

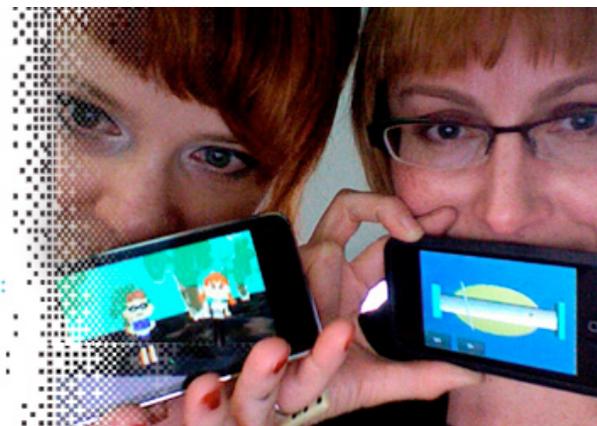


Ludologie numérique

Cindy Poremba &
Heather Kelley

Rouages du jeu vidéo artistique:
esthétique et dynamique

30 janvier 2010, 12-18h



Cindy et Heather, Hour Twelve of Live Game Code. Source : www.kokoromi.org

*** Conférencières invitées Ludologie numérique ***

Cindy Poremba et Heather Kelley

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

4001 Berri, espace 201 -- coin Duluth

RSVP: info (at) studioxx.org ou 514-845-0289

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

Heather Kelley et **Cindy Poremba** parleront de leur travail collaboratif dans le cadre du collectif expérimental de jeux **Kokoromi**, ainsi que de leur art individuel, de leurs projets indépendants de jeux, de conservation et de leur engagement comme commissaires d'exposition. Et ensuite, place au jeu ! Ce duo dynamique guidera alors le groupe dans une exploration ludique du design de jeux et des modifications des règles de ceux-ci, clôturant la journée par une brève introduction à la production de jeux vidéos à l'aide d'outils tels que les logiciels libre **Processing** et **Unity**.



À l'intersection du documentaire, les jeux vidéo et les arts médiatiques, **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] chercheuse en médias numériques / créatrice / commissaire

@ shinyspinning.com / docgames.com / kokoromi.org



Heather Kelley, de la compagnie *moboid*, est une artiste médiatique et une conceptrice de jeux vidéo. Récemment, elle a été artiste résidente pour *Subotron* au Quartier 21, *MuseumsQuartier*, Vienne, où elle a créé « *SUGAR* », un événement collaboratif inter-média présentant un jeu original, un système électronique produisant des odeurs et interconnecté à la mode. Auparavant, Mme Kelley fut directrice de la création sur *UNFPA Electronic Game to End Gender Violence*, actuellement en développement au *Emergent Media Center* au *Champlain College* à Burlington, Vermont. Au printemps 2008, elle fut invitée Kraus comme professeur adjointe d'art et professeur associée au *Entertainment Technology Center* de l'Université *Carnegie Mellon*, où elle a organisé *The Art of Play*, symposium et arcade de jeux artistiques.

Au cours des douze années de carrière de Heather dans l'industrie des jeux, elle a participé à la création de jeux pour console AAA de nouvelle génération, de jouets interactifs intelligents, de jeux pour dispositifs mobiles et de jeux s'adressant aux communautés Web pour jeunes filles. Elle est co-fondatrice du collectif de jeu expérimental *Kokoromi* avec lequel elle a produit et organisé l'événement annuel *Gamma* qui fait la promotion des jeux expérimentaux en tant qu'expression créative dans un contexte social. Elle a conçu, en collaboration avec Erin Robinson, le jeu « *Our First Times* » qui a gagné le *GDC Game Design Challenge* 2009. Elle a également conçu le jeu « *Lapis* » qui a remporté la palme de *MIGS Game Design Challenge* 2006. A *moboid*, elle a créé des projections interactives utilisant des moteurs de jeu comme *Quake* and *Unreal*. Son jeu artistique expérimental, créé avec Lynn Hughes, « *Fabulous/Fabuleux* » fut créé à l'Institut *Hexagram* de Montréal et intègre la jouabilité dans un système interactif complet utilisant un matériel informatique d'interface personnalisé. Pendant sept ans, Heather a été coprésidente de l'*IGDA's Women in Game Development Special Interest Group*. Elle détient une maîtrise de l'Université du Texas à Austin, où elle est une ancienne élève de *Advanced Communications Technologies Laboratory*.



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.

Le Studio XX remercie ses membres et ses partenaires pour leur soutien : Le Conseil des arts du Canada, Le Conseil des arts et des lettres du Québec, Patrimoine canadien, le Conseil des arts de Montréal, la Ville de Montréal, Emploi Québec et le Conseil québécois des ressources humaines en culture.

Studio XX est membre et impliqué au sein des associations et organismes suivants : Alliance des arts médiatiques, indépendants (AAMI), Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM), Culture Montréal, English-Language Arts Network (ELAN), Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec (RCAAQ), Koumbit, La table des groupes des femmes.



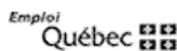
Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Patrimoine
canadien

Canadian
Heritage



CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



Montréal