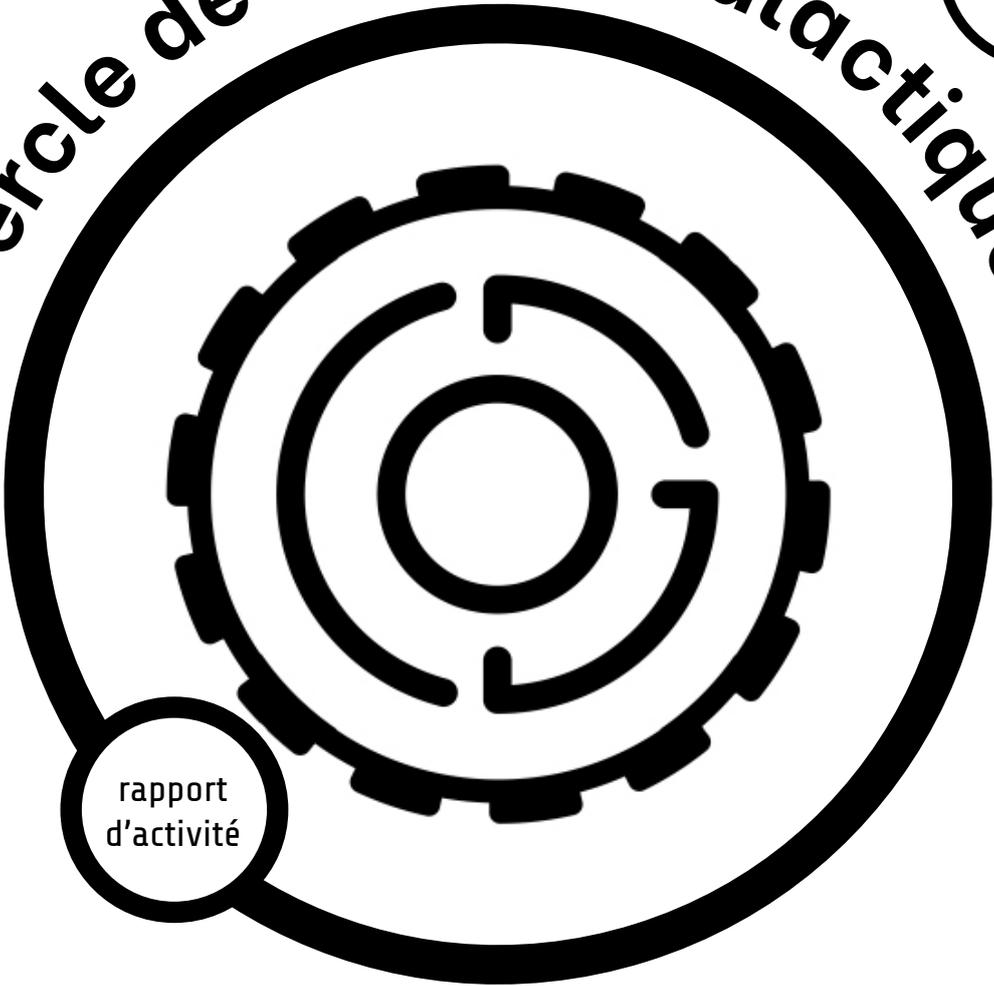


Le Cercle de l'Orbite Galactique

20
23

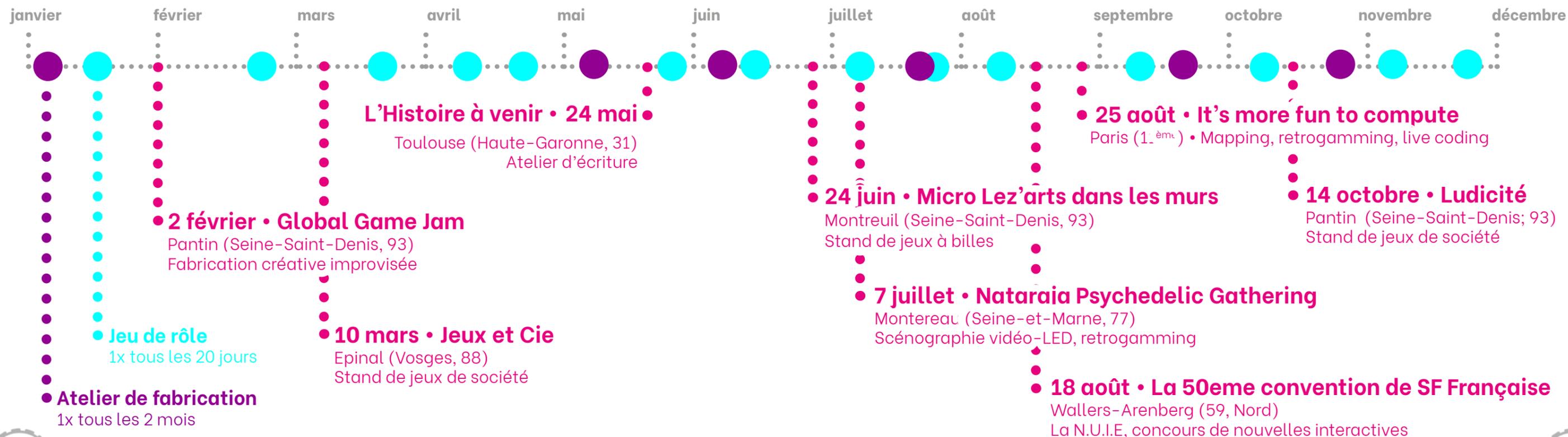
rapport
d'activité



INTRODUCTION

Le Cercle de l'Orbite Galactique a été créé en octobre 2022. Après sa 1^{ère} année d'activité, l'association a initié différents types de projets : événements, concours et ateliers participatifs, prestations artistiques, production de contenus audiovisuels, animation d'une communauté en ligne, constitution d'une ludothèque et investissement matériel.

