

Supplément

actu
bibliothèque

www.bpi.fr

n°40bis • octobre 2016

Supplément au mensuel de la Bibliothèque publique d'information

PRESS START

PRESS START

Histoires de jeux vidéo

Du 14 au 30 octobre 2016
Performances, Ateliers,
Démonstrations
dédiés au jeu vidéo

Pour la 4^{ème} année consécutive, la manifestation Press Start investit la Bpi. Durant deux semaines, entrez dans les coulisses de la fabrication des jeux vidéo à travers des rencontres, des ateliers, des performances ou des défis. Venez découvrir des métiers, vivre des expériences de réalité virtuelle et, bien sûr... venez jouer !

Press start prend cette année une coloration thématique autour de la narration vidéoludique. La Bpi vous propose de rencontrer ceux qui écrivent pour les jeux vidéo, de vous plonger dans l'univers des game designer, de vous lancer vous-même dans l'écriture de fictions interactives et dans la conception de jeux, ou encore de vivre d'autres vies que la vôtre... le temps d'une expérience ludique !

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

Centre Pompidou / Bpi
Entrée Centre Pompidou (Piazza) /
Entrée rue Beaubourg



HISTOIRES DE JEUX VIDÉO
14 - 30 OCTOBRE 2016

RENCONTRES, ATELIERS, PERFORMANCES
ENTRÉE RUE BEAUBOURG - 75004 PARIS
www.bpi.fr

Bibliothèque
Centre
Pompidou
publique d'information



© Tu Sais Qui™

Des jeux

Comme chaque année, **Press Start**, c'est d'abord des jeux vidéo ! La Bpi vous donne l'occasion de découvrir ou de redécouvrir des jeux indépendants ou grand public, seul ou en équipe, sur PC ou sur console, accompagnés par un médiateur spécialisé au cours de moments ludiques.

• **Mercredi 19 et Mercredi 26 octobre, de 13h à 17h**
• **Jeudi 27 octobre, de 17h à 21h**
Venez découvrir une série de jeux sélectionnés par la Bpi !

• **Vendredi 21 octobre, de 14h à 19h**
Venez expérimenter des jeux en grand format et découvrir l'univers et le travail du collectif Alinéaire, à la frontière du jeu et de l'art.

• **Samedi 22 octobre, de 16h à 21h**
Vous pourrez découvrir et tester les réalisations des élèves d'Isart Digital et prendre ainsi contact avec les créateurs des jeux de demain.

• **Lundi 24 octobre, de 14h à 19h**
La journée sera consacrée à la narration vidéoludique. Venez tester les jeux présentés le soir même par leurs créateurs lors de la rencontre « Histoires de jeux vidéo » en Petite Salle.

Des ateliers

Press Start c'est aussi la découverte des coulisses du jeu vidéo et donc la possibilité de comprendre comment ils sont fabriqués. Venez concevoir un jeu dans des ateliers en petits groupes ou relever le défi en participant à une Game Jam ! Tous les ateliers sont gratuits, sur inscription préalable, ils nécessitent de s'engager sur la durée de l'atelier (parfois quelques heures, parfois plusieurs jours de suite).

CRÉATION DE JEUX VIDÉO EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

• **Samedi 15 et dimanche 16 octobre, de 12h à 19h**
Venez apprendre à créer un jeu vidéo de A à Z en réalité augmentée, en vivant l'expérience d'un mini-studio de création, de la pré-production à la diffusion. Vous découvrirez comment mélanger une vidéo live à des objets virtuels et comment programmer l'interaction des deux mondes. Aucun prérequis n'est nécessaire, à part l'envie de découvrir le monde de la création de jeux vidéo ! **Il est nécessaire d'être présent les deux journées entières.**
Animés par Samir Saïdani, ingénieur et formateur.

