



IMAGES EN BIBLIOTHÈQUES

ASSOCIATION POUR LE CINÉMA EN MÉDIATHÈQUE

Jeu vidéo et cinéma

Stage organisé par Images en bibliothèques

Publics : Professionnels des bibliothèques, du cinéma, de l'éducation et de la culture

Dates : du 15 au 17 février 2023

Durée : 3 jours (18 heures)

Prérequis : aucun

Lieu : Bibliothèque publique d'information

Entrée du personnel du Centre Pompidou

A l'angle de la rue du Renard et la rue Saint-Merri, 75004 Paris

Effectif : 15 participants

Présentation :

Cette formation propose de découvrir différentes facettes du jeu vidéo, en particulier celle des œuvres de créateurs, et d'explorer les relations qu'il entretient avec le cinéma, qu'il s'agisse de fiction ou de documentaire. Les intervenants présenteront des pistes d'animations et d'ateliers originales à mettre en place facilement pour le public d'une médiathèque.

Objectifs pédagogiques :

- Développer sa connaissance du jeu vidéo
- Créer des passerelles entre le jeu vidéo et le cinéma
- Mettre en place une politique d'acquisition pour le jeu vidéo
- Développer une médiation, proposer des animations, et monter des ateliers pratiques autour des jeux vidéo

Compétences et aptitudes développées :

- Développer sa connaissance des jeux vidéo
- Obtenir des outils pour développer un fonds de jeux vidéo et mettre en place des animations
- S'approprier des outils et des méthodes de travail

Tarif d'inscription : 450 euros TTC.

Tarif préférentiel pour les adhérents d'IB : 340 euros TTC

Tarif préférentiel pour les exploitants des salles adhérentes de l'ADRC : 340 euros TTC

Les frais d'inscription ne comprennent pas le transport, l'hébergement et les repas.

FORMATION PROFESSIONNELLE

Accessibilité : Veuillez préciser dans ce bulletin si vous êtes en situation de handicap. L'équipe d'Images en bibliothèques fera le nécessaire pour réunir les meilleures conditions possibles pour vous accueillir.

Méthodes pédagogiques :

Conférence, retour d'expérience d'une pratique professionnelle, atelier pratique, échange.

Modalités d'évaluation :

Évaluation de l'acquisition des compétences : un bilan oral est réalisé et un questionnaire d'évaluation est complété par écrit par les participants en fin de formation

Contact :

Information sur le programme - Adèle Calzada - a.calzada@imagesenbibliotheques.fr

Inscription et suivi administratif - Erika Roc - e.roc@imagesenbibliotheques.fr

Tel : 01 43 38 07 97

PRÉ-PROGRAMME

Mercredi 15 février

Matin

9h30 - 10h15 : Accueil, présentation du stage par Images en bibliothèques et le service Nouvelle génération de la Bpi

10h15 - 12h30 : Les jeux vidéo au service Nouvelle génération de la Bpi

Session de jeux, découverte de l'espace Nouvelle Génération, présentation de Press Start.

Intervenants :

Émilie Fissier, chef de service et Marc Guillemot, chargé des jeux vidéo – Service Nouvelle Génération de la Bibliothèque publique d'information (à confirmer)

Pause déjeuner

Après-midi

14h - 17h : Quand le jeu vidéo s'inspire du réel

Si le grand public voit volontiers dans le jeu vidéo l'un des divertissements les plus populaires, c'est aussi et surtout un médium protéiforme, ouvert aux expérimentations. Les innovations techniques constituent certes un puissant levier pour les nouvelles créations, mais de plus en plus de développeurs s'approprient des thèmes sociétaux, environnementaux ou politiques, qui sont autant d'expériences interactives uniques.

L'objectif de cette intervention est de donner à voir - et à jouer. Des sessions des meilleurs jeux représentant ces "fictions interactives du réel" seront disponibles et feront l'objet d'une discussion critique. Au-delà de ces expériences, nous essaierons de comprendre et d'imaginer les perspectives d'avenir de ces productions.

Intervenant :

Thomas Planques, directeur créatif et opérationnel d'Ikigai, co-fondateur de Game Impact, enseignant en game design

Jeudi 16 février

Matin

9h30 - 12h30 : Jeux vidéo : des influences cinématographiques à la singularité

Intervenant :

Mehdi Debbabi-Zourgani, game designer et enseignant

Pause déjeuner

Après midi - salle « Atelier »

14h - 15h30 : Quelle politique d'acquisition de jeux vidéo en bibliothèques ?

Pour les jeux vidéo, comme pour les autres fonds, le rôle des bibliothécaires est de donner accès et de sensibiliser le public aux œuvres. Plusieurs éléments entrent en ligne de compte pour établir une politique d'acquisition (tranche d'âge et public visé, type de consoles dont la médiathèque est équipée, prêt ou consultation sur place, etc).

15h30 - 17h : Mettre en place une médiation sur le jeu vidéo

L'intervenant partagera son expérience et ses conseils pour les choix d'acquisition et il s'attardera sur la mise en place d'une médiation. Cette question est primordiale parce que les jeux vidéo en médiathèque relèvent d'une expérience de groupe. Retour d'expérience des animations mises en place et réflexion sur les passerelles que l'on peut créer entre les fonds cinéma et jeux vidéo.

Intervenant :

Anthony Avila, formateur indépendant et directeur adjoint de la médiathèque François Mitterrand au Grand-Quevilly – Normandie (à confirmer)

Vendredi 17 février

Matin

9h30 - 10h30 : Le jeu vidéo en salles de cinéma

Présentation de Playful et des actions mises en place autour du jeu vidéo en salles de cinéma

Intervenante :

Alexandre Suzanne, médiateur Cinéma & Jeu Vidéo, De la suite dans les images & membre de l'association Playful

10h30 – 11h30 : Le jeu vidéo en salles de cinéma : l'expérience du Méliès

Retour d'expérience des actions de médiation autour du jeu vidéo au cinéma le Méliès à Montreuil.

Intervenant :

Alan Chikhe, responsable jeune public au cinéma Le Méliès (à confirmer)

11h40 – 12h40 : Les jeux vidéo au Forum des images et le festival Ready Players

Retour d'expérience du festival Ready Players organisé au Forum des images à Paris.

Intervenant :

Simon Le Gloan, coordinateur des activités du champ social et des projets scolaires en partenariat au Forum des images

Pause déjeuner

Après-midi

14h - 16h30 : Atelier de création de scénario de jeu vidéo

Découvrez comment concevoir un véritable jeu dont vous êtes le héros ! Depuis ses débuts, les jeux vidéo se sont dotés de textes, de dialogues, de scénarios... Expérimentant et développant des techniques particulières de narration, propres aux jeux vidéo. Cet atelier permet d'apprendre les bases de la narration interactive, mariant littérature et jeux vidéo.

Intervenant :

Antoine Henren, Association Random Bazar

16h30 - 16h45 : Bilan de la formation