

Fiche explicative : GeoNetArt 2018 – 2019
Des Clefs Pour Un Voyage

Description du travail :

Il s'agit d'un jeu de piste composé de balises appelées « Clefs ».

Le but du jeu est de trouver toutes les « Clefs » en effectuant une balade. Chacune d'entre elles, grâce à un QR Code, permet de découvrir des objets essentiels au voyage. Mais ces objets sont avant tout porteurs de valeurs qui peuvent aider à construire un bon voyage, quel qu'il soit.

Intention artistique :

En 2016, je suis parti en voyage pendant 10 mois. Durant celui-ci, j'ai appris beaucoup de choses grâce à diverses expériences. Donc à travers ce jeu, j'aimerais partager mes acquis (appelés « Clefs » ou « objets de valeurs » sur le site) pour pouvoir conseiller n'importe quel joueur au sujet de ses futurs voyages.

En ce qui me concerne, **la patience**, symbolisée par la montre à gousset et les chaussures, m'a été nécessaire dans l'apprentissage d'une nouvelle langue ; **la confiance**, représentée par la carte, traduit le fait d'oser aller vers l'inconnu, de rencontrer un autre univers, d'autres personnes et à être toujours soi-même ; **la détermination**, matérialisée par la boussole, m'a accompagné pour aller de l'avant sans jamais me détourner de mes objectifs; **l'amour**, figuré par une tirette, est un apprentissage que je mène depuis longtemps et qui me permet de mettre du cœur dans tout ce que je fais, de faire de chouettes rencontres et d'en garder quelques bons souvenirs.

Contexte de présentation :

Balade balisée sur Namur et Bruxelles à proximité de gares accessibles en train.

Références :

- Voyages personnels
- Scoutisme (hikes / jeux dans les bois avec balises)
- Randonnées
- Chemins de Saint-Jacques de Compostelle
- ...