ÉCRITURE DE FICTIONS INTERACTIVES AVEC TWINE

• **Mercredi 19 et mercredi 26 octobre, de 18h30 à 21h30, Samedi 22 et 29 octobre, de 15h30 à 19h**
Entre les livres dont vous êtes le héros et les jeux de rôle, il y a la fiction interactive, une façon originale et non-linéaire de raconter des histoires. Venez découvrir les bases du code avec le logiciel Twine et créer votre propre jeu textuel dans ces ateliers.
Animés par Gabrielle Barbotteau.
Avec la participation du Labo des histoires.

DÉCOUVERTE DU GAME DESIGN

• **Jeudi 27 et vendredi 28 octobre, de 14h à 17h**
Pour qu'une idée narrative aboutisse à un jeu, il faut concevoir une mécanique de jeu. C'est ce que l'on appelle le Game design. Venez vous initier à cet aspect de la construction d'un jeu vidéo **avec** l'école **Isart Digital** au cours d'un atelier de 3h.

ATELIER PARISMAGE : STOP MOTION

• **Jeudi 20 octobre, de 17h30 à 22h**
La Bpi vous propose une initiation au stop motion (animation image par image) comme technique de fabrication de jeux vidéo. **Avec Benoît Champy**, directeur artistique / vncb.fr

LA GAME JAM DE PRESS START AVEC L'ASSOCIATION APOIL

• **Du vendredi 28 octobre à 18h au dimanche 30 octobre à 22h**
Un défi : créer un jeu en 48h !
Une Game Jam est un événement au cours duquel les participants, réunis en équipes, doivent créer un jeu vidéo en temps limité. Venez relever le défi à la Bpi ! Vous serez accompagné par l'association APOIL (Association des Passionnés des Œuvres Interactives et Ludiques). Pour vous préparer, suivez les 5 ateliers d'initiation aux différentes tâches qui seront réparties entre les équipes participantes - Introduction, Game design, programmation, graphisme, son - organisés les samedi 22 et dimanche 23 octobre.
Sur inscription. Les participants s'engagent à être présents sur toute la durée de la Game Jam.

Des rencontres

Press Start vous permet également de rencontrer ceux qui font les jeux vidéo et d'échanger avec eux. Cette année, nous explorerons la narration vidéoludique : comment écrit-on pour le jeu vidéo ? Qui sont les créateurs des univers, des personnages, des histoires dans lesquels nous plongeons les jeux ? Quelles sont les spécificités de l'écriture vidéoludique par rapport aux autres supports d'histoires (roman, bande dessinée, cinéma, etc.) ?

HISTOIRES DE JEUX VIDÉO

• **Table ronde le lundi 24 octobre à 19h en Petite Salle**
Venez rencontrer ceux qui écrivent pour les jeux vidéo au cours d'une soirée spéciale sur la narration vidéoludique.

Avec

Stéphane Beauverger, écrivain et scénariste du jeu vidéo *Remember me*
Nordine Ghachi, directeur créatif et technique du studio Dowino
Thierry Mary, directeur de l'école de bande dessinée L'Iconographe, fondateur du label Watch Digital Comics et du studio Cibo Games

Animée par

Jean Zeid, journaliste à France Info

Accès libre dans la limite des places disponibles.

Des expériences inédites

Avec **Press Start**, vivez des expériences inédites à la frontière du jeu, de l'art et des sciences. Ou comment les techniques issues du jeu vidéo peuvent également nous plonger dans d'autres vies que la nôtre et nous permettre de nous rencontrer...

LA MACHINE À ÊTRE UN AUTRE

• **Les 14, 15, 16 et 17 octobre de 15h à 19h**
The Machine to Be Another (la Machine à être un autre) est le projet d'un collectif international basé à Barcelone, composé de chercheurs/artistes qui combine un travail sur la réalité virtuelle, les sciences cognitives et la performance. L'objectif est de promouvoir l'empathie, de lutter contre les préjugés et les discriminations en permettant aux personnes qui testent le système de se retrouver littéralement, grâce à la réalité virtuelle, dans la peau d'une autre personne.

