

[cinéma & audiovisuel]

RENCONTRES RÉGIONALES JEU VIDÉO, CINÉMA & ÉDUCATION AUX IMAGES

FORMATION - Module 2/3

25 mars 2022

Cinéma de la Cité - Angoulême (16)

SOMMAIRE

Jeu vidéo, cinéma & éducation aux images	page 3
Programme module 2	page 4
Les intervenants	page 7
Les structures organisatrices	page 8
Informations pratiques	page 9

partenaires nationaux



partenaires régionaux

structures organisatrices

JEU VIDÉO, CINÉMA & ÉDUCATION AUX IMAGES

Le Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine* propose, en partenariat avec Cina, Cinémas Indépendants de Nouvelle-Aquitaine, un cycle de trois journées de formation dédié au jeu vidéo et à la transmission.

Module 2/3 : « Le jeu vidéo : un monde de création et de compétences multiples. Découverte de métiers et créations ».

« Jeu vidéo : un monde de création et de compétences multiples »

Date : vendredi 25 mars 2022

Horaires : 9h30 - 17h30

Lieu :

Cinéma de la Cité
60, avenue de Cognac
16000 Angoulême

Personnes concernées : exploitants, exploitantes, médiatrices, médiateurs, animateurs, animatrices et bénévoles de salles de cinéma de salles de cinéma, médiathécaires, enseignantes, enseignants, animateurs, animatrices, éducateurs, éducatrices, réalisatrices, réalisateurs, auteurs, autrices, intervenantes et intervenants éducation artistique, élus, élèves, porteuses et porteurs d'un projet d'éducation aux images sur le territoire néo-aquitain, etc.



*Constitué d'ALCA Nouvelle-Aquitaine, de la FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, voir p.7

Pourquoi s'intéresser à la question du jeu vidéo dans l'éducation aux images ?



Depuis son apparition dans les années 60, le jeu vidéo n'a cessé ni de se renouveler ni d'investir les foyers. Après une lente reconnaissance, il est aujourd'hui reconnu comme un art à part entière qui propose un univers, un mode d'expression unique et des regards singuliers. Il génère des émotions en faisant appel à plusieurs autres arts : dessin, musique, cinéma, littérature, animation, sculpture, architecture, art contemporain, etc.

Le jeu vidéo, ce sont aussi de nouvelles formes, de nouvelles écritures, de nouvelles narrations, de nouvelles incursions dans l'imaginaire qui font appel à de multiples métiers, allant de la création à l'application technique et scientifique et qui ont su petit à petit influencer le monde du cinéma.

Le jeu vidéo, ça peut être aussi l'objet de bien des maux, de bien des inquiétudes, d'appréhensions et d'a priori. Mais c'est encore une façon d'aborder les Arts, de prendre soin, d'exprimer des émotions, de favoriser l'inclusion, l'égalité, la mixité, le dialogue, le lien social. Le jeu vidéo peut également s'avérer être un incroyable outil de transmission et de médiation. Sa place dans l'univers culturel des jeunes en fait un enjeu incontournable de l'éducation aux images, qu'il nous faut comprendre et prendre en compte.

Pour toutes ces raisons, le Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine et CINA ont souhaité consacrer un cycle de formation à la vaste question du jeu vidéo, pour tenter d'en traverser et interroger plusieurs de ses facettes.

Le prisme du cinéma et de la création sera privilégié et seront le fil rouge de ces journées, sans pour autant omettre ceux de la réception des jeux vidéo et des possibilités qu'ils offrent en termes de médiation et d'inclusion.

PROGRAMME module 2

9h30-9h45 : accueil café

9h30-12h45 : « Autour des métiers du jeu vidéo » Rencontre avec l'Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques)

- Présentation de l'école par son directeur, Axel Buendia.
- Présentation des spécialités du Master jeux et médias interactifs numériques par des étudiants et des étudiantes de l'Enjmin.
- Rencontre avec d'anciens étudiants «incubés» au sein de l'Enjmin qui ont fondé leur société de jeux vidéo.
- Présentation de jeux créés par l'école et les étudiants.
- Session de questions/réponse avec la salle.

