

A pixelated, low-resolution portrait of a man with a beard and mustache, rendered in shades of yellow and brown against a dark background. The image has a retro, digital art feel.

5^e édition !

Entrée et
animations **gratuites**

28 MARS 2026 | 18H > 22H

29 MARS 2026 | 10H > 18H

EN PARTENARIAT AVEC
L'ASSOCIATION PIXEL BISONTIN

pixel art

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

28 MARS 2026 | 18H > 22H

29 MARS 2026 | 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 la 5^e édition de **Pixel Art**, un rendez-vous festif et intergénérationnel autour des liens surprenants entre art et jeu vidéo.

*Peut-on tout représenter dans un jeu vidéo ?
Une peinture peut-elle dialoguer avec un écran ?
Et si l'histoire de l'art se racontait manette en main ?*

Pendant deux jours, les salles du musée deviennent un terrain d'expériences inédites : jeux vidéo installés au cœur des œuvres, *let's play* commentés par des archéologues, visites thématiques, conférences jouées, bingo table-ronde, ateliers créatifs, concerts de musiques de jeux vidéo...

Pixel Art, c'est à la fois accessible et exigeant, drôle et profond, convivial et stimulant.
On teste. On échange. On débat. On crée. On s'amuse.

Que vous soyez passionné-e de *gaming*, amateur-riche d'art, curieux-se ou simplement en quête d'une sortie originale, venez vivre le musée comme vous ne l'avez jamais vécu.

**Pixel Art : apprendre en jouant...
jouer en apprenant ! 🎮**



RÉSERVATIONS / INSCRIPTIONS

Entrée et animations gratuites, sans réservation (dans la limite des places disponibles).
Sauf mention contraire* : inscription via QR code.



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

🎵 CONCERTS

Musiques de jeux vidéo par l'Orchestre d'harmonie des Chaprais

L'Orchestre d'harmonie des Chaprais vous invite à plonger dans l'univers des jeux vidéo. Si les graphismes sont soignés, la musique n'est pas en reste ! De *Minecraft* à *Zelda*, en passant par *Mario* ou *Tetris*, la soixantaine de musiciens dirigée par Mathieu Guilain interprétera quelques-unes des bandes-son les plus emblématiques des passionné-e-s de jeux vidéo. Association historique de Besançon, l'Orchestre d'harmonie des Chaprais a été créé en 1905, héritier de la fanfare des Chaprais née en 1879. À l'origine essentiellement composée d'horlogers, l'ensemble compte aujourd'hui une soixantaine de musicien-ne-s amateurs, âgé-e-s de 10 à 90 ans.

📅 **Samedi 28 mars**

🕒 **À 20h et à 21h30**

⌚ **Durée : 30 minutes**

📍 **Place de la Révolution, devant le musée**

Repli en cas de mauvais temps : hall du musée.

Sans inscription, dans la limite des places disponibles.



🧑 RENCONTRES

Créer des jeux vidéo en indépendant, comment ça marche, et est-ce que ça marche ?

Par l'Association Black Door Games
Des créateur-ices de l'Association Black Door Games viennent partager et discuter de leurs expériences en tant qu'indépendant-es. Art, marketing, santé mentale, politique culturelle, rémunération, IA... Nous abordons tout ce qui compose le quotidien d'un-e développeur-se de jeux vidéo.

📅 **Samedi 28 mars**

🕒 **De 18h à 20h**

📅 **Dimanche 29 mars**

🕒 **De 11h à 12h et de 14h à 16h**

⌚ **Durée : en continu**

📍 **Hall**

Sans inscription préalable, dans la limite des places disponibles

ATELIERS

Frise Chronologeeek

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 ?

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 tout le matériel fourni et repartez avec votre création. Laissez-vous tenter et donnez vie à votre première figurine !

Mosaïques *Space Invaders*

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 !

 **Samedi 28 mars**
 À 18h30, 19h30 et 20h30

 **Dimanche 29 mars**
 À 11h, 14h et 15h

 Durée : 30 minutes

 **Atrium**

 Sur inscription*

 **Dimanche 29 mars**
 10h30, 11h et 11h30

 Durée : 30 minutes

 **Hall**

 Sur inscription*

 **Dimanche 29 mars**
 De 14h à 17h (en continu)

 Durée : environ 30 minutes

 **Atelier pédagogique**

Sans inscription, dans la limite des places disponibles.





