

SUGOROKU

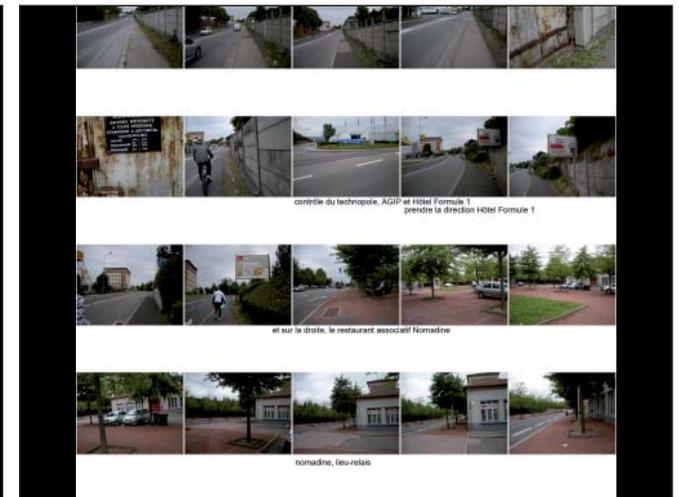
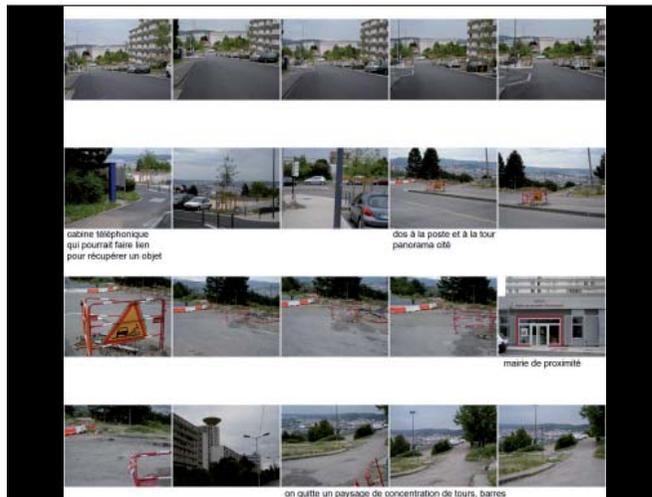
PRÉSENTATION de CATHERINE BEAUGRAND,

artiste et chercheuse dans le domaine des représentations numériques. Depuis 2008, elle est enseignante à l'École Nationale des Beaux-arts de Lyon.

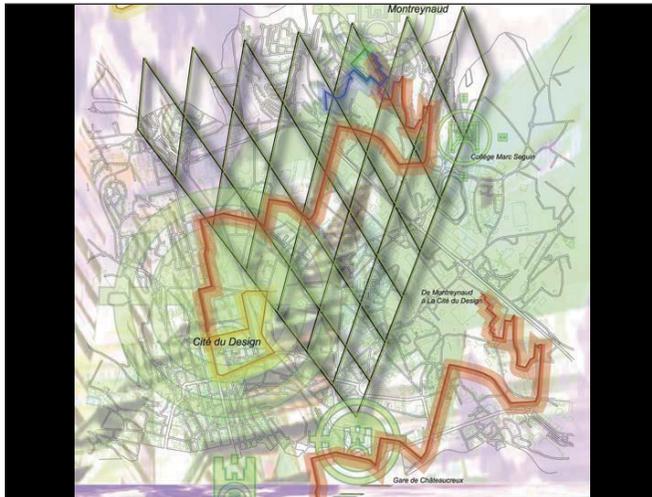
SUGOROKU est le nom d'une manifestation invisible qui s'est déroulée pour la première fois dans le cadre de la Biennale Internationale du Design Saint-Etienne 2008.

En prenant la forme d'un *urban game*, scénographie ou jeu immersif à l'échelle urbaine, SUGOROKU associe territoire réel et monde virtuel en interrogeant avec les enjeux et les outils de l'art et du design les textures et les qualités des espaces publics.

Si les pratiques des urban games s'inscrivent directement dans les questions qu'on regroupe sous l'appellation ville 2.0, elles se déclinent généralement dans des logiques essentiellement ludiques. Il s'agit ici de s'en différencier en envisageant l'usage des TIC pour activer des questions d'urbanité et de représentations.



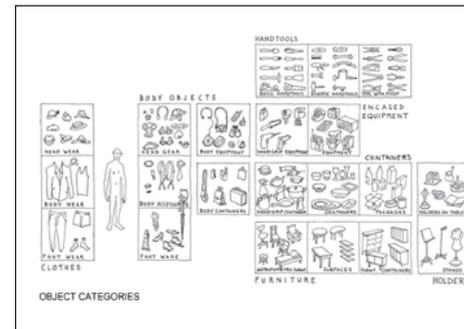
Construit à partir d'une étude pluridisciplinaire et sensible du lieu (marches urbaines, entretiens, ambiances sonores, archives, photographies), le jeu s'est appuyé sur les ressources associatives, les établissements scolaires ainsi que sur un tissu d'entreprises implantées dans la région.



Il s'est déployé entre la place Carnot, la Cité du Design et les hauteurs de Montreynaud, c'est-à-dire entre une zone centrale et une position périphérique, en faisant cheminer dans des quartiers qui ne sont pas touristiques selon les critères habituels mais qui témoignent d'une histoire de l'urbanisme à la fois dans les bâtiments et dans les mémoires collectives et individuelles.

Une carte spécifique, construite à partir d'annotations patientes de l'espace, sert de guide et amène à des parcours où l'observation des traces des activités anciennes et actuelles et la lecture du paysage permet aux joueurs de s'orienter à la recherche de signes qui les relient à des objets virtuels qu'ils découvriront sur Internet.

Ces objets sont composés à partir des productions industrielles de la ville de Saint-Etienne qu'ils étudient et interprètent.



Les participants peuvent utiliser un téléphone portable (Mobile Tags, codes sms) ou simplement relever un groupe de chiffres à reporter sur le site communautaire du jeu.

Sur ce site, ils récupèrent leurs objets et sont invités à les échanger pour les associer en collections. Chacune d'elles offre une réflexion sur le statut des éléments qui la composent.



Un site distinct et associé a présenté les paysages, et restituait les interviews des habitants et des passants rencontrés dans la constitution des parcours.