

SCÉNARIO JEU
PROGRAMMATION / CODE

Lp2i - 2018



1ÈRE GARE D'ARRÊT
COLLOQUE INTERNATIONAL
UNIVERSITÉ DE LILLE

JUIN 2018



2ÈME GARE D'ARRÊT
EXPÉRIMENTATION
PÉDAGOGIQUE

COLLÈGE CLOVIS PIN POITIERS



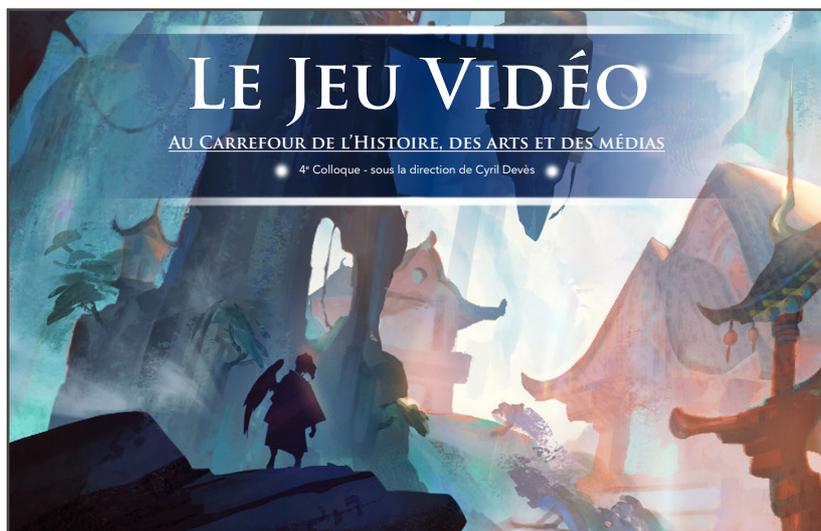
3ÈME GARE D'ARRÊT
COLLOQUE

ÉCOLE DU JEU VIDÉO - ÉMILE
COHL LYON- MARS 2019

BTS SNAP 2 Lycée LP2I

ADAPTATION EN JEU VIDÉO 2D

DU ROMAN « LA BÊTE HUMAINE » D'ÉMILE ZOLA



UNE VIDÉO

RÉSUME CETTE AVENTURE À LA FRONTIÈRE DE LA LITTÉRATURE ET DU JEU VIDÉO

Présentation du projet à l'École Émile Cohl - Lyon, mars 2019

Lire les auteurs de romans classiques pour en faire un jeu vidéo, voilà une tâche inhabituelle pour des étudiants en BTS Informatique! Depuis 2018, cette équipe projet relève le défi avec succès et accepte de partager leur expérience de développeurs avec des passionnés du jeu vidéo lors d'un Colloque, « Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias 2D/3D », organisé par l'École Émile Cohl et le CRHI (Centre de recherche et d'histoire inter-médias).

L'enjeu est de taille car le prototype du jeu a été présenté à un public d'une trentaine de spécialistes: doctorants et chercheurs en musicologie, en anthropologie, en histoire de l'art, en littérature, en arts plastiques; artistes (vidéastes, designers, peintres numériques, metteurs en scène) et observateurs passionnés.

Dans ce cadre, le prototype du jeu vidéo 2D conçu par les étudiants BTS de 2ème année du Lycée Lp2I propose une approche originale de la lecture littéraire et des études des textes classiques, en effaçant les frontières. L'état lectorial et l'état ludique se rejoignent lors de ce travail d'adaptation qui peut être compris comme un geste de « sauvegarde » de la littérature patrimoniale à l'ère du numérique. Les étudiants auront ainsi apporté leur pierre à l'édifice.