

DOSSIER DE PRESSE

CTRL + ALT + ART PEINDRE LE JEU VIDÉO

EXPOSITION

85 rue des Arènes
39100 Dole - entrée libre
tel : 03 84 79 25 85

7 MAI AU 27 SEPTEMBRE 2026
MUSÉE DES BEAUX-ARTS DE DOLE



MUSÉE DES
BEAUX-ARTS
DE DOLE

sortiradole.fr
facebook.com/museedole
[@mba_dole](https://instagram.com/mba_dole)

Le Musée des Beaux-Arts de Dole
présente l'exposition

CTRL+ALT+ART PEINDRE LE JEU VIDÉO

du 7 mai au 27 septembre 2026

L'exposition a reçu le soutien de la DRAC Bourgogne-Franche-Comté et du Conseil départemental du Jura.

Commissariat de l'exposition

Marine Macq

Fondatrice de la galerie d'art Gamma, Auteure de livres d'art chez Pix'n Love Editions

Visite de presse

Le jeudi 7 mai 14h30

Vernissage

Le jeudi 7 mai 18h30

Relations presse

Samuel Monier

03 84 79 78 64 (ligne directe) / s.monier@dole.org



L'EXPOSITION

Peindre le jeu vidéo

Lorsque débute la création d'un jeu vidéo, ses auteurs n'ont pas toujours une idée arrêtée sur l'univers qu'ils souhaitent développer, ni même ce à quoi celui-ci devrait ressembler. Afin de donner du corps et de l'élan à leurs idées, ils font appel à des artistes peintres dont les joueurs et les joueuses connaissent parfois les images, rarement les noms ; des acteurs dont l'activité les place au cœur de la fabrique de nos imaginaires.

Des explorateurs d'idées

Ces artistes sont généralement désignés sous le terme anglophone de concept artist, une expression que l'on traduit par « artiste idéal » (« qui se rapporte à une idée »). Ce professionnel a pour mission de poser les fondations visuelles d'un projet, autrement dit de mettre en images des décors, des personnages et des artefacts en tout genre, parfois même les séquences narratives clés d'un récit. Ses représentations picturales et prototypiques soutiennent directement la prévisualisation d'un sujet, ainsi que sa compréhension auprès d'une large équipe de production. Entre la fin des années 1980 et le début des années 2000, les artistes qui exercent cette fonction en France proviennent majoritairement du monde de l'illustration, de l'infographie, et de la bande dessinée franco-belge. Il faut attendre la transformation du modèle économique du jeu vidéo et l'émergence des premières écoles de formation spécialisées pour que la discipline de design se structure autour de statuts professionnels reconnus. Rompu aux techniques de dessin traditionnel et numérique, initié à l'histoire de l'art et des images, l'artiste idéal s'impose en moins de deux décennies comme une figure incontournable dans le monde des industries culturelles, et celle du jeu vidéo en particulier.

Des explorateurs de style

Les expérimentations plastiques et iconographiques de l'artiste idéal sont toutes placées sous la supervision d'un directeur artistique, lequel définit les règles de design d'une production, avant d'en constituer les moodboards inspirationnels. Imaginez de vastes planches visuelles et composites où sont réunies les références documentaires d'un projet de jeu, entre photographies, dessins, maquettes, plans séquences de films, archives de musées ou tout autre support médiatique. C'est ici, dans l'intimité des studios, que se tissent les filiations esthétiques – profondes et nombreuses – entre le jeu vidéo et les œuvres de peintres traditionnels ou contemporains. D'ailleurs, les contraintes techniques des développeurs se sont à ce point déplacées qu'il est aujourd'hui possible pour les artistes de transformer l'écran de jeu en une extension de la toile peinte. Formes, traits, couleurs, textures, composition, lumière : un jeu vidéo peut revendiquer des styles graphiques très diversifiés, miser sur une direction artistique inédite ou s'inscrire dans une tradition picturale établie, en vue d'ouvrir des voies d'interprétation poétique.

Loin d'être un continent isolé, le jeu vidéo est connecté à l'art de la peinture par des passerelles manifestes et néanmoins peu connues, passerelles que l'on souhaite emprunter à travers cette exposition. Réalisées à l'encre de chine, à l'aquarelle traditionnelle ou encore sur ordinateur, les œuvres idéelles présentées au Musée des Beaux-Arts de Dole ont été produites par les équipes de studios de développement français et internationaux. Rarement destinées à être vues par le public, elles sont pourtant les témoins de pratiques artistiques diversifiées et les réceptacles d'intentions créatives naissantes.

