

# FICHE DE MÉDIATION : DERB.EXE

DERB.EXE / ATLAS BERBER DEFENDER — Kamel Ghabte (2026)

**CONCEPT** : Une immersion dans le patrimoine immatériel marocain à travers le prisme du "Creative Coding". L'œuvre utilise des systèmes génératifs pour transformer les motifs zellige et l'alphabet Tifinagh en une architecture ludique et défensive.

## CARACTÉRISTIQUES DÉTAILLÉES

Artiste	Kamel Ghabte (Expert Innovation & Artiste Numérique)
Interaction	Coopération asymétrique à 2 joueurs (Joystick/Boutons)
Langues	Tifinagh, Darija (alphabet latin), Anglais technique
Technologies	Code créatif, micro-contrôleurs, électronique customisée

## GUIDE POUR LE MÉDIATEUR

- Le Pitch** : Présentez la borne comme un "pont entre tradition et futur". Ce n'est pas juste un jeu, c'est une sauvegarde numérique d'un patrimoine.
- Observation** : Ne donnez pas les règles. Le jeu est "trial and error". Laissez les joueurs échouer pour qu'ils apprennent ensemble.
- Analyse visuelle** : Attirez l'attention sur les couleurs (palettes Risographe) et la géométrie qui évolue en temps réel selon les actions.
- Posture** : Soyez un facilitateur. Si un joueur est seul, encouragez un passant à devenir son partenaire de coopération.

## CONTEXTE ARTISTIQUE

L'œuvre s'inscrit dans une démarche globale de l'artiste visant à "hacker" le patrimoine pour le rendre interactif. Elle fait suite à des projets comme CASA\_AR ou l'Algorithme Vertical, explorant la mémoire collective marocaine via les outils numériques modernes.



Scannez pour plus d'infos / Scan for info