🎮 JEUX VIDÉO

📅 **Samedi 28 mars**

🕒 **De 18h à 21h30**

📅 **Dimanche 29 mars**

🕒 **De 10h à 12h et de 14h à 17h**

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

REZ-DE-CHAUSSÉE

✦ **Atrium**

Stand de l'Association Pixel Bisontin

De l'Atari 2600 à la Gamecube, la Playstation à la PC-Engine, l'association présente 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.

✦ **Hall**

Borne d'arcade *Space Invaders*

La borne d'arcade *Space Invaders* vous propose de vous replonger dans la nostalgie des bornes d'arcade, à travers ce jeu culte où le joueur doit défendre la Terre contre des vagues d'extraterrestres. Son concept simple et prenant en a fait un grand classique du jeu vidéo qui a durablement impacté la pop-culture.

✦ **Palier Renaissance**

Death of the reprobate

Suite de *The Procession to Calvary*, ce jeu d'aventure narratif 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. Savoir utiliser une souris suffit pour découvrir cette pépite rablesienne et monthypitesque.

Avertissement sur le contenu :

Déconseillé aux moins de 16 ans :

Humour noir et satire religieuse /

Violence cartoonnesque et absurde /

Thèmes de mort et de maladie / Nudité artistique et références sexuelles

✦ **Cabinet de curiosités**

Tiny Glade

Jeu de construction relaxant où l'on dessine librement de charmantes petites forteresses et paysages sans contrainte ni objectif. 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

Découvrez 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 et découvrez une histoire riche, influencée par la mythologie et les événements historiques. Profitez du mode éducatif *Assassin's Creed Discovery Tour* pour découvrir cette époque, certains de ses acteurs, monuments et sites historiques reconstitués sous vos yeux.

PREMIER ÉTAGE

★ Salle XVIII^e siècle

What Remains of Edith Finch

Explorez la demeure des Finch aux côtés d'Edith et partez à la découverte des histoires du passé de sa famille pour comprendre pourquoi elle en est le dernier membre vivant. Chaque récit, avec son style et sa tonalité propres, vous plonge dans l'expérience d'un membre de la famille le jour de sa mort, à des époques allant d'un passé lointain jusqu'à aujourd'hui.

Avertissement sur le contenu : Le jeu contient des thèmes liés à la mort, et notamment la mort d'enfants et le suicide, susceptibles d'affecter la sensibilité de certains joueurs. Pour éviter ces sujets sensibles, n'hésitez pas à en parler avec les bénévoles présents dans la salle.

★ Palier comtois

Neva

Dans cette aventure poétique des créateurs du jeu *Gris*, vous suivez Alba et un loupveteau 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 pleine d'émotions. Entre exploration, énigmes et combats subtils, le jeu aborde des thèmes de résilience et de renouveau dans un univers enchanteur et mélancolique. Jeu récompensé aux BAFTA Games Award 2025.



Zelda, Tears of the Kingdom

À cheval, à pied ou grâce à un gadget conçu par vos soins, explorez un monde fantastique et varié, des forêts aux montagnes, tout en parcourant des donjons pour sauver la princesse Zelda, avec une liberté quasi totale. Ce jeu iconique de Nintendo plonge le joueur dans des paysages à la fois enchanteurs et mystérieux. Découvrez d'anciennes ruines pour en percer les secrets, traversez des lacs, inventez des machines improbables et affrontez des ennemis, en explorant Hyrule sous toutes ses facettes.

★ Palier Égypte

Assassin's Creed Origins

L'Égypte antique vous fascine ? Plongez dans un monde vaste et riche à explorer. En incarnant Bayek, ancien garde royal, parcourez des paysages splendides, des déserts aux rives du Nil, en quête de vérité et de rédemption. Le jeu offre des panoramas à couper le souffle, des temples majestueux et une faune variée, invitant à la contemplation. Profitez également du mode éducatif *Assassin's Creed Discovery Tour* pour découvrir cette époque, ses principaux acteurs, ainsi que des monuments et sites historiques reconstitués virtuellement.

