

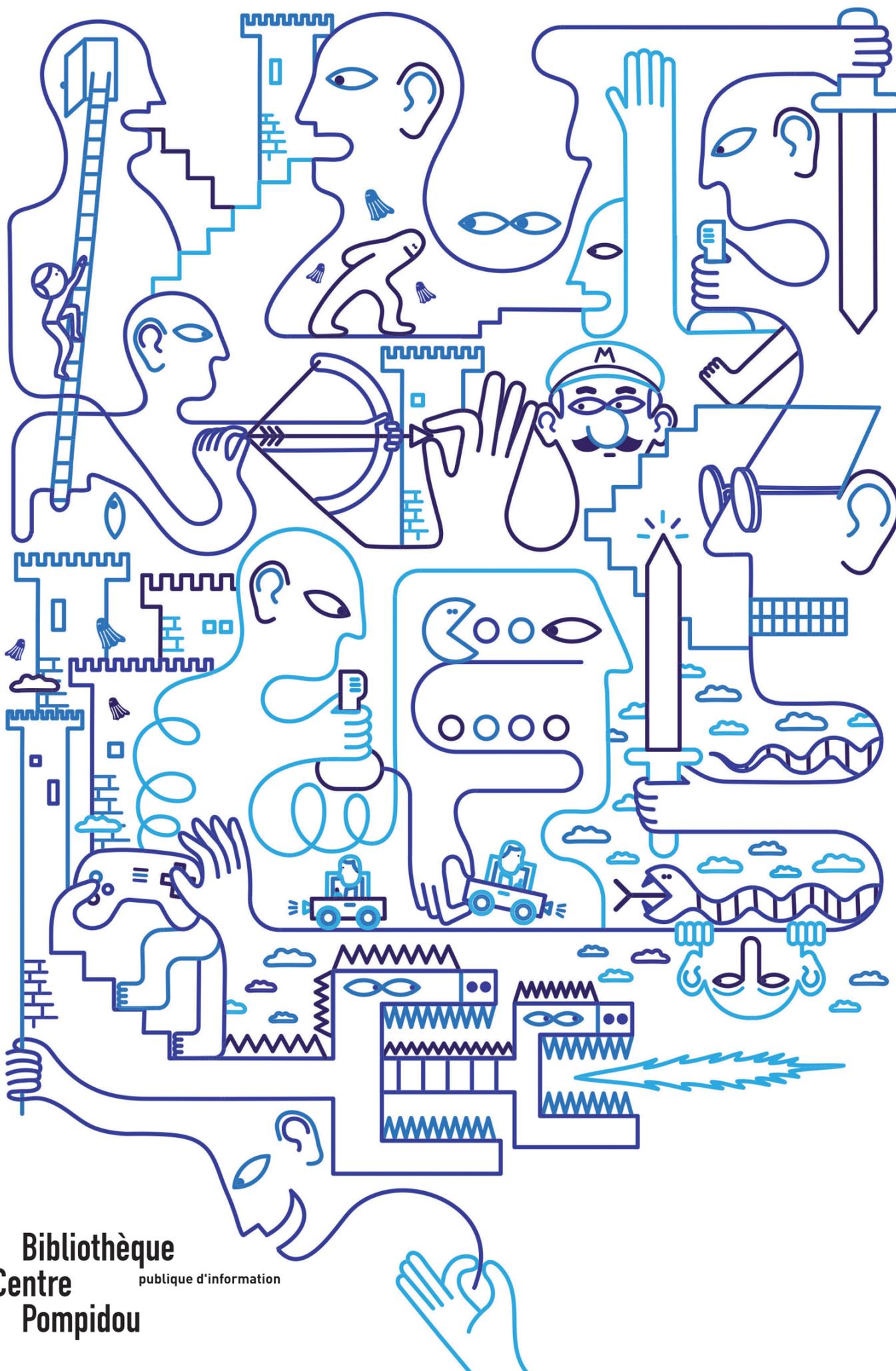
Supplément

actu bibliothèque

www.bpi.fr

n°27 bis • avril 2015

Supplément au mensuel de la Bibliothèque publique d'information



© Jonathan Calugi

PRESS START Anatomie des jeux vidéo

15 avril – 3 mai 2015
Performances, ateliers,
démonstrations
dédiés au jeu vidéo

Pour la troisième année, *Press Start, anatomie des jeux vidéo* investit la bibliothèque pendant plus de 15 jours ! Cette nouvelle édition est riche en workshops, performances, découvertes et démonstrations autour du jeu vidéo.

