



PRESS START  
BIBLIOTHÈQUE  
PUBLIQUE  
D'INFORMATION  
25 - 30 SEPTEMBRE  
2019

JEU VIDÉO ET CINÉMA

# PRESS START

Bibliothèque  
Centre  
Pompidou  
publique d'information

# PRESS START

## Jeu vidéo et cinéma

**DU MERCREDI 25 AU LUNDI 30 SEPTEMBRE 2019 • 12h-22h**

**Entrée libre / Ateliers gratuits sur inscription • Bpi et Centre Pompidou •**

**Entrée rue Beaubourg**

Spectateurs et joueurs, face au même écran, partagent une même expérience : celle de l'immersion dans la fiction audiovisuelle. Cette proximité devait déterminer, de *Shark Jaws* à *Ready player one*, de *Tron* à *Tomb Raider*, une histoire commune, faite d'influences, d'admiration, mais aussi de rivalités. Car, si jeu vidéo et cinéma reposent bien sur des ressorts communs, ne restent-ils pas deux arts, deux industries et deux esthétiques concurrentes ? Au travers de nombreux ateliers, rencontres, performances et démonstrations, venez découvrir les riches relations qu'entretiennent ces deux médias essentiels de la modernité culturelle.

### TOUT AU LONG DU FESTIVAL

#### Press Start : les jeux ! • Démonos • Salon Jeux vidéo

L'exploration des relations entre jeu vidéo et cinéma commence en jouant ! Tout au long du festival, nos médiateurs vous font découvrir dans le Salon Jeux vidéo une sélection de jeux concoctée sur mesure pour partir explorer les relations entre les deux arts majeurs du XXI<sup>e</sup> siècle, avec des dizaines de jeux sur bornes d'arcades, PC, Xbox ou PlayStation. Connaissez-vous *Shark Jaw*, l'adaptation non officielle des *Dents de la mer* par Atari ? *Zombie Night Terror* du studio NoClip, le jeu de réflexion en pixel art inspiré des films de zombies de série B ? Et que diriez-vous de défier vos amis sur une petite partie de *Star Wars* ou de *Tron 2.0* de Monolith Productions ?

#### Press Start : les films ! • Démonos • Salon Jeux vidéo

Cette année, Press Start, c'est aussi des courts-métrages ! Tout au long du festival, rendez-vous dans le Salon Jeu vidéo pour y découvrir, accompagnés par nos médiateurs culturels, des films en réalité virtuelle et des films d'animation réalisés par des artistes de toutes nationalités et des étudiants des plus grandes écoles de créations numériques parisiennes.

En partenariat avec l'Association Française du Cinéma d'Animation, vous pourrez notamment découvrir l'œuvre *Accused #2: Walter Sisulu* de Nicolas Champeaux et Gilles Porte.

#### À la découverte des jeux vidéo • Tout au long du festival • Dans toute la bibliothèque

La thématique « Jeu vidéo et cinéma » s'invite dans toute la bibliothèque ! Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs films, documentaires, musiques, livres, publications scientifiques et bandes dessinées pour tout savoir sur les liens entre jeu vidéo et cinéma. Saviez-vous par exemple que les réalisateurs Rocky Morton et Annabel Jankel avaient réalisé en 1993 une adaptation surréaliste de *Mario Bros* ? Que Hans Zimmer avait composé une partie de la musique de *FIFA19* ? Venez découvrir tout ce que vous auriez toujours voulu savoir de l'univers des jeux vidéo à la bibliothèque !

## MERCREDI 25 SEPTEMBRE

### Dessinez votre personnage de jeu vidéo • Atelier • 14h-17h • Niveau 1

Mario, Sonic, Lara Croft, ces personnages sont emblématiques, mais comment ont-ils été créés ? Avec l'artiste digitale Scendre, venez découvrir le processus de création des personnages vidéoludiques. Durant cet atelier, vous analyserez et décrypterez les codes et les contraintes de leur création (lisibilité, gameplay, techniques...), avant de créer votre propre personnage !

Aucune compétence en dessin n'est requise pour participer à cet atelier, un gabarit de silhouette sera fourni pour ceux ne se sentant pas à l'aise avec le dessin.