Biographie de la commissaire d'exposition

Marine Macq est directrice et commissaire d'exposition de la galerie d'art vidéoludique Gamma. Autrice de livres d'art et assistante éditoriale pour la maison d'édition Pix'n Love, elle est également documentaliste pour des studios de jeux vidéo français et européens. Marine Macq s'intéresse à l'histoire du concept art et à la direction artistique de projet dans les domaines du jeu vidéo et du cinéma. Elle est l'autrice de six ouvrages consacrés à l'art du jeu vidéo, parmi lesquels L'art de Clair Obscur : Expedition 33. Pour ceux qui viendront après (2025), L'art de Dordogne, un jeu vidéo peint à l'aquarelle (2024), ou encore Imaginaires du jeu vidéo, les concept artists français (2021).

RELATIONS PRESSE

Contact : Samuel Monier - s.monier@dole.org

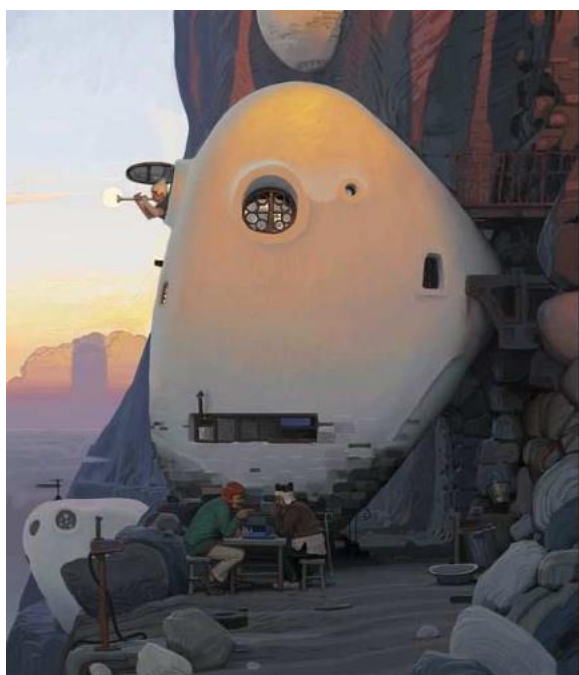
Clichés disponibles en haute resolution (jpg -300 dpi) sur demande par mail



Arkane – *Dishonored I & II*
@ Bethesda Softworks, Arkane Lyon



Spiders – *Steelrising*
© Nacon, Spiders Studio



DON'T NOD – *Jusant*
© Don't Nod Entertainment



Sandfall – *Clair Obscur: Expedition 33*
© Kepler Interactive, Sandfall Interactive