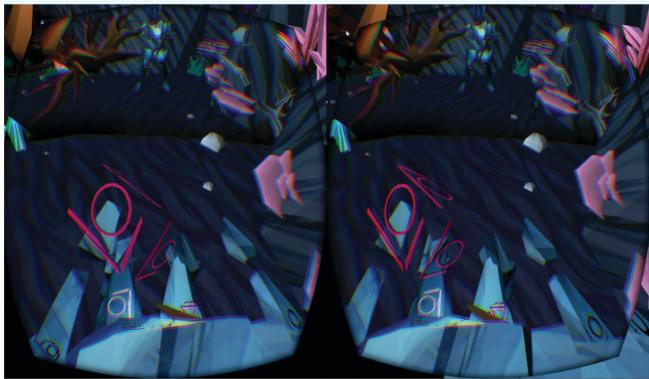
Press Start est l'occasion d'entrer dans les coulisses du jeu vidéo de façon participative, accompagné par des experts et des créateurs du monde vidéoludique.

Entrée libre
dans la limite
des places disponibles.
Ateliers gratuits sur inscription.

Des jeux

Press Start, c'est d'abord du jeu vidéo ! C'est l'occasion d'enrichir l'offre habituelle de la bibliothèque avec plus de jeux, indépendants ou grand public, sur PC et sur consoles et de se lancer des défis, seul ou en équipe, accompagnés par un médiateur spécialisé, dans une ambiance conviviale : dimanche 19, lundi 20, mercredi 22 et jeudi 23 avril, de 14h à 19h, dans le salon jeux vidéo.

Pour découvrir l'avenir des jeux vidéo, le présent déjà pour certains, la Bpi invite aussi MiddleVR et VR Geeks pour des démonstrations de jeux et autres univers en réalité virtuelle, samedi 2 et dimanche 3 mai, de 15h à 19h, dans le salon jeux vidéo.



© Equipe projet LIBER Global Game Jam 2015

Des performances

Press Start c'est aussi des performances avec des dispositifs innovants !

Cette édition 2015 met à l'honneur **la Mash Machine**, un appareil qui permet de mixer très facilement de la musique à l'aide de cubes. Pour ceux qui souhaitent participer activement, des ateliers de prise en main et d'entraînement sur la machine ont lieu samedi 18 avril, dans le salon jeux vidéo, de 14h à 15h30 et de 15h30 à 17h. Les participants s'affronteront ensuite le soir, à partir de 19h, dans une battle publique dans l'espace Musique de la bibliothèque. Ces ateliers sont animés par le duo *The Cheat Code*, sur la base d'un répertoire original qu'ils ont créé en 8bit pour cette occasion. Répertoire qu'ils défendront eux aussi, après la battle, dans un concert inédit.

Parce que le jeu vidéo inspire de plus en plus les artistes, la Bpi invite cette année **le duo new-yorkais Foci+Loc** pour une prestation inédite en France. Composé d'un créateur de jeux et d'une musicienne touche à tout, le duo américain compose des performances sonores et visuelles à partir de moteurs de jeux vidéo. Il présentera son travail et ses coulisses lors d'une démonstration dans le salon jeux vidéo le samedi 25 avril, à 17h, puis une performance sur scène en Petite Salle le même soir à 20h.



© Foci + Loci

Des ateliers

Press Start, c'est enfin l'anatomie des jeux vidéo ! Et quoi de mieux pour comprendre le jeu vidéo que de s'essayer à en concevoir, en petit groupe, dans un atelier ? Tous ces ateliers sont gratuits, sur inscription préalable (voir modalités ci-contre, infos pratiques).

