



M a travaillé avec dix participants, les cobayes, à une nouvelle présentation de la collection autour d'œuvres minutieusement sélectionnées de [la collection de M](#) et de [Cera](#). L'ensemble du parcours est conçu comme un jeu numérique. À chaque session, les « cobayes » ont misé des points gagnés sur leurs œuvres favorites en vue de les sélectionner pour la présentation de la collection. Chaque session s'est terminée par un tour de scrutin éliminatoire au terme duquel des œuvres étaient donc écartées.

## Les cobayes

Tous les deux ans, M élabore une présentation de la collection avec le public. M veut ainsi donner à son public la possibilité de faire l'expérience de toute la complexité de l'organisation d'une présentation de la collection.

Normalement, le groupe devait se réunir dans les salles du musée, mais pour limiter la propagation du coronavirus, il a fallu complètement bouleverser l'approche. En collaboration avec [Abracademy](#), le jeu a été numérisé à l'aide d'[un tableau interactif Miroboard](#), afin que nos cobayes puissent s'affronter pour défendre les œuvres qu'ils souhaitent voir être présentées dans les salles de M.

Le groupe se compose de dix candidats de générations et d'origines diverses, avec un point commun : leur enthousiasme pour l'art.

## Le processus de sélection

L'ensemble du parcours est conçu comme un grand jeu. Les cobayes et les collaborateurs de M se rencontrent plusieurs fois en mode numérique et si possible – touchons du bois – également en chair et en os à mesure que le vernissage approche. Au cours de ces sessions virtuelles, ils découvrent et approfondissent leur connaissance de trente œuvres provenant de [la collection M et Cera](#), et ce, chaque fois sous un angle différent.

Jouer à un jeu signifie gagner des points. À chaque session, un participant peut gagner des points qu'il ou elle mise sur son œuvre préférée afin de la conserver dans l'exposition. Chaque session se





termine par un tour de scrutin éliminatoire qui écarte les œuvres les moins défendues. À la fin de l'expérience, il reste dix œuvres, les dix pièces favorites des participants.

Le fil conducteur du projet est l'expérience de l'art. Pour ce faire, M s'inspire d'éléments de culture visuelle puisée dans la théorie culturelle [Cultuur in de Spiegel](#) de la Communauté flamande. Comment regardons-nous l'art ? Comment analysons-nous des œuvres ? Est-ce identique pour chacun ?

Après le parcours numérique, les cobayes ont l'occasion d'admirer leurs œuvres préférées en face-à-face dans les réserves de M. Nous enregistrerons leurs réactions en vidéo et celles-ci pourront être visionnées à M avec les dix œuvres sélectionnées.

Cette présentation de la collection a été rendue possible grâce aux contributions des [M-cènes](#) par le biais de [M-LIFE](#) et se déroule en partenariat avec [Cera](#).

Duration: 28.05.21 - 28.04.24