12h45-14h15 : Pause déjeuner
Déjeuner libre.

14h15-16h00 : « Rencontre avec So Games » et son vice-président Charente, David Elahee

- Présentation de l'association « So Games ».
- David Elahee reviendra sur l'évolution du secteur des Jeu Vidéo dans les usages et les typologies jeux ainsi que sur les grands enjeux et convergences pour les années à venir.
- Présentation de projets (dont certains en développement) inspirés par le cinéma.

16h15-17h45 : « Étude de cas : Rencontre avec Cédric Babouche autour de la création d'un jeu vidéo sur la Dordogne »

Cédric Babouche vient du cinéma d'animation et explore également l'univers du jeu vidéo. Avec la présentation du jeu *Dordogne game play*, nous pourrons suivre, à la manière d'un film, la démarche de création, de l'écriture à la diffusion.

17h45 : Conclusion de la journée

LES INTERVENANTS

L'Enjmin, École nationale du jeu et des médias interactifs numériques

le **cnam**
enjmin

Le **Cnam-Enjmin**, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam, est la seule école publique fran-

çaise entièrement consacrée à tous les métiers du jeu vidéo.

Établissement public d'enseignement supérieur et de recherche créé en 2001, elle fait partie du Campus de l'image Magelis d'Angoulême.

L'école collabore avec des universités et centres de recherches dans le monde entier et accueille des étudiants et des étudiantes de l'étranger. Elle collabore aussi avec les laboratoires de l'Université de Poitiers, l'ÉESI et le Cédric du Cnam dans de nombreux projets de recherche sur les médias numériques.

L'école accueille l'incubateur All4Games : 4 start-ups sont actuellement incubées dans ses locaux.

Elle forme des jeunes mais aussi des adultes tout au long de leur vie professionnelle au travers de 4 formations principales :

- Licence informatique jeux vidéo (par apprentissage) : formation en 3 ans à Angoulême / à distance.
- Diplôme d'ingénieur.e informatique et multimédia (par apprentissage) : formation en 3ans à Angoulême.
- Master jeux et médias interactifs numériques coaccrédité par le Cnam et l'Université de Poitiers, double diplomation avec Cologne Game Lab : formation en 2 ans à Angoulême avec 6 parcours (game design, programmation, conception visuelle, ergonomie, conception sonore et management)
- Titre RNCP niveau 7 - Mastère Spécialisé® Cnam Interactive Digital Expériences en partenariat avec GOBELINS, accrédité par la Conférences des grandes écoles : formation en 1 an à Paris.

Les étudiants et les étudiantes ont reçu plus de 100 prix et récompenses pour les jeux développés dans le cadre de leur formation !



Axel Buendia

Axel Buendia, directeur du Cnam-Enjmin, présentera l'école avant que des étudiants et des étudiantes n'en présentent de façon pratique les cursus et les débouchés. Axel Buendia est professeur du Cnam, titulaire de la chaire Médias interactifs numériques, directeur de l'Enjmin, co-fondateur de la

société Spirops.

SO GAMES



SO Games est l'association des professionnels du jeu vidéo en Nouvelle-Aquitaine. Née de la fusion de Bordeaux Games et Angoulême JV, elle regroupe depuis Septembre 2007 les acteurs et les actrices de l'industrie des jeux vidéo du territoire.

L'association se positionne sur

les questions d'emploi mais aussi de sobriété numérique, tout en portant le projet de création à Bordeaux d'un évènement professionnel d'envergure internationale.

David Elahee, co-président So Games Charente, a commencé sa carrière à Mad Monkey Studio où il participe au développement de nombreux jeux sur plusieurs consoles comme *Totally Spies : Totally party*, *Up* ou *Alphabounce DS*. Il intègre ensuite la coopérative Motion Twin où il codéveloppe notamment *Mush* ou *Mel* et participe à la technologie interne.

