer / raconter

- **La tesselle est l'ancêtre du pixel.** Les maâlems (maîtres-artisans du zellige) manipulaient déjà des grilles, des symétries et des combinatoires : ils « programmaient » la géométrie cinq siècles avant l'écran.
- Le motif n'est pas un décor : ici il devient **règle du jeu**. La géométrie devient interaction, l'écran devient lieu de rassemblement.

- La **coopération obligatoire** est un choix : la plateforme est une métaphore du « feu de camp numérique » — on se synchronise, on s'écoute, on construit ensemble.

Questions à poser au public

- **Enfants (6-10 ans)** : « Regarde ce motif : tu vois comment il se répète ? Où commence-t-il, où finit-il ? »
- **Ados (11-15 ans)** : « Un artisan sans ordinateur crée ces symétries. Quelle "règle" suit-il, à ton avis ? »
- **Adultes** : « En quoi une tesselle de zellige ressemble-t-elle à un pixel ? Qu'est-ce que ça dit de notre rapport au patrimoine et au numérique ? »
- **Tous** : « Qu'est-ce qui change quand on doit jouer *ensemble* plutôt que l'un contre l'autre ? »

Liens pédagogiques

Niveau	Matière	Lien
Primaire	Mathématiques + Arts	Symétries, pavages, répétition d'un motif
Collège	Maths + Histoire des arts	Géométrie du zellige, patrimoine immatériel, combinatoire
Lycée	Maths + SNT	Algorithmique du motif : grilles, règles, génération ; patrimoine et numérique

Publics & jauge

Tous publics ; joueurs simultanés illimités ; scolaire, familial, intergénérationnel.

CARTEL D'EXPOSITION (FR)

Français

ZELLIGE ARTCADE Kamel Ghabte · 2023 (version 2026) Dispositif culturel participatif — plateforme web multi-joueurs (QR code + smartphones + grand écran)

Un QR code, un smartphone, un grand écran partagé : de 2 à 30+ participants génèrent ensemble, en temps réel, des motifs zellige, des calligraphies arabes et des rythmes marocains. Quatre jeux — ZELLIGE, NAJMA, KHATT, IQAA. On ne consomme pas le patrimoine : on le joue, donc on l'habite.

Scannez. Jouez. Habitez le patrimoine.