

ITINÉRAIRES

Charles Mounal, créateur du projet Pixel Heart



Mon parcours

Après mon bac, j'ai longtemps hésité entre des études de journalisme et de jeux vidéo. À la suite d'une mission humanitaire et d'un stage de rédacteur-journaliste pour le site jeuxvideo.com, je suis entré au [Cnam Enjmin](#) (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) pour suivre mon **rêve d'enfant**. J'ai toujours voulu comprendre comment fonctionne un jeu, de quoi ça part, comment ça se développe .

Mon expérience à l'Enjmin

Au cours de mon cursus à l'Enjmin, j'ai conçu le jeu vidéo **WHITE** avec une équipe

de huit autres élèves. En tant que manager de projet et aussi game designer, j'ai relevé le challenge de **trouver un équilibre entre tous les membres de l'équipe**: programmeurs, ergonomes, etc. et de fixer des objectifs simples et clairs. Nous étions tous en situation d'apprentissage et nous avons donc tous expérimenté de nouveaux outils et méthodes, l'école nous laissant une totale autonomie de ce côté-là.

Le **master Jeux et médias interactifs numériques** de l'Enjmin propose six cursus: game design, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie et management de projet. Avec ces six spécialisations, l'Enjmin représente toutes les composantes d'un véritable studio de jeux vidéo; tous les métiers de la production y sont présents. Durant nos deux années d'études, on fabrique des jeux ou des prototypes de jeux comme si on était un studio de développement. À l'issue des études, les élèves sont donc en mesure de travailler dans des grandes entreprises de création de jeu ou dans de plus petites structures grâce à la polyvalence qu'ils acquièrent.

Suite à mon master, j'ai intégré l'entreprise Ubisoft et notamment travaillé sur le très populaire jeu **Just Dance**. Mais mon ambition était toujours **deremettre l'auteur de jeu vidéo et sa créativité au centre des enjeux** qui entourent le développement de nouveaux jeux.

Mes projets

Aujourd'hui, je prépare donc un projet aux multiples facettes nommé [PixelHeart](#).

Il comprend:

un documentaire

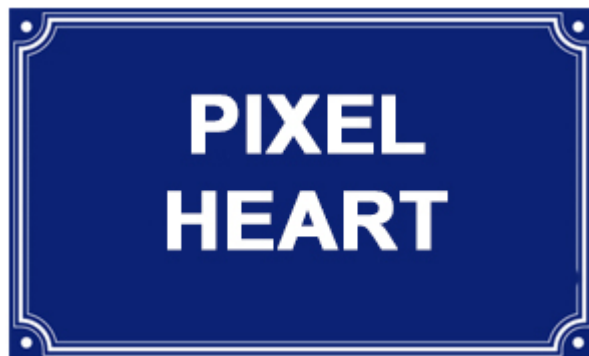
Portraits croisés de grands créateurs de jeux vidéo, tourné comme un road movie, ce film retracera mon parcours autour du monde à la rencontre des plus grands auteurs de jeux vidéo. Des États-Unis au Japon, en passant par le Ghana, mon voyage sera riche d'enseignements sur la façon dont on réalise de grands jeux vidéo et sur la créativité de ces auteurs.

une « game jam »

Au cours de ce voyage, chaque créateur de jeu donnera une idée qui le singularise et qui est proche de sa conception de la création de jeux. Ces idées serviront de base pour l'organisation d'une game jam: une séance d'improvisation par des développeurs de jeux vidéo qui aboutira sur la création de douze jeux.

une exposition

Parmi les douze jeux issus de la game jam, six feront l'objet d'une exposition.



8 septembre 2014

Une [exposition des photographies](#) de Grégoire Korganow sur les grilles de la rue Saint-Martin

Pour en savoir plus

[Master Jeux et médias interactifs numériques](#)
[Enjmin](#)



LIFE
BEYOND
· PIXELS ·