- p.1 INTRODUCTION
- p.4 FONCTIONNEMENT & PHILOSOPHIE
- p.6 STRATÉGIE DE DÉVELOPPEMENT
 - production numérique • atelier de fabrication
- p.9 ACTIVITÉS
 - projets artistiques • événements non lucratifs
 - animation • collection ludique • éducation
- p.19 PERSPECTIVES
- p.20 DÉPENSES



FONCTIONNEMENT & PHILOSOPHIE

Le C.O.G veut porter la vision du jeu comme art mettant l'**humain** au centre de l'œuvre.

Le C.O.G est une expérience de science-fiction, un laboratoire et un atelier : un cercle de créatifs indépendants se rencontrant pour des projets et des événements, mais aussi une communauté de discussion, de réflexion et de création sur le monde de l'art ludique et numérique contemporain.

nos valeurs

connaissances et discussions sur les thèmes de l'art, des techniques et de l'histoire, gratuité, accessibilité, inclusion, projets artistiques collaboratifs et participatifs esprit "open source, éducation populaire, low tech, innovation technique et logiciels libres, optimisme et passion, environnement.

nos compétences

vidéo, graphisme, animation, photographie, 3D, programmation, peinture, sculpture, éclairage, scénographie, narration, ludification, écriture, animation, réparation.

L'association a pour vocation faire la promotion de la pratique artistique, ludique et numérique par des événements ouverts et créateurs de lien social.

Nous voulons fédérer les artistes, éditer les créateurs, organiser des événements, diffuser des réalisations, agir dans le domaine culturel et social des arts ludiques, numériques, musicaux, visuels, vidéo, littéraires et plastiques.

Le bureau



Passionnés par les mondes de l'imaginaire, Maxime J. Richard, alias Lux Felicis, fonde le C.O.G en octobre 2022 avec Zacharie Boubli et Roman Vinçon.

Ils sont rejoints par **5 bénévoles**, qui reçoivent pour 2024 le titre de Stratèges du Cercle de l'Orbite Galactique pour leur services rendus :



- Rozetta, artiste numérique et photographe,
- Mayaphosa, artiste plasticienne,
- Vincent, animateur et illustrateur,
- AuriOn, musicien,
- Mr K. anonymous.



L'association compte actuellement **9 membres** adhérents, réguliers et proches des activités, 10 bénévoles ponctuels (événements et ateliers) et une centaine de membres sur notre plateforme de discussion Discord.

Le Conseil de Fondation (assemblée générale) a lieu tous les 2 mois, afin de suivre l'évolution des différents projets menés.

Le site internet est régulièrement alimenté en tutoriels et articles, ressources documentaires. Il héberge aussi le catalogue de la ludothèque ainsi qu'une boutique en ligne.

En 2023, **200 membres sympathisants** ont pu profiter des événements organisés uniquement par le C.O.G.

Concernant le matériel, le C.O.G investit pour constituer une ludothèque, une production numérique et un atelier de fabrication, utiles aussi bien pour la création multimédia que le développement de jeux.

PRODUCTION NUMÉRIQUE



La production numérique du C.O.G a pour objet d'acquérir, entretenir et ouvrir l'utilisation de **machines numériques** permettant de fabriquer différents produits : films, jeux vidéos, animations, installations multimédia.

Travailler dans un environnement numérique requiert de s'organiser autour de standards technologiques et de se conformer à un processus de travail. Afin de pouvoir être autonome sur une grande variété de projets, qui recoupent parfois plusieurs types de médias, il est indispensable d'avoir un parc matériel adapté. Cet investissement de base permet ensuite de multiplier les activités en quantité mais aussi en qualité.



Nous voulons promouvoir la culture du logiciel libre et orientons notre production dans ce sens, dans le choix des fabricants et des développeurs. L'objectif final est de faciliter la fabrication numérique et la communication autour des projets du C.O.G et de permettre la création hors des sentiers de l'industrie, par la mutualisation des outils de production numérique.



Cette production permet de facturer des prestations numériques à différents partenaires de l'association aux objectifs parallèles (Motion Wagram, Digital Africa, Otto Bis...). Grâce à ce travail, les bénévoles peuvent permettre à l'association de réaliser des recettes et de décider quelles activités elles serviront à financer. Certains membres peuvent proposer leur expertise créative comme prestataires du C.O.G.



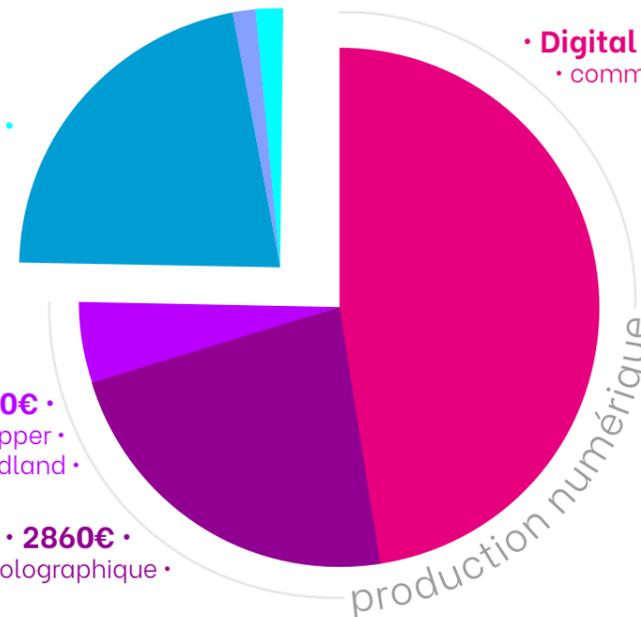
La production est accessible aux membres bénévoles proches du Cercle. Pour le moment, elle a besoin du prêt de matériel des bénévoles pour fonctionner, tels que des cameras, des ordinateurs, etc. Un vidéoprojecteur a été acheté en 2023.