★ Salle XIX^e siècle

Super Mario Maker 2

Super Mario Maker 2 est un jeu de plateformes qui permet de créer ses propres niveaux de Mario grâce à un éditeur intuitif. Laissez-vous inspirer par vos souvenirs de jeu et les mécaniques de vos épisodes préférés, ou partez de zéro pour concevoir, tester et partager votre niveau avec les joueurs qui parcourront le musée tout au long du week-end.

Before your eyes

Benjamin Brynn, récemment décédé, entreprend un voyage vers l'au-delà et explore ses souvenirs et émotions devant le passeur qui l'accompagne. Ce jeu, dont le gameplay repose entièrement sur une webcam et le suivi oculaire, a été salué pour son originalité et pour l'ambiance immersive qu'il crée.

Avertissement sur le contenu : Le jeu contient des thèmes liés à la mort, susceptibles d'affecter la sensibilité de certains joueurs.

Two Point Museum

Et si, le temps d'un instant, vous deveniez directeur·ice du musée ? *Two Point Museum* est un jeu de simulation qui vous propose ce rôle. Lors d'une partie unique se déroulant en continu tout au long du week-end, vous pourrez acquérir des œuvres, concevoir chaque exposition et aménager l'espace pour satisfaire visiteurs, personnel et invités. À la fin du week-end, quel sera l'aspect de ce musée collaboratif ?

★ Salle de conférence

Les trois jeux présentés en salle de conférence sont en lien avec l'exposition temporaire Ceija Stojka. Garder les yeux ouverts, qui se tiendra du 27 février au 21 septembre 2026.

Deux de ces jeux sont parfois utilisés par des enseignant·e·s à des fins pédagogiques. N'hésitez pas à demander plus d'informations aux bénévoles de l'association Pixel Bisontin présents en salle.

This War of Mine

Ce jeu s'inspire du siège de Sarajevo et se concentre sur l'expérience des civils en temps de guerre. Vous y dirigez un groupe de civils qui doit survivre dans une ville assiégée jusqu'à la fin du conflit. *This War of Mine* a reçu

le prix Historia du jeu vidéo en 2015. Depuis plusieurs années, les bénéfices du jeu et de ses extensions (DLC) sont reversés à diverses associations, telles que War Child Charity, la Croix-Rouge ukrainienne ou Amnesty International.

Avertissement sur le contenu : En raison des thématiques abordées, ce jeu est déconseillé aux mineurs.

Soldats inconnus :

Mémoires de la Grande Guerre

Créé à l'occasion du centenaire de la Première Guerre mondiale, ce jeu vise à entretenir la mémoire du conflit. Il s'appuie sur l'écoute de témoignages et la lecture de lettres de soldats pour replacer la grande Histoire dans le vécu des individus qui l'ont traversée et montrer ses impacts sur eux. À travers une esthétique inspirée de la bande dessinée, le récit des témoins de la guerre devient accessible à tous.

Papers, Please

Après un tirage au sort, ce jeu vous place dans la peau d'un agent de l'immigration à Arstotzka, un État fictif en guerre depuis six ans avec son voisin. Votre mission : contrôler les identités et documents des personnes entrant dans le pays pour toucher votre salaire quotidien et subvenir aux besoins de votre famille. Dans un style pixel art minimaliste, le jeu mêle tension et choix moraux, tout en critiquant les régimes totalitaires et les automatismes bureaucratiques. Chaque décision a un impact, entre devoir professionnel et conscience personnelle.

DEUXIÈME ÉTAGE

★ **Palier Besson**

Behind the Frame

Behind the Frame vous invite à suivre une apprentie artiste sur le point de terminer l'œuvre finale de sa galerie. Pour y parvenir, elle doit retrouver les couleurs manquantes de sa palette. Ce jeu offre une expérience relaxante et poétique, à savourer à votre rythme, dans un univers panoramique baigné de couleurs éclatantes, de visuels animés à la main et accompagné d'une bande-son douce et apaisante.

Child of Light

Aurora est une princesse prisonnière d'un monde étrange. Pour retrouver son foyer, elle doit libérer le soleil, la lune et les étoiles, capturés par la mystérieuse reine de la nuit. Ce jeu mêle poésie et aventure, avec des dialogues écrits en vers et des sonnets à collectionner, un univers graphique rappelant les albums jeunesse, et une bande-son envoûtante composée par l'artiste Cœur de Pirate. Il combine habilement rôle, exploration et plateforme dans une expérience immersive et délicate.