#### Avec

**Scendre**, artiste digitale, co-fondatrice et directrice artistique du studio BlackMuffin

### Mercredi du jeu vidéo : carte blanche à la Canopée • Démonos • 16h-18h • Niveau 1 • Atelier accessible en Langue des Signes Française

Les bibliothécaires de la Médiathèque de la Canopée (bibliothèque de la Ville de Paris) s'installent dans le Salon Jeux vidéo pour vous faire découvrir deux jeux exceptionnels en réalité virtuelle sur le thème du cinéma. Au programme, Superhot VR (SUPERHOT Team), le jeu de combat où vous êtes maître du temps, et Batman : Arkham VR (Rocksteady Studios), où vous incarnerez le chevalier noir au cours d'une enquête haletante.

## JEUDI 26 SEPTEMBRE

### Initiation à la création de costumes • Atelier • 14h30-16h et 16h15-17h45 (deux sessions) • Niveau 1

L'esthétique des personnages est un élément essentiel des jeux vidéo. Et quand ceux-ci sortent des consoles pour rejoindre la réalité ou le grand écran, il faut créer ces costumes *pour de vrai*. Que diriez-vous d'apprendre à fabriquer vos propres costumes avec un créateur professionnel ?

#### Avec

**Les créateurs passionnés de LoveCraft Studio**

### Jeudi de la BD : Jérémie Moreau • Rencontre / Atelier • 19h-22h • Niveau 1

À l'occasion de la sortie de *Pensées et les plis du monde* (Delcourt), la Bpi reçoit l'auteur de bande dessinée Jérémie Moreau, lauréat du Fauve d'Or 2018 au Festival d'Angoulême. L'auteur reviendra également sur son expérience dans le cinéma d'animation pour mettre en lumière les ponts qui existent entre le jeu vidéo, le cinéma et la bande dessinée.

#### Avec

**Jérémie Moreau**, auteur de BD

#### Animé par

**Sonia Déchamps**, journaliste

## VENDREDI 27 SEPTEMBRE

### Démonstrations de créations numériques • Démonos • 14h-16h • Niveau 1

Des professionnels de la culture et des bibliothèques, ainsi que des étudiants d'écoles d'art, se retrouvent à la Bpi pour faire la démonstration de créations numériques réalisées au sein de leurs structures et faire la promotion de leurs activités.

### Narration et interaction : la littérature et le cinéma face au jeu vidéo • Table ronde • 16h-17h30 • Petite Salle

Le cinéma, la littérature et le jeu vidéo partagent la même assise : celle d'un récit, d'une narration qui entraîne spectateurs, lecteurs et joueurs dans l'univers fictionnel. À bien des égards, le jeu vidéo devait apprendre du cinéma et de la littérature ses codes, ses récits. Pourtant, en se fondant sur le paradigme résolument neuf de l'interactivité, le jeu vidéo place le cinéma et la littérature face à une évolution sans précédent.

#### Avec

**Stéphane Beauverger**, auteur et directeur artistique de Dontnod Entertainment

**Marida Di Crosta**, maître de conférence, auteure d'*Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*

**Martin Ringot**, normalien et doctorant à l'Université d'Aix-Marseille

#### Animé par

**Sonia Déchamps**, journaliste

Suivez cette rencontre sur Twitter @Bpi\_Pompidou !

### Game's up : les jeux vidéo de l'année prochaine • Rencontre / Démonos • 19h30-21h • Petite Salle

Au cours d'une soirée exceptionnelle, organisée en partenariat avec le Syndicat National du Jeu Vidéo, des créateurs et des jeunes talents viennent présenter des jeux en projet ou sortis au cours de l'année 2019.

## SAMEDI 28 SEPTEMBRE

### Forum du jeu vidéo • Rencontres • 14h-19h • Espace presse

Les interactions entre le cinéma et le jeu vidéo sont riches et fécondes, tant sur le plan culturel que sur les plans technique, industriel ou économique. Pour explorer l'ampleur de ces échanges et discuter de leur avenir, la Bpi invite 12 professionnels des deux arts à venir confronter leurs points de vue et leurs expériences au cours d'une série de 6 rencontres-interviews.