Après avoir quitté la coopérative, lors d'une jam avec ses amis Elmobo, un de leur jam *Double Kick Heroes* cartonne. Il co-fonde alors le Headbang Club avec ses amis d'où sera lancé le jeu complet, avec une bande son primé de Elmobo et des groupes invités internationalement reconnus comme Gojira, Ginger, Gorod, Carpenter Brut, Bumblefoot, Patrick Rondat ou encore Volkor X... Le jeu rencontre largement son public grâce à des partenariat avec Microsoft ou Amazon. Le Headbang Club a aussi collaboré sur des titres comme *Metal Slug Tactics*, *Warhammer 40k : Mechanicus* ou *Windjammers 2*.

Au gré de ses aventures, il co-fonde Angoulême Jeux vidéo, le Festival des Jeux d'Angoulême puis SO Games.

Cédric Babouche



Cédric Babouche a de multiples casquettes : dessinateur, auteur BD, réalisateur, animateur, directeur artistique et créateur de jeu vidéo, il est diplômé de l'école d'art Olivier de Serres à Paris, il suit ensuite la formation de dessinateur concepteur, option animation, à l'école **Émile Cohl**.

Il réalise son 1^{er} film d'animation, le poétique *La Routine*, comme travail de fin d'études. Son 2^{ème} court métrage, *Imago*, sera sélectionné et primé dans plus de 130 festivals. Professeur de bande dessinée puis d'animation à l'école Émile Cohl, il devient réalisateur et directeur artistique de la société Dandeloo pour laquelle il développe et réalise des projets de séries et longs-métrages. Entre-temps, il a également été directeur artistique du film de Rintaro, *Yona Yona Penguin*, écrit son 1^{er} long-métrage *Travel to mama*, réalisé *Little Houdini* pour France Télévisions et travaillé au développement d'*Ernest et Célestine* en série TV.

Il explore également l'univers du jeu vidéo, notamment avec ***Dordogne game play***.

LES STRUCTURES ORGANISATRICES



Cina (Cinéma Indépendants de Nouvelle-Aquitaine)

Née de la fusion des trois associations régionales de cinémas d'Art et Essai et de proximité des territoires de Nouvelle-Aquitaine, **Cina** (les Cinémas Indépendants de Nouvelle-Aquitaine) a pour mission la défense du cinéma Art et Essai dans sa diversité et l'accompagnement des professionnels de l'exploitation. En 2021, elle regroupe 141 adhérents (133 établissements cinématographiques et 8 réseaux), soit plus de 75% des cinémas art et essai de la Région, qui sont autant de services culturels de proximité, garants d'un accès facilité à la culture pour tous les publics, au plus proche des territoires.

L'association a pour objet de favoriser la promotion et la diffusion du cinéma, prioritairement art et essai, dans les salles de Nouvelle-Aquitaine, de contribuer à l'animation des cinémas adhérents, de contribuer au maintien et au développement du maillage territorial, notamment par le dialogue avec les pouvoirs publics et l'environnement professionnel. Elle conduit également des actions de promotion, d'animation, de diffusion, d'organisation de manifestations régulières ou exceptionnelles de cinéma pour les publics, les enfants, les jeunes, en temps scolaire.

Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine, constitué d'ALCA Nouvelle-Aquitaine, de la FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts.

Imagi'na, site dédié à l'éducation aux images en Nouvelle-Aquitaine, contribue à formaliser ce partenariat.



ALCA Nouvelle-Aquitaine

Association loi 1901, Agence culturelle de la Région Nouvelle-Aquitaine, **ALCA**, agence livre, cinéma et audiovisuel est l'interlocutrice privilégiée des professionnels du livre et de l'écrit, du cinéma et de l'audiovisuel. Partenaire des acteurs de la filière Cinéma et audiovisuel de Nouvelle-Aquitaine, ALCA accompagne les œuvres, leurs auteurs, leurs producteurs et leurs fabricants, de l'écriture à la transmission aux publics. ALCA favorise l'émergence, la diversité de la création, l'aménagement culturel du territoire.

