

Le Centre Culturel Coréen tire son épingle du jeu avec sa grande exposition dédiée à l'histoire du divertissement en Corée

Dans le cadre de la Saison de la Corée 2024, le Centre Culturel Coréen présente sa toute nouvelle exposition autour des Jeux Coréens, du 24 mai au 5 octobre.

## NOLI : JEUX CORÉENS

Grande exposition dédiée à l'histoire du divertissement en Corée  
Du 24 mai au 5 octobre 2024



Scène de genre de *Sin Yunbok* © Musée Kansong (gauche) / *Swing girl* © THE SANDBOX (K-verse Musée Kansong) (droite)

Vieille de plusieurs millénaires, l'histoire des jeux a depuis toujours jalonné celle de l'humanité. Mêlant imagination, stratégie et activité physique, les jeux passionnent par la compétition et le hasard qu'ils promeuvent, les liens sociaux qu'ils permettent de tisser et le plaisir du divertissement qu'ils procurent. D'ailleurs, le sport relève lui aussi de ces mêmes éléments.

Présents dans toutes les cultures du monde, les jeux et le sport ont connu un essor particulièrement intéressant tout au long de l'histoire de la péninsule coréenne. Des divertissements autrefois réservés à la noblesse à ceux appréciés par les classes populaires, des sports d'hier à ceux d'aujourd'hui, et même ceux du futur, le Centre Culturel Coréen propose un tour d'horizon passionnant et ludique de la Corée des jeux, sous la forme d'une grande manifestation culturelle. L'exposition « Noli : jeux coréens » (noli signifiant « jeu » en coréen) se découpe ainsi en trois volets jouant sur la temporalité : le passé, le présent et le futur.

- **Premier volet : les jeux traditionnels coréens**

Au premier étage, le voyage débute par une plongée dans l'histoire et la tradition coréenne. Dans la première salle, qui contient des **reproductions et des animations digitales de peintures anciennes du peintre Sin Yunbok (surnommé Hyewon)**, datant du XVIII<sup>e</sup> siècle. Présentées en collaboration avec le Musée Kansong, ces scènes de genre donnent à voir de jeunes nobles coréens d'autrefois s'adonnant à diverses distractions en bonne compagnie. Dans une autre pièce, **des œuvres dépeignant les plaisirs de la vie se transforment en jeu interactif conçu par la plateforme de jeu métavers The Sandbox**. En explorant l'étage, le visiteur découvre également des reproductions de **scènes de jeux folkloriques** du peintre de genre Kim Jun-geun (plus connu sous le nom d'artiste **Kisan**), datant de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, dont les originaux font partie des collections du Musée Guimet. En outre, on peut y admirer des réinterprétations de jeux traditionnels issues du fonds de la Fondation coréenne pour les arts et le design (KCDF), **des cerfs-volants chamarrés** créés par le maître-artisan Rhee Kitai, ou encore des **reproductions de jeux coréens populaires du XX<sup>e</sup> siècle** que viennent agrémenter des extraits de la série à succès **Squid Game**.