Recettes 2023

Adhésions • 240€ •
Éditions du C.O.G • 140€ •
Nataraja • 2728€ •
scénographie vidéo LED •

Mapping Vidéo • 630€ •
Otto Bis • Boule de Flipper •
Compagnie Birdland •

Motion Wagram • 2860€ •
animation holographique •



• Digital Africa • 6000€
• communication e-learning



Projets	Mise à disposition ou bénévolat	Valorisation
Les Jeux du Possible : Boucaniers	Lieu de tournage : 30m²	50€
Tutoriel Twine	Lieu de tournage : 30m²	50€
Les dossiers du Professeur Gilles de la Tourette (LJP)	Lieu de tournage : 30m²	50€
	Caméra : BlackMagic Vincent 1x Olympus Rozetta 1x	250€ 250€
Histoires et Mémoire x2 : • Toulouse • Valenciennes	Caméra : BlackMagic Vincent : 2x Olympus Rozetta : 2x	250€+250€ 250€+250€
Total :		1650€



Projets non-lucratifs :

- Histoires et Mémoire
- Global Game Jam
- Super Glitchendo - Dirty 64
- Les jeux du Possible (LJP)
- Collectif Birdland Les Audacieuses



stratégie de développement

ATELIER DE FABRICATION

Pour les projets de fabrication du C.O.G, il est indispensable de posséder des **outils** et des **matériaux** consommables : jeux de plateau, scénographie, accessoires...

Nous aimerions organiser plus fréquemment d'ateliers bricolage, ouverts de façon informelle aux membres. La centralisation des moyens de production doit permettre de développer des projets collaboratifs sur le long terme, d'organiser un espace de stockage et de construction adapté.

Fréquence des ateliers
bimensuel •

Achats matériels

scie sauteuse • thermo-gun • perceuse
jetons • vis de reliure • plexiglas • bois MDF
presse-étoupe • câble électrique • ESP-8266
LED WS281B • joystick • boutons arcade
colle • peinture • flocage • tissus • corde

projets artistiques

NATARAJA PSYCHEDELIC GATHERING

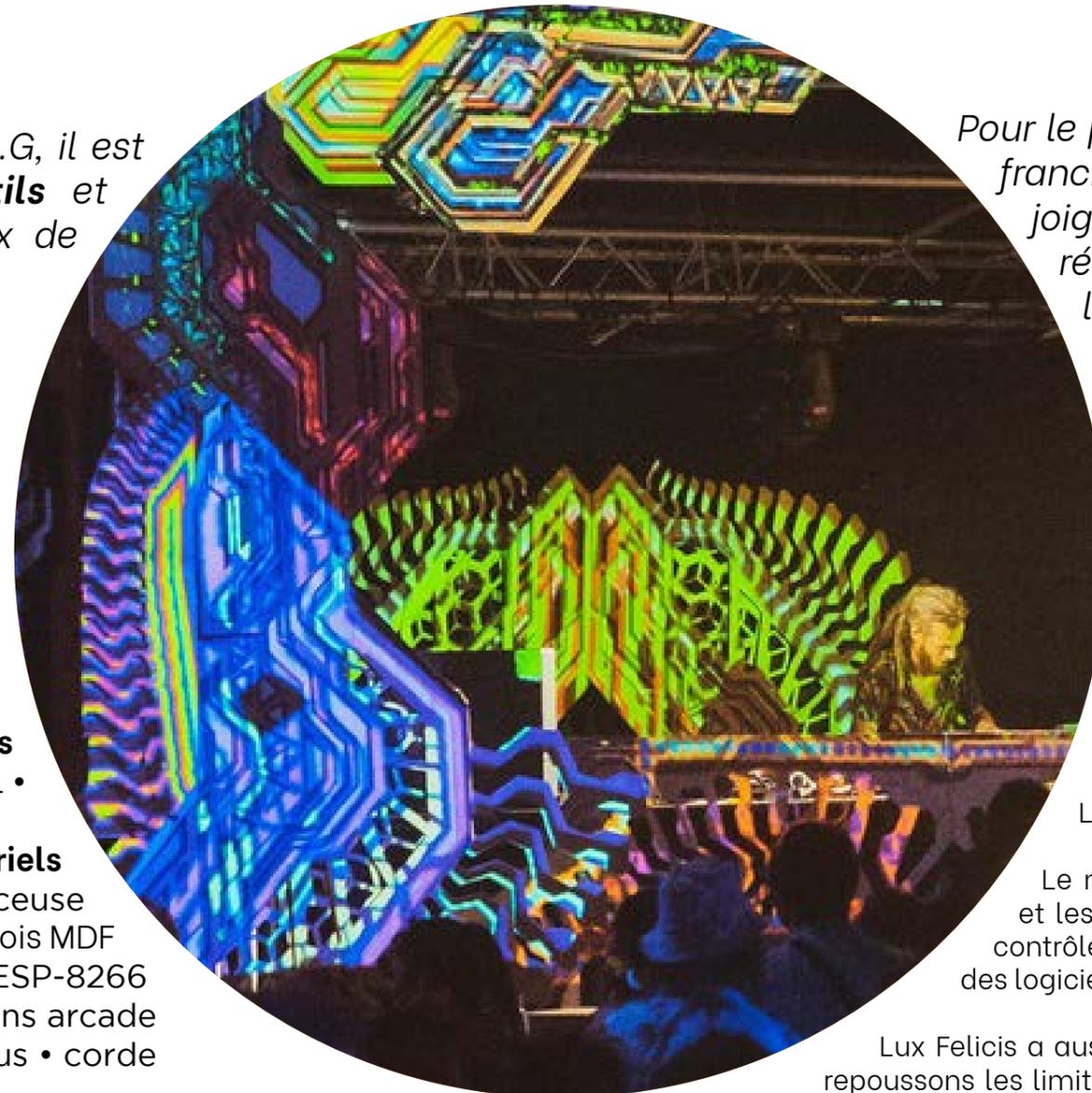
Pour le plus grand **festival de musique psytrance** francilien, les artistes du C.O.G et de Nataraja joignent leurs talents et imaginaires pour réaliser une scénographie de festival lumineuse et futuriste.