Joe Richardson – *Procession to Calvary*
© Akupara Games, Joe Richardson



Amanita Design – *Creaks*
© Amanita Design Studio



Pat Naoum – *The master's Pupil*
© Pat Naoum Games



Nomada – *Gris*
© Devolver Digital, Nomada Studio



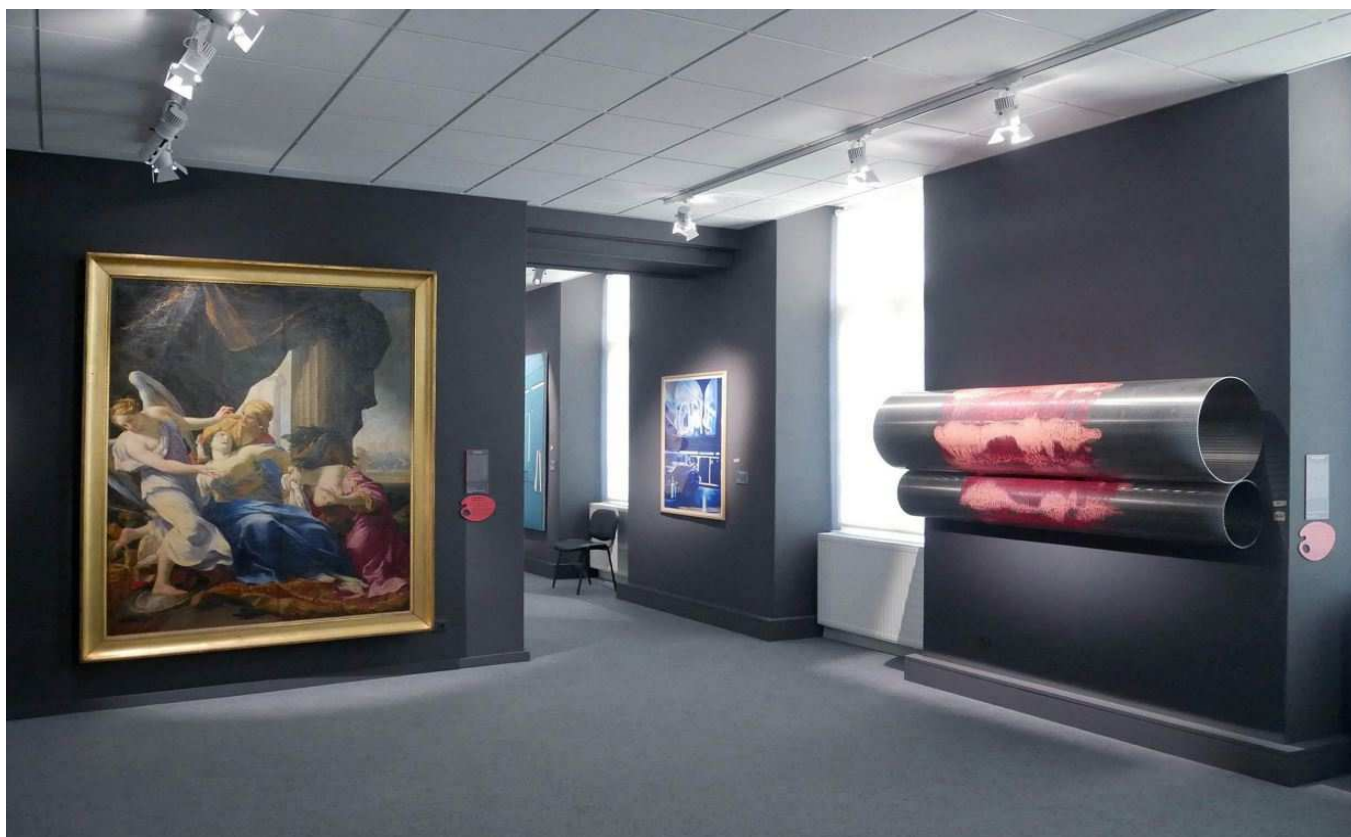
UJNSQ – *Dordogne*
@ Umanimation, UJNSQ et Focus Home Interactive



Digixart – *11-11 : Memories Retold*
© Bandai Namco, Digixart et Aardman Animations

LE MUSÉE DES BEAUX-ARTS DE DOLE

Fondé en 1821, le musée fut longtemps installé dans le Collège de l'Arc et dans l'ancienne Chapelle des Jésuites attenante, avant que la nécessité d'un lieu plus adapté à la richesse des collections, constituées tout au long du 19^e siècle, ne s'impose. En 1980, le musée déménage dans un ancien bâtiment militaire du 18^e siècle, le Pavillon des Officiers, rénové et réhabilité par l'architecte Louis Miquel. Élève pendant deux ans de Le Corbusier, il défend une architecture d'esprit brutaliste, marquée notamment par son goût pour le béton brut. Pour l'ouverture du « nouveau » musée de Dole, il livre un bâtiment qui, tout en respectant le bâtiment ancien, son plan en L, sa structure et ses volumes, se veut moderne dans sa sobriété et dans l'utilisation, comme une signature forte, du béton pour concevoir des balcons intérieurs. L'inauguration en 1980 s'accompagne du développement d'une politique d'exposition et d'acquisition autour de l'art contemporain, qui ouvre le musée des Beaux-Arts sur le présent et initie un dialogue entre les époques, une vocation qui a perduré depuis.



En 2025, une rénovation du musée a permis une réorganisation des espaces autour de trois thématiques : Arts, Histoire et Archéologie. Le parcours permanent a été revu et le confort de visite grandement amélioré. Ce dialogue fécond permet de faire de notre institution un lieu qui fait le pont entre le passé et le présent, mais aussi entre les domaines de la création, entre les êtres humains. Le parcours à travers les collections permanentes se déploie sur trois étages du bâtiment, permettant de traverser les époques de façon chronologique et thématique à la fois.

Au rez-de-chaussée, cette approche se matérialise par un parcours synthétique sur l'histoire de la ville. Il permet aux visiteurs d'appréhender les jalons essentiels qui ont marqué l'évolution de notre cité : Dole comme capitale du comté de Bourgogne, la reconstruction de la ville au 16^e siècle, l'annexion par Louis XIV, l'époque moderne... L'ensemble est accompagné d'une frise chronologique reprenant les dates et événements les plus marquants.

Au premier étage, un nouveau parcours thématique autour de la couleur dans l'art invite à une présentation résolument non chronologique mêlant art ancien et contemporain du 11^e au 21^e siècle pour permettre à la collection du musée de vivre différemment, de s'affranchir d'une vision positiviste de l'histoire de l'art, de ne plus penser seulement les œuvres en termes d'avancée dans le temps et de progrès, mais plutôt de moments et de rencontres.



