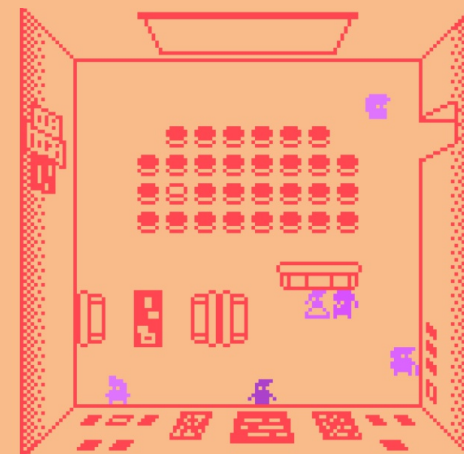


# Traces

Où se cache notre histoire



Partons à la recherche des traces et des archives de la lutte contre le sida, menons l'enquête et continuons la lutte avec les personnes et groupes rencontrés. Une aventure rythmée par une série d'épisodes qui nous fera voyager des années 80 aux années 2050.

[Lien vers notre jeu, TraceS: Où se cache notre histoire](#)

## ■ À PROPOS DU PROJET

La naissance de ce projet, repose sur l'envie de proposer un projet interactif offrant une approche inhabituelle et pourtant actuelle. Il y a là, une volonté de discussion, de questionnement auprès d'un public de joueurs mais également de non joueurs.

L'association la Fabric'Art était à la recherche d'un dispositif ludique pour donner envie à différents publics de découvrir l'Histoire de la lutte contre le Sida. Les échanges lors du séminaire du Mucem « Les représentations publiques du Sida<sup>1</sup> » ont confirmé l'idée de développer un jeu vidéo comme dispositif ludique. De plus, la réalisation ou et la pratique de jeu vidéo pour favoriser les interactions entre personnes hospitalisées et leurs proches et leurs soignants se développe<sup>2</sup>. C'est donc dans ce contexte de ludification des actions de soin<sup>3</sup> que nous développons ce projet de jeu vidéo.

Le choix de l'outil de développement Bitsy<sup>4</sup> est une solution pour réussir à lier ces différents publics. Ce moteur fait partie d'une gamme d'outils, souvent open source et gratuit. Ils permettent une prise en main plus accessible pour des communautés voulant développer des jeux sans avoir les prérequis habituels (langage de programmation, graphisme...)

Des conceptrices tels que Anna Anthropy, Merritt Kopas, ont utilisé ces outils pour parler de leur vécu, abordant ainsi le processus de transition, la transphobie, le lesbianisme. Le développement de ces jeux a permis une notoriété des conceptrices et des outils. Dorénavant une référence dans le milieu vidéoludique queer, Anna Anthropy, ne cesse d'encourager l'utilisation de ce genre d'outils pour s'exprimer<sup>5</sup>. C'est donc, dans une volonté de s'inscrire dans cette histoire que nous utilisons Bitsy.

## ■ À PROPOS DU PROJET

Par ailleurs, si la question de la représentation des diversités représente un enjeu de plus en plus important dans l'industrie vidéoludique, ça n'a pas toujours été le cas. Lors de nos réflexions, nous nous sommes questionnées, y avait-il des créateurs queer et/ou vivant avec le VIH abordant ces questions de vécus, aux prémices du jeu vidéo ? La chercheuse Adrienne Shaw<sup>6</sup>, a réalisé il y a quelques années *lgbtqgamearchive*<sup>7</sup>, un site d'archives de jeux vidéo LGBTQ. Parmi la multitude de jeu, *Caper in the Castro*, a particulièrement attiré notre attention.

*Caper in the Castro*, sorti en 1989, est un jeu d'enquête, développé par C.M. Ralph. Il est considéré comme le premier jeu vidéo ayant pour thème la communauté LGBT. Nous incarnons, Tracker McDyke, une détective lesbienne à la recherche de son amie drag queen Tessy La Femme disparue dans le Castro (quartier gay de San Francisco). Dans une interview, C.M. Ralph, indique que le jeu a d'abord été diffusé sous le nom de *Charity Ware* afin d'inciter les personnes téléchargeant le jeu à faire des dons à des associations de lutte contre le Sida. Par la suite, une version hétéronormée a été commercialisée.