Fondée par des artistes parisiens passionnés par la scène psychédélique, Nataraja est une association qui a pour vocation de faire résonner la culture musicale électronique issue de la scène trance psychédélique. Nous travaillons avec des matériaux de récupération et privilégions les boutiques de seconde main pour nos achats.

Pour l'été 2023, la scène musicale principale est réalisée par Isomorphik (bois, découpe lazer), augmentée d'un dispositif LED audioréactif conçu par Lux Felicis, et reçoit une projection en vidéo mapping.

Le motion-design a été fait par LuxFelicis et Isomorphik, et les VJ Rozetta et Mr.K étaient avec nous au festival pour contrôler le vaisseau via un réseau de mélange vidéo à l'aide des logiciels Resolume, Touch Designer et Tool3.

Lux Felicis a aussi organisé un atelier avec la Super Glitchendo. Nous repoussons les limites du rétro-gaming en ajoutant une touche de folie à travers un circuit imprimé artisanal. L'image optique se transforme en un tourbillon de pixels électrisants sur le tube à rayons cathodique, mettant les compétences du joueur à rude épreuve.



événements non lucratifs

GLOBAL GAME JAM DE PANTIN

MDQ Les Courtilières
du 3 au 5 février 2023

**marathon de
création de
jeux**



La **Global Game Jam** s'est déroulée à la Maison de quartier des Courtilières (Pantin, 93), réunissant des franciliens de tout âge, **créatifs ou techniciens, écrivains, musiciens, game-designers...** Des amateurs et professionnels en quête de défis collaboratifs.



Le concours consiste à fabriquer des jeux en 48 heures avec des équipes formées au début de la Jam. Nous offrons des prix en dotations culturelles aux plus inventifs, afin de favoriser la création avant-gardiste et expérimentale.

Nous étions 12 participants et 4 bénévoles, réunis en réel et en ligne, pour fabriquer 7 projets de jeux sur le thème « Racine » ; aussi bien des jeux vidéo que des jeux de société.

En amont de l'événement, l'association a proposé un atelier de game design au Lab, une antenne jeunesse pantoise. L'événement de la Game Jam est propice à des rencontres conviviales et informelles entre les jeunes et familles fréquentant la MDQ, des passionnés de jeux, des professionnels du code et créatifs.

Cette Jam s'inscrit dans l'organisation mondiale de la Global Game Jam, qui donne un thème chaque année et partage les jeux créés sous licence de logiciel libre. Un des objectifs pour les prochaines éditions est de produire un livestream pendant l'événement.



En parallèle de la Game Jam, le public de la MDQ pouvait découvrir des jeux de société d'occasion à prix solidaire de l'association Amélior, une exposition d'art numérique et les consoles de rétro gaming du C.O.G.



Mise à disposition ou bénévolat	Valorisation
Lieu de Jam : 100m ² x2 jours Maison de Quartier des Courtilières : Mairie de Pantin	300€
Animateur : x 2 jours Bénévole du C.O.G x2 Employé de la mairie de Pantin	100€ x 4 100€ x 2
Médiation culturelle : Armandine 4h d'exposition d'art numérique	125€
Atelier au Lab de Pantin : C.O.G 5h prépa + 1h rencontre + 2h atelier	250€
Dotations culturelles : Éditions Le Grimoire, Le C.O.G	100€
Caméra : Olympus Rozetta 1x	250€
Total :	1625€

événements non lucratifs

NUIT DES UNIVERS INTERACTIFS EN ÉCRITURE

50^{ème} convention nationale de science-fiction

La première édition de la Nuit des Univers Interactifs en Écriture, **La N.U.I.E 2023** a eu lieu dans la nuit du samedi 19 au dimanche 20 août 2023 sur le site d'**Arenberg Creative Mine** à Wallers-Arenberg (59, Nord), lors de la Pentacontaçon.