La collection contemporaine s'est constituée depuis 1983 autour du Nouveau Réalisme (César, Arman...) et de la Figuration critique des années 1960-70 (Monory, Rancillac, Télémaque, Erró, Cueco, Fromanger...). Elle continue à se développer aujourd'hui, entre art contemporain historique et jeune création, autour de deux grands axes majeurs : image et récit(s) d'une part, art et société d'autre part.

Le dépôt des œuvres du Lab'Bel, collection d'art contemporain du groupe Bel, vient enrichir ce fonds, ouvrant la collection, largement picturale à ce jour, vers d'autres formes et d'autres familles artistiques.

La programmation des expositions garde en fil rouge le dialogue entre patrimoine et art contemporain : les projets défendus en art ancien s'inscrivent dans un rapport à l'histoire du musée, à son territoire, aux artistes qui constituent le socle de la collection. Les expositions d'art contemporain et les projets thématiques transhistoriques constituent autant de réponses aux grands axes scientifiques définis pour la collection contemporaine, tout en s'autorisant des chemins de traverses pour ouvrir de nouvelles perspectives dans le projet du musée.

INFORMATIONS PRATIQUES

CTRL+ALT+ART

Peindre le jeu vidéo

du 7 mai au 27 septembre 2026

Musée des Beaux-Arts de Dole

85 rue des arènes - 39100 Dole

Tél : 03 84 79 25 85

Ouvert du mardi au samedi de 10h à 12h & de 14h à 18h et le dimanche de 14h à 18h

Entrée libre

www.sortiradole.fr

www.facebook.com/museedole

Instagram @mba_dole

Commissariat de l'exposition

Marine Macq, directrice et commissaire d'exposition de la galerie d'art vidéoludique Gamma

Relations presse

Samuel Monier, responsable des expositions temporaires et des collections

s.monier@dole.org / 03 84 79 78 64

Médiation et programmation culturelles

Cyril Aubertin, responsable du service des publics

c.aubertin@dole.org / 03 84 79 78 66 – 06 61 96 70 74

Autour de l'exposition

Toutes les activités culturelles et artistiques du musée sont gratuites.

Jeu. 21 mai à 18h30 : conférence de Philippe Dubois, président de l'association MO5 qui préserve et diffuse le patrimoine vidéoludique

Jeu. 11 juin à 18h30 : rencontre avec Mary Glaid, concept artist et infographiste 2D (matte painting)

Jeu. 18 juin à 18h30 : rencontre avec Marine Macq, commissaire de l'exposition

Jeu. 2 juillet à 18h30 : conférence de Pierre Corbinais, auteur/narrative designer, intitulée « De l'art délicat d'écrire des jeux déprimants »

Jeu. 10 septembre à 18h30 : rencontre avec Rachel Dufossé, concept & game artist au studio Wild Wits Games

Jeu. 17 septembre à 18h30 : atelier : comme les concepts artists venez créez votre personnage de jeu vidéo et son univers. Sur réservation, à partir de 16 ans

Jeu. 24 septembre à 18h30 : rencontre avec Florence Noé, co-fondatrice de Tohu Bohu Games et programmeuse

Visites guidées

Les dimanches à 15h : 17 et 31 mai, 14 et 28 juin, 12 et 26 juillet, 9 et 23 août, 6, 20 et 27 septembre
Gratuit, entrée libre.

Des bornes de jeu vidéo sont en accès libre dans le parcours de l'exposition.

En partenariat avec les Médiathèques du Grand Dole

Tournois de jeux vidéo

Sam. 30 mai de 13h30 à 17h30 : Super Smash Bros Ultimate - à l'Hôtel-Dieu, salle du Forum

Sam. 13 juin de 13h30 à 17h30 : Super Smash Bros Ultimate - à la médiathèque de Tavaux

Mar. 7 juillet de 13h30 à 17h30 : FIFA - à la médiathèque Albert Camus

Ven. 7 août de 13h30 à 17h30 : Mario Kart World - à l'Hôtel-Dieu, salle du Forum

Dès 10 ans. Gratuit, sur inscription sur le site internet des médiathèques du Grand Dole ou par mail à emilien.salmon@grand-dole.fr.

Après-midi jeux VR

Mer. 22 juillet de 14h à 17h30 : à l'Hôtel-Dieu, salle du Forum

Mar. 19 août de 14h à 17h30 : à la médiathèque de Tavaux

Dès 10 ans. Gratuit, entrée libre.