JEU DU PIX'SOUND

Les récents coups de vent à Besançon ont chamboulé les jeux présentés pendant Pixel Art : cinq d'entre eux ont perdu leur musique !

Parcourez les salles du musée avec votre flyer, scannez le QR code ci-dessous et reliez chaque extrait audio au jeu correspondant.

Bonne chance ! Un petit lot à la boutique du musée attend celles et ceux qui relèveront ce défi.



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLHYf2diuwrisi9wI5id59cOWuz4hFG2h->

- | | |
|-------------|----------------------------------|
| Extrait 1 ● | ● <i>Before your eyes</i> |
| Extrait 2 ● | ● <i>Behind the frame</i> |
| Extrait 3 ● | ● <i>Soldats Inconnus</i> |
| Extrait 4 ● | ● <i>Tiny Glade</i> |
| Extrait 5 ● | ● <i>Zelda TOTK</i> |



Samedi 28 mars & Dimanche 29 mars



En continu

CONFÉRENCES JOUÉES

Jouer avec nos peurs : mais où sont les limites ?

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

Peut-on tout représenter dans les jeux vidéo ? L'horrifique, le monstrueux, l'immoral ont leur part belle dans son histoire, nous le verrons manette en main, mais quelle profondeur de l'âme humaine ces thèmes peuvent-ils atteindre ? En écho avec l'exposition consacrée à Ceija Stojka, nous partirons d'une observation : il n'existe pas de jeu vidéo représentant les camps.

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.



Samedi 28 mars



À 18h30



Durée : 1h



Salle XVIII^e siècle (1^{er} étage)



Sur inscription*, dans la limite des places disponibles

La musique dans les jeux vidéo

Par William Richard, Doctorant en Musicologie - Ludomusicologie à l'Université Marie et Louis Pasteur

De *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* à *Clair Obscur: Expedition 33*, la musique et les sons ne se contentent pas d'accompagner l'image : ils deviennent de véritables mécaniques de jeu. Cette conférence propose d'explorer comment l'univers sonore peut guider l'action, structurer l'expérience et transformer la manière de jouer. À travers des exemples interactifs, William Richard, doctorant en musicologie et ludomusicologie, met en lumière le rôle essentiel du son dans l'esthétique et la dramaturgie vidéoludique.



Samedi 28 mars



À 20h30



Durée : 1h



Salle XVIII^e siècle (1^{er} étage)



**Sur inscription,
dans la limite des places disponibles***



BINGO TABLE-RONDE

Animé par :

- **Michaël Crevoisier** (Agrégré et Maître de conférences en philosophie à l'UMLP)
- **Cécile Clément-Demange** (Régisseuse des collections archéologiques au MBAA)
- **Maël Vandewalle** (Conservateur des collections Beaux-Arts au MBAA)
- **Alex alias "le rat"** (Membre de Pixel Bisontin et streamer Twitch pour la chaîne Sandmap)

Peut-on tout aborder par le jeu vidéo ?

Histoire, art, politique, écologie, récits intimes ou mondes imaginaires... le jeu vidéo semble pouvoir tout raconter. Mais est-ce vraiment le cas ?

Sous la forme d'un bingo-table ronde ludique, cette rencontre propose de parcourir la grande diversité thématique des jeux vidéo à travers images et extraits commentés en direct. Chaque tirage devient un point de départ pour échanger, débattre et croiser les regards entre culture vidéoludique et histoire de l'art.

En contrepoint, la discussion ouvrira aussi sur ce que le jeu vidéo traite peu, ou pas, en écho aux thématiques présentes dans les collections du musée. Une manière vivante et conviviale d'interroger le jeu vidéo comme médium culturel à part entière... avec, bien sûr, de nombreux lots à gagner !