Les participations doivent respecter la triple contrainte révélée au lancement du concours : un thème à interpréter, un accessoire principal, et une phrase qui doit être présente dans le premier écran du dispositif. Il faut envoyer le texte interactif 12H plus tard, le dimanche matin, avec un nombre de signes inférieur à 10 000. Il est possible de travailler à plusieurs ou d'utiliser du matériel fabriqué auparavant. Les auteurs ont 12h pour rendre leur fiction.

concours nocturne de nouvelles interactives

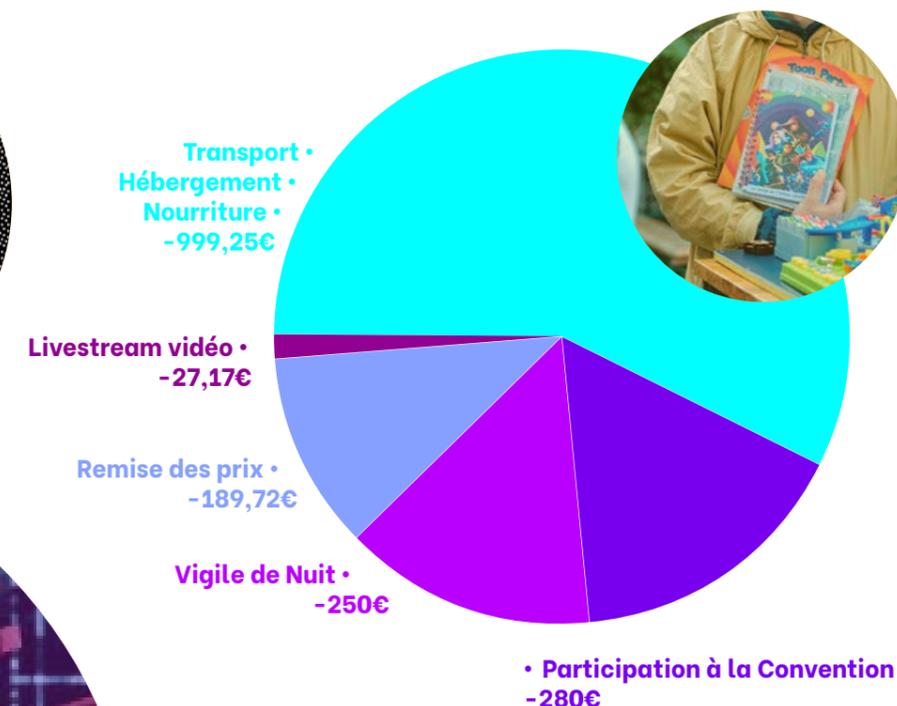
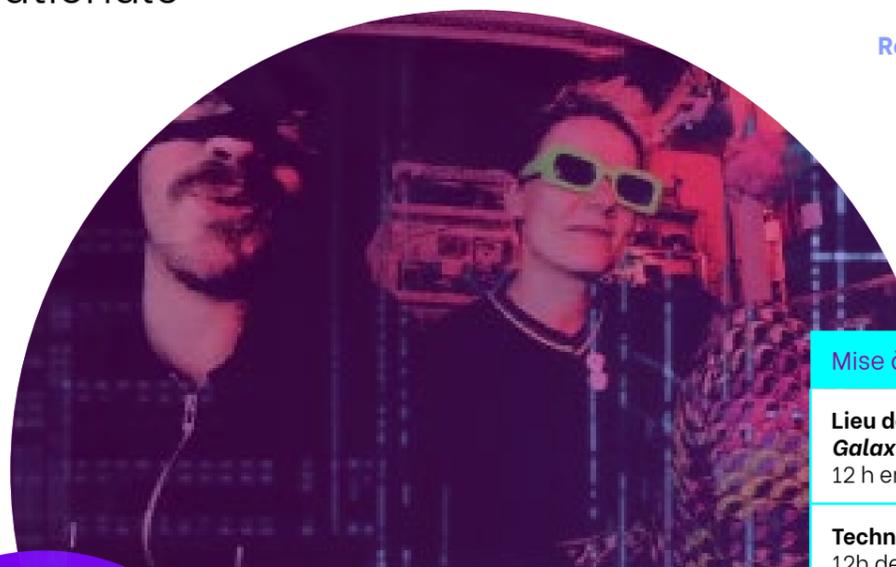
Le comité de lecture était composé de Paule-Hélène Chebath, Olivier Portejoie, Pascal Fodor, Adrien Utchanah, ainsi que des membres fondateurs du C.O.G. A l'issue des délibérations ont été décernés 4 prix ainsi que le prix du public. Les dotations sont des ouvrages offerts par les Éditions Shadow, Les Éditions Le Grimoire et le Cercle de l'Orbite Galactique.

La triple contrainte d'écriture :

Thème : **demain**
Accessoire : **une clé**
Phrase : « **Comme de bien entendu...** »

77 inscrits
15 à Paris
30 en île de France
1 Belge et 1 Ivoirien

11 nouvelles rendues
600 spectateurs connectés



Mise à disposition ou bénévolat	Valorisation
Lieu de Tournage : Galaxies S.F. et Arenberg Creative Mine 12 h en salle de conférence de 100m ²	2000€
Technicien Vidéo : Lux Felicis et Rozetta 12h de livestream	500€ x 2
Conférencier Culturel : Zacharie, Roman 12h de livestream	300€ x 2
Performeuse Artistique : Mayaphosa 12h de livestream	300€
Caméra : Olympus Rozetta BlackMagic Vincent	250€ 250€
Dotations culturelles : Éditions Shadow, Éditions Le Grimoire, Le C.O.G	150€
Total :	4550€



animation

PARTICIPATION À DES FESTIVALS



animation

ORGANISATION D'ÉVÉNEMENTS ET JEUX



*Afin de faire la promotion de ses activités, des délégations du C.O.G peuvent être amenées à tenir un **stand en festival**, afin de partager nos fabrications, animer des parties de jeu ou des ateliers.*