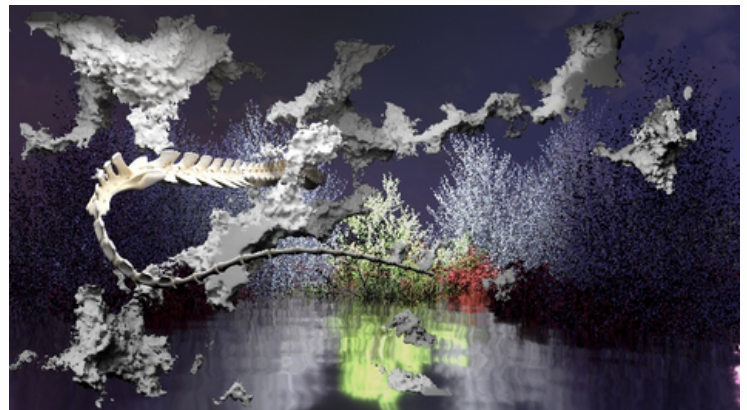


*Pogurak (danse de cour) © Colin Jin*

- **Deuxième volet : des explorations créatives et futuristes**

La visite se poursuit au deuxième étage avec un focus sur **les œuvres de l'artiste Colin Jin** qui, grâce à sa passion pour les **LEGO**, recrée personnages et motifs représentatifs des jeux traditionnels coréens. En outre, une partie de l'étage est consacrée au **jeu de l'expérimentation futuriste**. Cet espace, dans lequel sont présentés **les projets de recherches de sept laboratoires du département du Design industriel du KAIST (l'Institut supérieur coréen des sciences et technologies)**. Ces sept projets permettent aux visiteurs de découvrir de nouveaux horizons et de faire une incursion dans des jeux faisant travailler l'imagination.

On retrouve par exemple, The Authentic Color Play, un appareil développé en collaboration avec la marque de cosmétiques coréenne AMORE PACIFIC, qui permet d'analyser les traits physiques (peau, cheveux,...) d'une personne! Le public pourra ainsi découvrir le concept et repartir avec un QR code permettant d'acheter en ligne le produit issu du résultat obtenu. Une plongée dans le monde de la réalité augmentée de la plateforme sociale Paraverse permet également aux visiteurs munis de smartphones de faire une incursion au cœur des dernières avancées technologiques et visuelles.



*Touching the Virtual with SpinOcchio&SpinOcchietto* © Make Lab\_ID KAIST

*Uncharted territory* © XD Lab\_ID KAIST

- **Troisième volet : l'eSport sud-coréen**

Enfin, la visite s'achève au rez-de-chaussée avec une exposition dédiée à l'histoire fascinante de **l'eSport sud-coréen**. Ainsi, les visiteurs pourront bénéficier, à travers cinq espaces, d'une exploration immersive des origines, des triomphes et de l'avenir prometteur de cette industrie.

En premier, "La Naissance de l'eSport sud-coréen", raconte les débuts modestes de cette industrie florissante, mettant en lumière des jeux historiques tels que Starcraft et League of Legends. Ensuite, place au "Hall of Fame de la LCK", pour admirer les maillots emblématiques des équipes du championnat professionnel Coréen de League of Legends (LCK) et explorer son histoire prestigieuse. Les visiteurs auront l'occasion de découvrir dans la salle "LCK - Histoires de Légendes", les exploits des légendes de la LCK à travers des photos, vidéos et témoignages emblématiques. Puis l'espace "Routine des joueurs eSport Pro", offre un aperçu des sacrifices nécessaires pour devenir un professionnel de haut niveau. Enfin, le cinquième et dernier espace, « PC Bang photo booth», permet de rentrer dans la peau d'un joueur professionnel, dans son écosystème gaming. Cette exposition, en partenariat avec LG Electronics France, a pour but de célébrer l'essence même de l'eSport sud-coréen et de son impact mondial croissant. À travers un partenariat avec l'équipe Karmin Corp ainsi qu'avec le LEC (Championnat Européen de Leagues of Legends), LG Electronics France a pour ambition d'être un acteur majeur dans le monde du gaming et d'offrir des produits de pointe aux joueurs du monde entier tout en leur promettant une expérience inoubliable.

Voici donc autant de facettes qui permettent aux visiteurs du Centre Culturel Coréen de découvrir au fil d'un parcours à la fois culturel, artistique et technologique permettant d'explorer toutes les formes de jeux qui se côtoient dans la péninsule coréenne.

**Commissaire de l'exposition** : Haeyoung-Yoomine KIM



한국문화원  
Centre Culturel Coréen

#### **À propos du Centre Culturel Coréen :**

Le Centre Culturel Coréen, service culturel de l'Ambassade de la République de Corée, créé en 1980, a pour vocation de mieux faire connaître la culture coréenne au public français et de promouvoir et de développer les échanges artistiques entre la Corée et la France. À travers ses activités multiformes, le Centre se présente comme un lieu de rencontres et de découvertes franco-coréen. Il est aussi une antenne d'information accueillant les visiteurs français qui s'intéressent à la Corée et à sa culture.

#### **Informations pratiques :**

Exposition "Noli" : Jeux coréens  
Du 24 mai au 5 octobre 2024  
Centre Culturel Coréen  
20 rue La Boétie, 75008 Paris