Dans la peau d'un développeur de jeu vidéo

Animés par des développeurs d'Ubisoft, ces ateliers ludiques et interactifs vous permettront de comprendre les différentes étapes nécessaires à la création d'un jeu vidéo et de découvrir trois grandes familles de métiers de la production : Design, Graphisme, et Programmation. En 3h et en équipe, vous créerez vous-même un jeu de shoot spatial, et pourrez poser toutes vos questions ! Mercredi 22 et vendredi 24 avril, de 15h à 18h, dans l'espace Autoformation.

Découverte du game design

Parce qu'un jeu vidéo commence par une mécanique de jeu, venez vous y confronter dans des ateliers d'initiation au game design, d'une durée de trois heures chacun, confiés à l'école Isart Digital. Lundi 27, mercredi 29 et jeudi 30 avril, de 15h à 18h, dans le salon jeux vidéo.

Création/développement d'un jeu vidéo

Pour aller plus loin, Pascal Viette, ludisto-graphiste, anime un atelier de création et développement d'un jeu, qui aborde le game design et l'algorithmie, en détaillant le contrôle du personnage, l'adversité et l'interactivité. Cet atelier se déroule sur trois soirées, du mercredi 22 au vendredi 24 avril, de 18h30 à 21h30, dans l'espace Autoformation. Il est nécessaire d'être présent les 3 soirs.

Création d'Interface Homme-Machine

Pour approfondir la notion d'interface homme-machine, l'une des composantes de la robotique, Samir Saidani, ingénieur, anime 2 journées entières consacrées à la création de manettes, notamment avec les fameux Makey Makey (avec ou sans bananes dans la liste de courses !). Cet atelier se déroule les samedi 25 et dimanche 26 avril, de 10h à 18h, dans l'espace Autoformation, il est nécessaire d'être présent les 2 journées entières.

Découverte du sound design

Enfin, pour les accros du son, Sylvain Buffet, designer sonore de jeux vidéo, propose 3 sessions d'ateliers de découverte du sound design, les mercredi 15, jeudi 16 et vendredi 17 avril, de 17h à 20h, dans le salon jeux vidéo.

Des métiers

Ubisoft behind the game

Avis à tous les créatifs, passionnés, curieux ou motivés ! Vous êtes férus de jeux vidéo et vous connaissez cette industrie sur le bout des doigts. Mais connaissez-vous les métiers et carrières qui s'y cachent ? Si les jeux Ubisoft vous font rêver et que vous aimeriez faire partie de l'aventure, alors venez les rencontrer !

Des personnes en charge des Ressources Humaines chez Ubisoft seront là pour vous donner toutes les réponses aux questions que vous vous posez. Orientations futures, métiers d'avenir ou carrières de rêve... et si votre futur professionnel se jouait ici et maintenant ?

Check-Point : vendredi 24 avril de 14h à 17h, mercredi 29 et jeudi 30 avril de 18h à 21h dans le salon jeux vidéo

programme

Mercredi 15 avril • 17h à 20h • Salon jeux vidéo • Atelier
Découverte du sound design avec Sylvain Buffet

Jeudi 16 avril • 17h à 20h • Salon jeux vidéo • Atelier
Découverte du sound design avec Sylvain Buffet

Vendredi 17 avril • 17h à 20h • Salon jeux vidéo • Atelier
Découverte du sound design avec Sylvain Buffet

Samedi 18 avril • 14h à 15h30 et 15h30 à 17h • Salon jeux vidéo • Atelier *
Prise en main et entraînement pour la battle de 8bit sur la Mash Machine

Samedi 18 avril • 19h • Espace musique
Battle et concert du duo The Cheat Code, en 8bit sur la Mash Machine

Dimanche 19 avril • 14h à 19h • Salon jeux vidéo
Après-midi de jeux sur PC et consoles

Lundi 20 avril • 14h à 19h • Salon jeux vidéo
Après-midi de jeux sur PC et consoles

Mercredi 22 avril • 14h à 19h • Salon jeux vidéo
Après-midi de jeux sur consoles

Mercredi 22 avril • 15h à 18h • Espace autoformation • Atelier
Dans la peau d'un concepteur de jeu vidéo avec Ubisoft