*L'association organise des **événements ludiques et numériques** pour animer une communauté ludophile.*



Tout au long de l'année, Le C.O.G apporte son soutien à l'organisation d'événements tels que :

- Les festivals de cette année**
- Global Game Jam • Pantin • 2 février •
 - Jeux et Cie • Epinal • 10 mars •
 - Histoire à Venir • Toulouse • 24 mai •
 - Lez'arts dans les murs • Montreuil • 24 juin •
 - NPG • Monterreault • 7 juillet •
 - Pentacontaçon • Valenciennes • 18 août •
 - It's more fun to compute • Paris • 25 août •
 - Ludicité • Pantin • 14 octobre •

- campagne de jeux de rôles
- murder parties
- diffusion de rétrogaming (Dirty 64 et Super Glitchendo)
- réunion du jury de la N.U.I.E
- soirées jeux au QG ou dans d'autres associations
- tutoriels de nouvelles interactives et de game design
- commissions de travail sur les projets
- assemblées générales
- conseils de fondations et fondations de Psycho-Histoire...



collection ludique

ÉDITION & PROTOTYPAGE DE JEUX

Une des activités qui entraîne le plus d'engouement est la **fabrication de jeux** par les membres du Cercle. L'association permet de mutualiser les outils de fabrications, ainsi que les compétences et les ressources.

Ainsi nous avons mis en place plusieurs projets de jeux que nous développons depuis la conception : prototypage, communication, parties de test... Jusqu'à la fabrication, avec les devis prévisionnel, la recherche de fournisseur et la mise en place de financement participatif, sans oublier la diffusion et la communication.

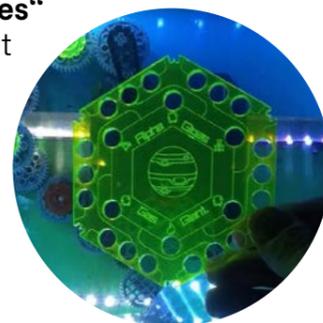
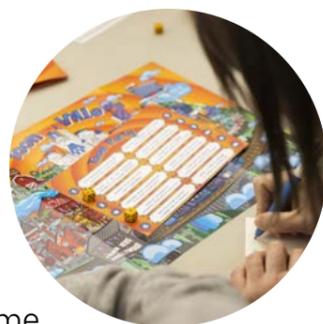
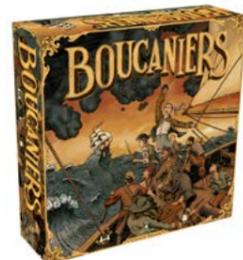
Ainsi le projet "**Boucaniers**" en est à la fabrication de son deuxième prototype avant le financement, la réédition de "**Petites Guerres**" de Wells avec ses figurines de jeu de stratégie est en traduction et conception, "**Guerres Galactiques**" est dans ses premières phases de test. Enfin les jeux de rôles "**Toon Party**" et "**Europol**" sont en vente sur la boutique en ligne depuis plusieurs mois. Avec des éditions à petit tirage, entre 100 et 1000, ainsi que la proximité et l'échange avec les créateurs, nous voulons offrir une nouvelle proposition ludique unique, proche de l'artisanat.

Jeux édités en 2023 :

- *Toon Party*: 100 exemplaires, 20€ sur la boutique
- *Europol 1: Un souffle dans la nuit*: 100 exemplaires, 10€ sur la boutique
- Vente : 20 de chaque
- Dons : 20 de chaque

Jeux prototypés en 2023 :

- *Boucaniers*
- *Petites Guerres*
- *Guerres Galactiques*



LA LUDO TECH DU C.O.G



La ludothèque du C.O.G, a pour objectifs la découverte, la réparation et le prêt de **jeux épuisés, introuvables ou rares**.

Elle propose aussi les jeux fabriqués lors des activités de l'association par ses membres. La ludothèque est ouverte à tous les Membres du Cercle. Elle permet d'emprunter un jeu contre la caution d'un autre jeu du même type. Bien qu'elle puisse avoir une fonction annexe d'archivage de l'histoire ludique, son objectif principal reste de faire (re)vivre ses jeux, et non de les conserver, notamment lors des événements festifs en plein air organisés par le collectif Microclimat. En ce sens la ludothèque est amenée à s'étendre par les actions des Membres, les propositions des Sympathisants, les recherches du Conseil de Fondation.



Acquisitions 2023

- *The Heist* (jeu de rôle)
- *Box Office* (jeu de plateau)
- *Il était une fois* (jeu narratif)
- *Scrouable* (jeu littéraire)
- *Star Wars* (jeu de rôle)
- *Double Trouble* (parcours à bille)



ÉCRITURE DES IMAGINAIRES

Le C.O.G anime des **ateliers d'écriture** lors d'événements tels que des cours de prospective au CNAM de Paris, le festival l'Histoire à Venir à Toulouse, ou la convention de SF française.



Nous pensons que la culture spectaculaire pousse notre attention à suivre les fils narratifs porteurs d'enjeux. Ainsi, le récit de l'association s'écrit au cours de ses événements, mais prend aussi forme de façon consciente comme un voyage spatial que nous racontons de façon collective.

Nous proposons des ateliers d'écriture comme « le générateur narratif », dans lesquels nous décryptons les techniques d'écritures dramatiques, nous inspirant en particulier du théâtre russe et du cinéma américain.