Dimanche 29 mars



À 16h



Durée : 1h30



Salle XVIII^e siècle (1^{er} étage)



Sur inscription, dans la limite des places disponibles*

LET'S PLAY

Découvrez le jeu **Kingdom Come Deliverance II** grâce aux réflexions, conseils et astuces d'un joueur expérimenté et au regard avisé d'une archéologue. Transportées dans le royaume de Bohême au début du XV^e siècle, vous découvrirez un jeu de rôle en monde ouvert qui revendique un fort ancrage dans le réalisme historique et s'attache à restituer, avec le plus grand souci d'authenticité, le contexte politique, social et matériel de son époque. En jouant et en commentant en direct, les intervenants proposeront une lecture sensible et documentée de cet univers médiéval reconstitué, interrogeant les frontières entre fiction et réalité.

Avec **Cécile Clément-Demange**, régisseuse des collections archéologiques au musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon et **Simon Pierrat Hassoun**, membre actif de l'Association Pixel bisontin.



Dimanche 29 mars



À 11h et 14h



Durée : 1h



Salle XVIII^e siècle (1^{er} étage)



Sur inscription, dans la limite des places disponibles*

🕒 VISITES

Ceija Stojka «Garder les yeux ouverts»

À travers un parcours de 112 peintures et dessins, cette visite guidée vous invite à découvrir l'univers bouleversant de Ceija Stojka, artiste rom autrichienne rescapée des camps nazis. Son œuvre, à la fois poignante et lumineuse, témoigne de l'extermination des Tsiganes pendant la Seconde Guerre mondiale tout en célébrant la résilience, la nature et la beauté du monde.

📅 **Samedi 28 mars**

🕒 **À 18h30, 19h30 et 20h30**

📅 **Dimanche 29 mars**

🕒 **À 16h00**

⌚ **Durée : 1h**

📍 **Départ dans le hall du musée**

🎫 **Sur inscription***

(Re)découverte des collections

Découvrez ou redécouvrez les collections permanentes du musée. Accompagné-e par un médiateur ou une médiatrice, laissez-vous guider à travers une visite unique, façonnée par la curiosité du groupe et la sensibilité du guide. Des chefs-d'œuvre emblématiques aux trésors plus discrets, chaque parcours est une nouvelle exploration.

📅 **Dimanche 29 mars**

🕒 **À 14h30**

⌚ **Durée : 1h**

📍 **Départ dans le hall du musée**

🎫 **Sur inscription***



SAMEDI 28 MARS

Animation	Lieu	18h	18h30	19h	19h30	20h	20h30	21h	21h30
Jeux vidéo	Salles du musées								
Stand rétrogaming	Atrium (rdc)								
Rencontre Association Black Door Games	Hall								
Conférence jouée « Jouer avec nos peurs : mais où sont les limites ? »	Salle XVIII ^e siècle (1 ^{er} étage)								
Concert musiques jeux vidéo	Place de la Révolution, devant le musée (repli hall)								
Conférence jouée « La musique dans les jeux vidéo »	Salle XVIII ^e siècle (rdc)								
Frise Chronogeek	Atrium								
Visite exposition Ceija Stojka	Départ hall (rdc)								
Jeu du Pix'sound	Salles du musée								

DIMANCHE 29 MARS

Animation	Lieu	10h	10h30	11h	11h30	12h		14h	14h30	15h	15h30	16h	16h30	17h
Jeux vidéo	Salles du musée													
Stand rétrogaming	Atrium (rdc)													
Rencontre Association Black Door Games	Hall													
Let's play	Salle XVIII ^e siècle (1 ^{er} étage)													
Bingo table-ronde	Salle XVIII ^e siècle (1 ^{er} étage)													
Frise Chronogeek	Atrium													
Atelier peinture figurine Pokemon	Hall (rdc)													
Atelier mosaïques Space Invader	Atelier pédagogique (rdc)													
Visite exposition Ceija Stojka	Départ hall (rdc)													
Visite découverte	Départ hall (rdc)													
Jeu du Pix'sound	Salles du musée													



Merci à nos partenaires :



Jeux de la
Comté



BLACK
DOOR
GAMES

UNIVERSITÉ
MARIE & LOUIS
PASTEUR



MUSÉES
D'ARTS &
DU TEMPS
BESANÇON



MUSÉE
DES BEAUX-ARTS
& D'ARCHÉOLOGIE
BESANÇON

Ville de
Besançon

www.mbaa.besancon.fr

www.facebook.com/mbaa.besancon

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

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

Musée des beaux-arts

et d'archéologie

96 Grande rue, 25000 Besançon

Standard : 03 81 81 15 00