Mercredi 22 avril • 18h30 à 21h30 • Espace autoformation • Atelier* de 3 jours, mercredi, jeudi et vendredi
Création / développement d'un jeu vidéo avec Pascal Viette

Vendredi 24 avril • 15h à 18h • Espace autoformation • Atelier
Dans la peau d'un concepteur de jeu vidéo avec Ubisoft

Jeudi 23 avril • 14h à 19h • Salon jeux vidéo
Après-midi de jeux sur consoles

Vendredi 24 avril • 14h à 19h • Salon jeux vidéo • rencontre métiers
Ubisoft behind the Game

Samedi 25 avril • 10h à 18h • Espace autoformation • Atelier* de 2 jours, samedi et dimanche
Création d'Interfaces Homme-Machine avec Samir Saidani

Samedi 25 avril • 17h • Salon jeux vidéo
Démonstration des artistes Foci + Loci

Samedi 25 avril • 20h • Petite Salle
Performance de Foci + Loci

Lundi 27 avril • 15h à 18h • Salon jeux vidéo • Atelier
Découverte du game design avec Isart Digital

Mercredi 29 avril • 15h à 18h • Salon jeux vidéo • Atelier
Découverte du game design avec Isart Digital

Mercredi 29 avril • 18h à 21h • Salon jeux vidéo • rencontre métiers
Ubisoft behind the Game

Jeudi 30 avril • 15h à 18h • Salon jeux vidéo • Atelier
Découverte du game design avec Isart Digital

Jeudi 30 avril • 18h à 21h • Salon jeux vidéo • rencontre métiers
Ubisoft behind the Game

Samedi 2 mai • 15h à 19h • Salon jeux vidéo
Découverte de la réalité virtuelle avec MiddleVR

Dimanche 3 mai • 15h à 19h • Salon jeux vidéo
Découverte de la réalité virtuelle avec VR Geeks et l'Université Paris 8

infos pratiques

Ateliers gratuits :

Ateliers signalés par * : inscription à partir du mercredi 15 avril par courriel nouvelle-generation@bpi.fr

Ubisoft behind the game : entrée libre sans inscription préalable, dans la limite des places disponibles

Autres ateliers : inscription préalable, une demi-heure avant le début, au bureau d'information générale niveau 1 pour les ateliers qui ont lieu dans le salon jeux vidéo, au bureau d'autoformation niveau 2 pour les ateliers qui ont lieu dans l'espace autoformation.

Autres animations : entrée libre dans la limite des places disponibles.

Salon jeux vidéo, niveau 1 de la bibliothèque.

Espace Autoformation, niveau 2 de la bibliothèque.

Espace Musique, niveau 3 de la bibliothèque.

Petite Salle, niveau -1 du Centre Pompidou (entrée par la Piazza).

Conception et organisation
Service Nouvelle Génération
nouvelle-generation@bpi.fr
01 44 78 45 95

Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou

Entrée par la rue Beaubourg pour les activités et manifestations au sein de la bibliothèque (Bpi).

Horaires d'ouverture de la Bpi :
12h-22h en semaine
11h-22h les samedis, dimanches et jours fériés.
Fermée les mardis et le 1^{er} mai.

Adresse de la webcam filmant la file d'attente :
<http://www.bpi.fr/webcam>
Wifi gratuit : nom du réseau : WiFi_bpi
pas de mot de passe

Site web : www.bpi.fr
Facebook : www.facebook.com/bpi.pompidou
Twitter : @Bpi_Pompidou

Téléchargez l'application Bpi mobile pour iPhone



 **Actu bibliothèque** est édité par la Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou, un établissement public du Ministère de la Culture et de la Communication 25, rue du Renard 75 197 Paris cedex 04

Directeur de la publication : Christine Carrier

 **Coordination éditoriale** : Service de la Communication
ISSN 2263-2514

Press Start 2015 est une manifestation associée au Nouveau Festival du Centre Pompidou, 6ème édition «Air de jeu», consacré à la thématique du jeu, du 15 avril au 20 juillet 2015