ALCA coordonne en région des dispositifs nationaux d'éducation aux images : *Lycéens et apprentis au cinéma*, *Passeurs d'images*, *Des Cinés*, *la vie !*

Elle est également à l'initiative de journées professionnelles et de formation et porte la mission de Pôle régional d'éducation aux images pour les départements de la Dordogne, de la Gironde, des Landes, du Lot-et-Garonne et des Pyrénées-Atlantiques. ALCA assure par ailleurs la coordination régionale de ce nouveau Pôle d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine.



FRMJC Nouvelle-Aquitaine

Association d'éducation populaire de loi 1901, La **Fédération Régionale des Maisons des Jeunes et de la Culture** coordonne les différentes MJC de la région Nouvelle-Aquitaine.

Les Maisons des Jeunes et de la Culture interviennent dans le champ de la culture et des activités sportives, de la jeunesse et de la petite enfance, de l'insertion sociale et de l'insertion par l'activité économique, de l'environnement, de la formation, etc.

La FRMJC Nouvelle-Aquitaine porte des missions d'éducation aux images : coordination du dispositif *Passeurs d'images* et *Des cinés*, *la vie !*, ainsi que des missions de Pôle d'éducation aux images avec des temps de formations dédiés aux professionnels et le développement d'outils pédagogiques et de projets innovants.

Les départements de la Vienne, des Deux Sèvres, de la Charente Maritime et de la Charente sont son périmètre d'intervention.



Les Yeux Verts

Intégré au Centre Culturel de Brive-la-Gaillarde (Corrèze), **Les Yeux Verts** est un des pôles d'éducation aux images en Nouvelle-Aquitaine. Il a pour mission première la mise en réseau des partenaires culturels à travers la coordination de plusieurs dispositifs et opérations comme les classes à option cinéma-audiovisuel, École et cinéma en Corrèze, *Passeurs d'images*, le Festival du cinéma de Brive, le Mois du film documentaire, Les Saisons du doc, Fenêtre sur Courts, la Fête du court. Son périmètre d'intervention couvre les départements de la Corrèze, de la Creuse et de la Haute-Vienne.

La structure d'accueil

Le cinéma de la Cité



Le cinéma de la Cité fait partie intégrante de la Cité de la bande dessinée d'Angoulême. Ce choix singulier d'implantation répond à la volonté d'affirmer que les images fixes et animées dialoguent, migrent et se fécondent, des pages des bandes dessinées aux

salles obscures, d'internet aux consoles de jeu, de l'écran de télévision à ceux des téléphones portables...

Le cinéma de la Cité propose une programmation riche et variée, permettant de découvrir en version originale des films d'auteurs de tous les horizons, actuels ou de patrimoine.

Une attention particulière est portée au jeune public, à travers une programmation exigeante, les Ciné même, des Ciné goûter atelier ou encore la participation aux opérations nationales d'apprentissage de l'image dans le cadre des dispositifs école et cinéma, collège au cinéma, lycéens et apprentis au cinéma. Ses salles sont également, à l'occasion, des amphithéâtres modernes pour le millier d'étudiants du Campus de l'image.

INFORMATIONS PRATIQUES

Journée organisée par le Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine (constitué de ALCA Nouvelle-Aquitaine, la FRMJC Nouvelle-Aquitaine et Les Yeux Verts) et Cina (Cinémas Indépendants de Nouvelle-Aquitaine) grâce aux soutiens du CNC, de la Drac Nouvelle-Aquitaine, de la Région Nouvelle-Aquitaine et des Départements de la Corrèze et de la Gironde et à l'accueil du cinéma de la Cité et de l'Enjmin.

À noter : un 3^e et dernier module de formation viendra compléter cette offre :

3^eème module : « Jeu vidéo : au service de la médiation et de l'éducation artistique »

Lieu : cinéma Rex, Brive-la-Gaillarde.

Date : jeudi 2 juin 2022

Un programme détaillé sera communiqué en amont.

Pour participer à la journée du vendredi 25 mars, veuillez remplir **le formulaire d'inscription**.

Conformément aux mesures sanitaires en vigueur, un Pass vaccinal sera nécessaire pour participer à cette journée.