La méthode est illustrée par un jeu de cartes. Cet outil permet de construire une histoire en suivant des schémas d'événements, des lieux communs d'imaginaires partagés, des archétypes de personnages.

Raconter une fiction amène à se poser des questions sur le récit de la vie, mais sert aussi à mettre en scène un jeu. Par le partage d'outils, de formations et de techniques sur la manière de raconter des histoires, c'est la base de toute forme de création que l'on pose. Voilà pourquoi les aventures du Cercle se racontent à la façon d'un journal d'exploration.

PERSPECTIVES 2024

Le journal de voyage spatial du C.O.G continuera en 2024 à parler des sujets qui nous passionnent : les **tendances visuelles et les techniques numériques**. Notre aventure nous amènera à cartographier les planètes de la **science fiction, du jeux de rôles, et du rétrogaming**.

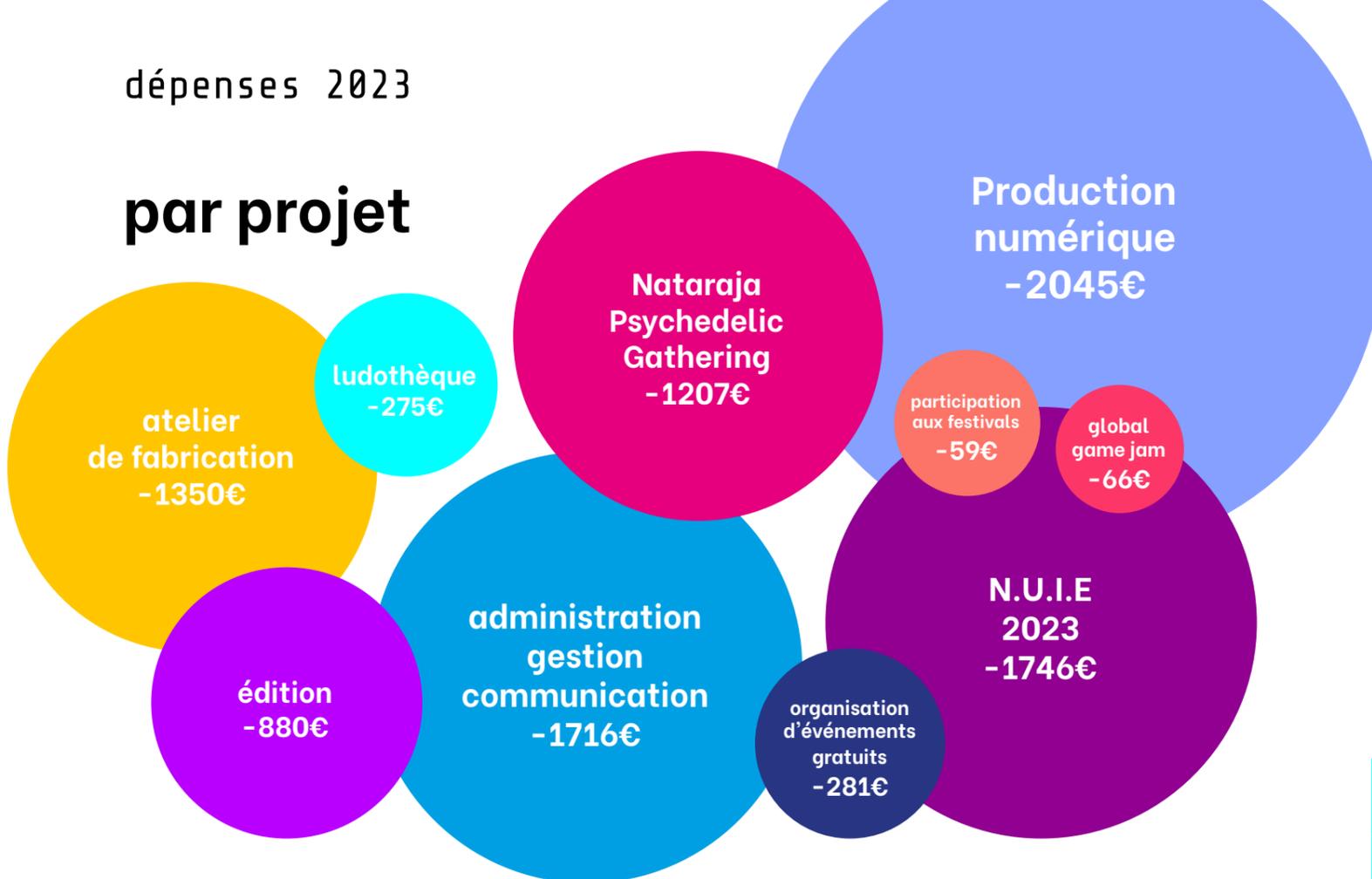
Nos deux projets importants de l'année dernière ont reçu des retours positifs ainsi que des pistes d'améliorations. Nous allons **continuer l'organisation de ces 2 jam : la GGJ et la N.U.I.E**, chacune ciblant un public différent et s'ouvrant à des partenaires divers.

Concrètement, l'association a présenté un projet d'animation dans une école du 19^{ème} sur les temps d'activité périscolaire, ainsi qu'un jeu pour le printemps des cimetières. En plus de cela, **nous aimerions proposer d'autres événements, novateurs, hybrides et uniques**. Nous voulons aussi mettre en place un **parrainage de fabrication de prototype ouvert au public** avec la ludothèque du C.O.G, et continuer à acquérir et partager ce que nous considérons être **des jeux d'exception**.

