




l'arÊTE


Affaire grand verre

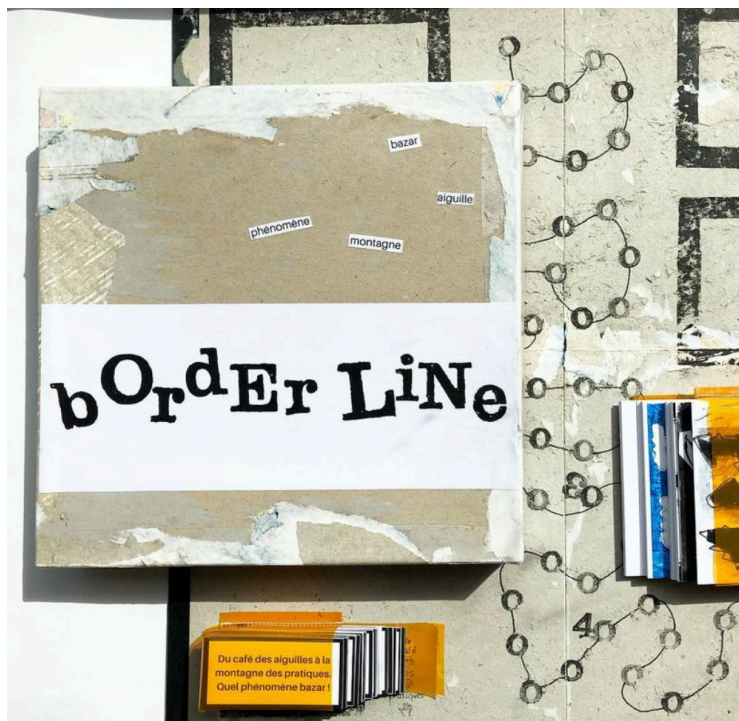
**BORDER
LINE**

Un livre d'art et aussi un jeu, il invite à la contemplation et à la poésie, et incite les joueurs à confronter leur regard, leurs sensations et à mettre en discussion leur point de vue.

bOrdEr LiNe crée un espace de convivialité qui peut varier en fonction des personnes présentes : on peut commencer à jouer à 4 et finir à 18, selon les personnes qui entrent ou qui sortent du jeu.

Le temps de jeu peut être très variable, 5 minutes ou 3 heures selon les envies. Il est donc idéal pour jouer en famille, entre amis ou dans un cadre professionnel ou de loisirs.

Il existe deux versions du jeu, une version boîte et une version textile.



Le projet est parti de rien et s'est articulé autour d'un petit collectif habitués des livres d'art.

Rien, c'était proposer au présent des mots, des idées, des formes, des rêves, des expériences.

4 mots se sont imposés MONTAGNE, AIGUILLE, PHÉNOMÈNE, BAZAR.

Ils ont été décortiqués, assemblés, dessinés, sculptés, étirés. Ils sont devenus jeu, à la frontière du livre, de la contemplation. Un livre à déguster, en lien avec ses propres sensations et dans la relation à l'autre.

Des centaines de textes et d'images ont été conçus lors de temps de créations collectives, avec des habitants, des jeunes d'IME et même des élèves du lycée Français du Caire. Un corpus a été sélectionné, puis retravaillé. Au total 310, "aphorismes", TEXTES et IMAGES prêt à dialoguer au travers du jeu.

L'affaire grand verre

Une collection de produits conçu et réalisés par un studio de création industrielle, espace ouvert d'invention individuelle et collective.

Tous les produits de cette collection proposent des expériences esthétiques ou poétiques, créent des liens et du jeu au sein du vivant.

Ils ont la particularité d'être fabriqués principalement en utilisant des matériaux récupérés et en proposant des espaces de faire-ensemble pour leur production : ils impliquent des bénévoles et des personnes en recherche d'un cadre de travail, pour une pré-insertion par les pratiques.

Un studio ouvert, lieu de production, de prototypage et de fabrication se déploie dans 4 lieux Piloté par deux designers, il s'inscrit dans l'écosystème du tiers-lieu en mobilisant à chaque étape des collectifs ouverts et des matériaux récupérés.