#### Animées par

**Erwan Cario**, journaliste à Libération

**Jean Zeid**, journaliste à France Info

#### Jeux vidéo, cinéma et musique • 14h-14h40

**Fanny Rebillard**, chercheuse en musicologie

**Christophe Heral**, compositeur

#### L'économie du jeu vidéo face à l'industrie cinématographique :

**enjeux, stratégies et perspectives • 14h50-15h30**

**Philippe Chantepie**, inspecteur général des Affaires culturelles (ministère de la Culture)

**Hélène Jugué**, directrice générale d'Ubisoft Film et Télévision Paris

#### L'influence du cinéma dans la conception des jeux vidéo • 15h40-16h20

**Sylvie Robert**, responsable du département Cinéma d'animation et Jeu Vidéo à CREAPOLE

**Jérôme Dittmar**, rédacteur en chef de la revue Carbone

#### La place des femmes dans le jeu vidéo et le cinéma : même combat ? • 16h30-17h10

**Caroline Fidelaire**, productrice et team coach

**Fabienne Sylvestre-Bertoncini**, co-fondatrice et coordinatrice du Lab Femmes de cinéma

#### Quelle politique pour les jeux vidéo : l'exemple du cinéma ? • 17h20-18h00

**Lévan Sardjevladzé**, président du SNJV

**Pauline Augrain**, cheffe du service de la création numérique au CNC (sous réserve)

#### La réception des jeux vidéo : critiques et influenceurs • 18h10-18h50

**Alexis Blanchet**, maître de conférences à la Sorbonne Nouvelle

**Ida Gonthier**, journaliste et co-créatrice du site d'actualité culturelle *l'Info tout court*

### **Ready Player One, de Steven Spielberg (2018) • Projection • 19h30-22h • Cinéma 1**

Passionné de jeu vidéo, Steven Spielberg a truffé son film de références et de citations des jeux les plus cultes de l'histoire du jeu vidéo. Parviendrez-vous à toutes les retrouver ?

## DIMANCHE 29 SEPTEMBRE

### Les métiers du jeu vidéo • Rencontres-emploi • 14h-17h • Espace presse

Créer des jeux vidéo peut être bien plus qu'un rêve d'enfance : c'est peut-être votre futur métier ! Venez découvrir les métiers du jeu vidéo et rencontrer des créateurs, des *designers graphiques*, des directeurs artistiques, des *narrative designers* et bien d'autres professionnels du secteur. Des professeurs et des étudiants des plus grandes écoles parisiennes seront également présents pour vous en apprendre plus sur les formations existantes et sur les parcours à entreprendre.

### Réalisation d'un film en Stopmotion • Atelier • 18h-22h • Niveau 1

Partez à la découverte des techniques du cinéma d'animation et des arcanes de la création cinématographique ! Lors de cet atelier créatif, animé par l'association Parismage, vous imaginerez et réaliserez un film d'animation image par image, inspiré de l'univers du jeu vidéo.

## LUNDI 30 SEPTEMBRE

### Initiation à la musique électronique sur Commodore 64 • Atelier • 14h-18h • Niveau 1

Pendant un après-midi, David Bagel, web-designer et DJ, installe son studio à la Bpi pour vous faire découvrir les mystères de la musique électronique. Après une présentation des divers éléments du studio et des programmes sur l'ordinateur, vous pourrez créer vos propres morceaux électro en faisant vous-même vos séquences et en y ajoutant vos effets !

### Soirée de clôture : MyCommodore64 (DJ set) de David Bagel • Concert • 20h-21h30 • Espace Musique

David Bagel est un DJ hors du commun. Son setup ? Une table de mixage, un lecteur disquette et deux Commodore 64, ces machines mythiques de l'histoire informatique. Son inspiration ? Les rythmes des jeux vidéo, de la culture populaire et du meilleur de la musique électronique.

### Ateliers sur inscription

Inscription conseillée pour les rencontres se déroulant à la Bpi  
(coupe-file envoyé par mail)

Entrée libre pour les rencontres se déroulant au Centre Pompidou

[www.bpi.fr/press-start2019](http://www.bpi.fr/press-start2019) (programme et inscription)

Suivez-nous sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter et Instagram) avec le **#PressStart19** 🎮

La fête du jeu vidéo en bibliothèque continue du 12 au 27 octobre avec **Numok, le festival des expériences numériques** dans les bibliothèques de la Ville de Paris. Retrouvez Press Start et la Bpi lors de la fête de lancement, le 12 octobre, à bibliothèque l'Heure Joyeuse (5<sup>e</sup>) !

Programmation complète : [bibliotheque.paris.fr/numok/](http://bibliotheque.paris.fr/numok/)