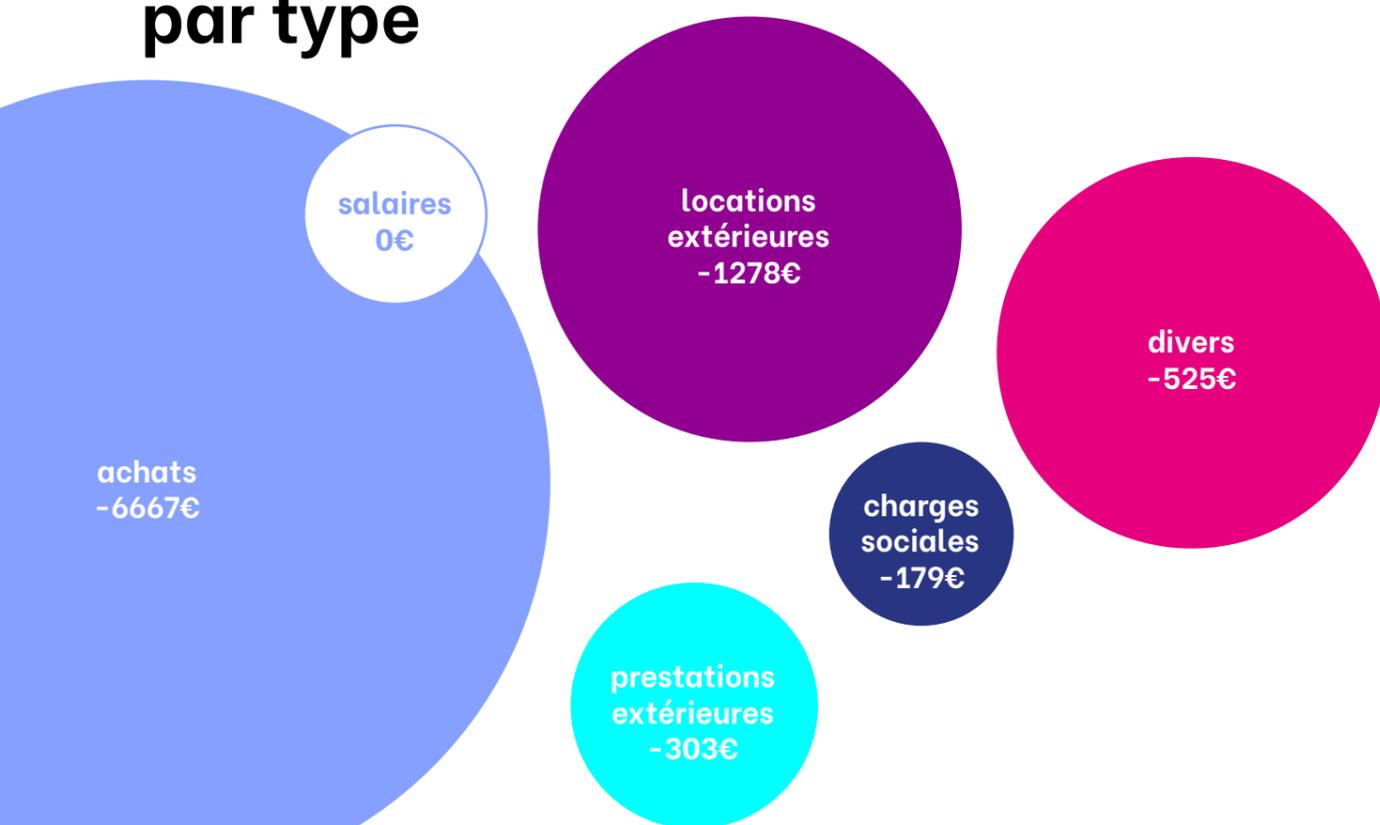
Afin de pouvoir développer l'atelier de fabrication et la production numérique, nous cherchons à installer le C.O.G dans un espace partagé qui pourra accueillir ses membres et ses activités : **un FabLab avec une spécialité ludique**.

dépenses 2023

par projet



par type



Mise à disposition ou bénévolat	Valorisation
Thème musical : <i>AuriOn</i>	500 €
Site Internet : <i>Lux Felicis</i> Blog Jekyll Boutique WooCommerce	500€ 500€
Rapport d'activité : <i>Rozetta</i>	500€
Total :	2000€

Découpage par secteur	Recettes	Dépenses	Total	Valorisation
Production numérique	9490,51	-2045,85	7444,66	1650
NPG23	2728,4	-1207,84	1520,56	
NUIE2023		-1746,14	-1746,14	4550
GGJ2023		-66,78	-66,78	1625
Organisation d'événements gratuits		-281,34	-281,34	
Participation à des festivals		-59,41	-59,41	
Ludothèque		-275	-275	
Edition	140	-880,27	-740,27	
Atelier de fabrication		-1350,82	-1350,82	
Administration, gestion, communication	1497,31	-1716,29	-218,98	2000
Total :	13856,22	-9629,74	4226,48	9825

GAME JAM DU COG



— Participez à la Global Game Jam avec —
Le Cercle de l'Orbite Galactique
— Toutes les infos sur www.lecog.fr —



La N.U.I.E

La Nuit des Univers Interactifs en Écriture

*Concours de nouvelles interactives, la N.U.I.E 2023
aura lieu du samedi 19 août 2023 à 22h00,*

avec la révélation des contraintes: un thème à interpréter, un accessoire principal,
et une phrase qui doit être présente dans le premier écran du dispositif;

jusqu'au dimanche 20 août 2023 à 10h00.

Inscrivez-vous et téléchargez le règlement sur : www.lecog.fr/la-nuie