La Base, 109 rue de Belfort

L'atelier sec. Un atelier partagé pour le bois/réparation et le travail du textile dans toutes ses formes, associé à une matériauthèque bois, métal, textile et mercerie, bâche, pièces plastiques.

C'est un lieu de travail et d'échanges dédié au travail du bois et du textile, pensé pour faciliter le réemploi des ressources de la matériauthèque, favoriser la création et l'invention d'objets, ses espaces accueillent des projets de fabrication, de production en intelligence collective.

L'atelier propose des espaces, des machines et des outils de travail accessibles sur réservation.

Le café des pratiques, 105bis rue de Belfort

L'atelier humide. Un atelier partagé autour de la céramique, de la mosaïque, de la gravure et de la photographie argentique, associés à une matériauthèque tesselles et papeterie et à un espace de motricité et de jeux pour les enfants.

L'arrosoir de Susan, 33A rue de l'église

Un espace de cuisine - conserverie partagé permettant de cuisiner et de transformer les invendus alimentaires et surplus des jardins.

Le jardin de la Pernotte, 33A rue de l'église

Un jardin partagé en interface avec l'habitat participatif Habiter Près du Platane.

Des acteurs locaux

Un consortium de trois associations :

l'arÊTE, le café des pratiques et l'école des pratiques.

1.

L'arÊTE est une structure de création artistique, de création industrielle et de diffusion culturelle installé au cœur d'un tiers-lieu à Besançon, qui allie convivialité, culture et production. L'arÊTE a pour vocation d'ouvrir des espaces poétiques, de sensibiliser à l'art, de rendre possible des émotions et des expériences esthétiques ainsi que de médiatiser la création. Elle mobilise des processus artistiques innovants tels que la collaboration, la pédagogie par le jeu, le détournement, le réemploi, la réparation, la promenade, l'implication dans l'espace public, la valorisation des savoirs et des savoir-faire... Le tout en plaçant l'écologie au cœur de ses projets : l'arÊTE se questionne sur nos lieux de vie, entre espaces publics et espaces privés, le lien que nous entretenons avec notre environnement et sur notre manière d'habiter le monde.

<http://lartdetretousensemble.org/>

2.

Depuis 2011, le café des pratiques anime, au sens étymologique de « souffle de vie » un morceau de territoire en partant des envies et des talents de chacun. Le tiers-lieu, en décroissant les différents publics développe des projets concrets qui rendent les habitants acteurs de leur environnement (création d'un jardin partagé, d'un habitat participatif, maison d'édition, caférépartout, matériauthèque...). Ses vocations sont de créer du lien social et de favoriser l'invention individuelle et collective.

<https://www.lecafedespratiques.org/>

3.

L'école des pratiques est l'organisme de formation professionnelle du café des pratiques, certifié Qualiopi et spécialisé dans le développement de projets collaboratifs ou de tiers-lieux, la médiation artistique et l'animation durable. S'appuyant sur l'atelier partagé de l'arÊTE, il développe aujourd'hui des formations centrées sur les pratiques artistiques et artisanales.

<http://ecoledespratiques.org/>

+

Des collaborateurs

Artistes, artisans et designers, ils travaillent à l'atelier, sont moteurs dans des projets pour la collection l'affaire grand verre ou réalisent des prestations artistiques ou de fabrication artisanale autour des productions du studio.



109 rue de Belfort, 25000 Besançon
lartdetretousensemble@gmail.com
lartdetretousensemble.org
+33 6 22 09 62 02

Partenaires :






l'arÊTE


Affaire grand verre

**BORDER
LINE**

A sustainable art book and board game fusion, inspiring contemplation and poetry. Crafted with recycled materials, it reflects collaborative manufacturing workshops, promoting collective creativity. Accommodating 4 to 18 players, it transforms social spaces, fostering discussions and unique perspectives. Play durations range from 5 minutes to a 3-hour immersive journey, making it a versatile and engaging experience for all.