Notre jeu vidéo explorera une série d'épisodes dans différents univers afin de faire découvrir des traces multiples et plurielles de l'histoire de la lutte contre le Sida. Les épisodes seront coconstruits. Certains lors d'ateliers en présentiel ou en ligne, d'autres via des échanges individuels ou encore via des séances de type building. Des explorations collectives de ces épisodes seront programmées en ligne et en présentiel.

Une borne d'arcade dédiée à notre jeu sera coconstruite lors d'un atelier mené dans un Fab Lab. Un épisode sera diffusé en juin 2021 à l'occasion des 40 ans de la publication de l'article scientifique du bulletin hebdomadaire américain des *Centers for Disease Control*<sup>8</sup> publié le 5 juin 1981, première évocation scientifique occidentale de ce qui sera nommé plus tard : l'épidémie du SIDA. Le jeu sera présenté lors de différents événements en présentiel et en ligne. L'occasion de partager l'histoire de la lutte contre le Sida et les moyens actuels de prévention et de réduction des risques.

## ■ L'ASSOCIATION



### La Fabric'Art-thérapie<sup>9</sup>

Association française, créée le 1er décembre 2015, à l'occasion de la Journée mondiale de lutte contre le Sida, par des personnes vivant avec le VIH, des professionnelles de soin et des artistes qui ont œuvré ensemble durant plus d'une dizaine d'années afin d'explorer les potentialités de l'art-thérapie et des pratiques artistiques et culturelles durant des parcours de soins.

Le nom de l'association : Fabric'Art thérapie fait référence au livre « De humani corporis fabrica » dit La Fabrique de Vesale, une étape clef de l'histoire de la médecine liée à celle de l'histoire des arts et de l'humanisme de la Renaissance.

## ■ L'ÉQUIPE

Paulette, game designer et conceptrice de jeux.

ÆI est titulaire d'un master d'arts plastiques spécialisé dans la conception de jeux et médias interactifs à Montpellier. Sa recherche questionne la représentation des minorités sexuelles et de genre dans les jeux vidéo.

ÆI utilise le jeu vidéo comme un médium artistique permettant de véhiculer des intentions et des messages s'adaptant au contexte donné et réalise des jeux avec son collectif Gamaturgie.

ÆI affectionne également les outils simples de création vidéoludique comme Twine, Bitsy, Gdevelop, qui offrent une approche plus expérimentale et artistique ainsi qu'une démystification à la logique de programmation.

Isabelle Sentis, médiathécaire, médiatrice culturelle et art-thérapeute.

Elle a fondé l'association la Fabric'Art-thérapie<sup>10</sup> en 2015 regroupant des personnes expertes de leurs parcours de vie avec des maladies chroniques, des soignant.e.s, des artistes et des concepteur.ices de jeux.

Elle met en place des projets culturels participatifs et anime des dispositifs collaboratifs de pratiques artistiques en Europe. Son mémoire en art-thérapie à la Faculté de médecine portait sur les apports de l'art-thérapie lors de parcours d'éducation thérapeutique. Elle y développait une réflexion sur le jeu et ses implications lors des ateliers d'art-thérapie.

## ■ RÉFÉRENCES

1. Le séminaire « Les représentations publiques du Sida. Collecter, conserver et exposer l'histoire du VIH-Sida », mai 2019, au Mucem.

<https://www.mucem.org/programme/les-representations-publiques-du-sida>

La Fabric'Art fait partie du comité de suivi du projet d'exposition du Mucem qui aura lieu en décembre 2021.

2. <https://www.chu-lyon.fr/fr/quand-le-jeu-video-favorise-la-reeducation-en-geriatrie>

3. <https://www.cnetfrance.fr/news/jeu-video-et-sante-unis-pour-le-meilleur-et-pour-guerir-39887561.htm>

4. <http://ledoux.io/bitsy/editor.html>

5. <http://triple-a-games.biz/books/videogame-zinesters/>

6. <https://adrienneshaw.com/>

7. <https://lgbtqgamearchive.com/>

8. <http://www.journaldusida.org/infographies/events/>

9. <https://www.lafabricart.fr/>

10. L'équipe de la Fabric'Art-thérapie  
<https://www.lafabricart.fr/lart-therapeute>