



CLASSE HEAJ : FIGURES ANIMALES DANS LES JEUX VIDÉOS

Animation

Date: **14/12/23**

Heure: **13:30:00**

Lieu: **Caméo**

ouverte à tou-tes



Comment les jeux vidéo racontent-ils des histoires à travers les animaux ?

Qu'elles soient mythiques ou réalistes, jouables ou non jouables, proies ou prédatrices, collectibles ou entités à préserver, voire alliées ou antagonistes, les figures animales peuplent les jeux vidéo et sont chargées de discours et de significations. À travers ce cours ouvert qui convoquent deux disciplines mobilisées dans la création de jeux vidéo (le game design et le narrative design), nous explorerons ce que les animaux vidéoludiques ont à nous raconter... et à nous faire vivre!

dans le cadre du cours « Narration et jeux vidéo », par Gaël Gilson, game designer, et coordinateur des masters Jeu vidéo et Transmédia

Cours accompagné d'extraits vidéo et suivi d'un échange en salle, ouverts à tou-tes dès 14 ans

Tarif unique : 5,5 € / art. 27 acceptés · Durée : 2 h

En partenariat avec la Haute Ecole Albert Jacquard de Namur

