

DOSSIER DE PRÉSENTATION

Atelier

Léon Lenclos
contact@leonlenclos.net

Atelier

+ ----- +
/ CONTEXTE ET OBJECTIFS /
+ ----- +

L'atelier est animé par Léon Lenclos autour de sa pratique du développement de jeux vidéos et plus précisément du jeu TU ES UN POINT un jeu de plateforme dont les graphismes sont composés uniquement de caractères typographiques.

L'objectif final est la création d'un jeu vidéo par groupe de deux.

La création des jeux se fait à l'aide d'un moteur de jeu, créé spécialement pour l'atelier, permettant de coder des jeux vidéos similaires à TU ES UN POINT.

+ ----- +
/ SPÉCIFICATIONS /
+ ----- +

Durée : 4 demi-journées

Encadrants : Au moins un encadrant pour 20 participants en plus de l'intervenant

Matériel :

- * Un ordinateur par groupe de deux avec connexion internet
- * Un vidéoprojecteur
- * Un tableau
- * Du papier et des stylos

+ ----- +
/ DÉROULÉ /
+ ----- +

Avant l'atelier (facultatif)

Afin d'ouvrir la réflexion sur les problématiques abordées dans l'atelier, des éléments sont mis à disposition des encadrants.

- * Mise à disposition d'une liste de question à se poser collectivement.
- * Mise à disposition de ressources (images, vidéos, poèmes) à regarder ensemble.

Pendant l'atelier

L'atelier est construit sur une alternance entre moments théoriques (discussion collective) et moments pratique (seul ou par petits groupes). L'atelier se fini par une game jam pendant laquelle chaque groupe développe un jeu.

- * Discussion théorique avec support multimédia (histoire de l'écriture, histoire de l'informatique, histoire de l'art)
- * Petits exercices d'écriture sur papier et sur éditeur de texte
- * Présentation du moteur de jeu, initiation à la programmation
- * Petits exercices pour s'approprier l'outil
- * Présentation et lancement de la Jam
- * Création d'un jeu vidéo par groupe de deux.
- * Conclusion

Après l'atelier

- * Toutes les créations faites pendant l'atelier sont publiées sur internet.
- * Les participants et les encadrants peuvent facilement avoir accès à l'outil présenté en atelier et continuer de s'en servir. Une documentation est mise à disposition.
- * Le contact de l'intervenant est donné aux encadrants et aux participants en cas de question technique liée à l'utilisation des outils.

```

      + -----+
      /          \
      /      SENS      \
      /          \
      + -----+

```

Histoire

L'écriture a plus de 5000 ans, l'imprimerie a plus de 500 ans, le jeu vidéo a plus de 50 ans, à des echelles differentes, ce sont des histoires longues, l'histoire de dispositifs techniques qui ont eu le temps d'être explorés, éprouvés, remués.

Sans remonter trop loin dans ces histoires, on s'interessera aux travaux des poètes typographiques, spatialiste, lettriste, aux artistes de l'ASCII art et du mode texte en général, aux jeux vidéos textuels, OXO, les rogues-likes...

La création de jeu amateure

L'atelier est aussi l'occasion pour les participants de rentrer dans l'ordinateur, d'acquérir une intuition plus fine de ce qu'il s'y trame. L'informatique c'est pas magique, la programmation leur est accessible, s'approprier ces outils et les comprendre, c'est reprendre la main sur quelquechose d'extrememnt présent dans leur quotidien.

Les jeux vidéos les plus populaires, ceux dont on parle dans les cours d'école (Fortnite, Minecraft, etc.) sont le produit d'une industrie motivée d'abord par des interets economique et qui transmet aussi un certain imaginaire. Mais le monde du jeu vidéo c'est aussi les jeux indés et les jeux amateurs, introduire ce milieu aux participant c'est leur montrer que l'on peut se réapproprier la fabrique du divertissement et des imaginaires.