

*** RAPPEL : Ludologie numérique ::
Exploration artistique de la création en jeu vidéo avec Blender 3D**



Avec **Julien Beauséjour**

Cet atelier donnera aux créatrices en arts médiatiques l'occasion d'approfondir leur démarche à l'aide de la structure ludique et des outils du jeu vidéo.

La formation permettra d'abord aux participants d'acquérir des bases en modélisation, animation et rendu d'objets 3D avec le logiciel Blender. Ensuite, d'autres notions permettront de se familiariser avec l'ajout de l'interactivité grâce au moteur de jeu de Blender. La formation permettra donc de produire des animations sous forme de vidéo tout comme des projets évoluant en temps réel.

Des présentations d'experts seront incorporées au moment opportun durant les cours techniques de Blender 3D pour permettre de développer le contenu et la forme des projets ludiques (aspects théoriques et critiques, scénarisation).

Dates: mercredis de 18h à 21h //

Session 1 (cours technique sur Blender : modélisation, textures, animation, armatures)
Introduction -> **20 janvier 2010**
9 semaines de cours techniques -> **du 27 janvier au 24 mars 2010**

Session 2 (moteur de jeu Blender)
6 semaines **du 31 mars au 5 mai 2010**

Coût : 280,00 \$ session 1 (taxes incluses), 170,00 \$ session 2 (taxes incluses)

Pré-requis: Débutant en infographie 3D, mais le candidat doit être à l'aise avec l'utilisation de l'ordinateur.

.....

Informations: 514.845.0289 ou par courriel à ateliers@studioxx.org

Les participantes à tous nos ateliers doivent être membres du Studio XX.
Ces ateliers de formation professionnelle sont offerts au Studio XX à un dixième de leur prix réel grâce au généreux soutien d'**Emploi Québec**.

++

**Conférencières invitées Ludologie numérique
Cindy Poremba et Heather Kelley**

Le samedi 30 janvier 2010 de 12h à 18h, au Studio XX

Coût : gratuit pour les membres, 20\$ pour les non-membres (taxes incluses)



À l'intersection entre le documentaire, les jeux vidéo et les arts interactifs, **Cindy Poremba** explore les médias numériques au doctorat en Humanités de l'université de Concordia à Montréal. Cindy développe aussi une pratique en création et en commissariat en art numérique. Elle a enseigné à l'école des arts interactifs de l'université Simon Fraser (SIAT), et a publié des travaux dans des publications telles que **Eludamos** et **Games & Culture** ainsi que des collections éditées. Cindy a aussi organisé des expositions de jeux non traditionnels comme *PoV Alternative Amas exhibition*, *eyeTEASers: Art Podified*, et *The Sustainable Forest* en tant que commissaire indépendante ; et « new arcade » en tant que membre du collectif de jeux artistiques Kokoromi. Sa pratique artistique explore les technologies de développement durable et les jeux vidéo de type documentaire.

[cPoremba] digital media researcher / creator / curator
@ shinyspinning.com / docgames.com / kokoromi.org



Conceptrice pour la compagnie Moboid, **Heather Kelley** a pris part au développement de différents types de jeu vidéo : ceux s'adressant aux communautés Web composées de jeunes filles ainsi que ceux conçus pour consoles de jeu AAA de nouvelle génération, jouets intelligents et dispositifs mobiles. Elle a récemment été assistante professeur invitée Kraus et adjointe de faculté au centre Entertainment Technology de l'Université Carnegie Mellon. Elle était co-directrice du groupe de femmes IGDA (International Game Developers Association) de 2001 à 2008. Kelley prône une conception de jeu expérimentale et non-traditionnelle de qualité, sachant déjouer la prévisibilité et rejoindre de nouveaux publics. L'histoire du personnage, la fluctuation des émotions du joueur, la création d'interface et d'affichage HUD (affichage à tête haute), le jeu destiné aux femmes et jeunes filles et celui pour dispositifs mobiles et contrôleurs non-standard l'intéressent particulièrement.

Elle a travaillé sur de nombreux jeux remarquables dont : *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Thief: Deadly Shadows*, *Redbeard's Pirate Quest*, *A.I. Puzzler*



4001, rue Berri, espace 201 . Montréal . Québec . H2L 4H2 . tél: 514-845-7934
ateliers : (514) 845-0289 / <http://www.studioxx.org>

Le Studio XX est un centre d'artistes féministe engagé dans l'exploration, la création et la critique en art technologique. Fondé à Montréal en 1996, il vise à mettre de l'avant la multiplicité des territoires, voix et actions créatives des femmes dans le cyberspace.