Venez découvrir et tester la *Machine à être un autre* à la Bpi ! Entrez dans la peau d'un autre grâce à deux installations :

• Le Body swap (échange corporel) permet à deux personnes qui utilisent simultanément la machine de se retrouver chacune dans le corps de l'autre grâce à deux Oculus Rift équipés de caméras.

• *L'Embodied Narrative Archive* vous permettra d'entrer dans la peau et l'histoire d'une personne non présente qui aura préalablement enregistré son histoire selon un système qui vous permettra ensuite de l'incorporer. Ces "narrations de soi" que vous pourrez découvrir à la Bpi constituent les premières pierres d'une future "bibliothèque de nous-mêmes" en réalité virtuelle, qui constitue l'un des principaux projets des créateurs de la Machine à être un autre.

Accès libre sur inscription préalable ou sur place le jour même dans la limite des places disponibles.

DES JEUX COLLECTIFS ET EN GRAND FORMAT AUX FRONTIÈRES DE LA PERFORMANCE ARTISTIQUE

• **Mini rencontre et jeu avec le collectif Alinéaire**
Rencontrez des membres d'Alinéaire, un collectif d'artistes qui souhaite amener les jeux vidéo sur le terrain de l'art. Vous pourrez échanger avec eux à propos des jeux vidéo expérimentaux et artistiques, et vous aurez aussi l'occasion de tester deux de leurs créations en grand format : *Coin-coin contre Minou* et *Super* !

Programme

Vendredi 14 octobre - 15h00 à 19h00 - Salon Jeux vidéo - Performance
La Machine à être un autre avec BeAnotherLab

Samedi 15 octobre - 15h00 à 19h00 - Salon Jeux vidéo - Performance
La Machine à être un autre avec BeAnotherLab

Samedi 15 octobre - 12h00 à 19h00 - L'Atelier - Atelier
Atelier création d'un jeu vidéo en réalité augmentée avec Samir Saïdani

Dimanche 16 octobre - 15h00 à 19h00 - Salon Jeux vidéo - Performance
La Machine à être un autre avec BeAnotherLab

Dimanche 16 octobre - 12h00 à 19h00 - L'Atelier - Atelier
Atelier création d'un jeu vidéo en réalité augmentée avec Samir Saïdani

Lundi 17 octobre - 15h00 à 19h00 - Salon Jeux vidéo - Performance
La Machine à être un autre avec BeAnotherLab

Mercredi 19 octobre - 13h00 à 17h00 - Salon Jeux vidéo - Jeux
Après-midi de jeux sur PC et consoles

Mercredi 19 octobre - 18h30 à 21h30 - L'Atelier - Atelier
Atelier d'écriture de fictions interactives sur Twine

Jeudi 20 octobre - 17h30 à 22h00 - Salon Jeux vidéo - Atelier
Atelier Stop Motion avec Benoît Champy

Vendredi 21 octobre - 14h00 à 19h00 - Salon Jeux vidéo - Rencontre et jeux
Jeux et rencontre du collectif Alinéaire

Samedi 22 octobre - 9h00 à 14h00 - Salon Jeux vidéo - Game Jam
Ateliers préparatoires à la Game Jam des 28-29-30 octobre

Samedi 22 octobre - 16h00 à 21h00 - Salon Jeux vidéo - Jeux
Présentation des travaux des étudiants de l'école Isart Digital

Samedi 22 octobre - 15h30 à 19h00 - L'Atelier - Atelier
Atelier d'écriture de fictions interactives sur Twine

Dimanche 23 octobre - 9h00 à 19h00 - Salon Jeux vidéo - Game Jam
Ateliers préparatoires à la Game Jam des 28-29-30 octobre

Lundi 24 octobre - 14h00 à 19h00 - Salon Jeux vidéo - Jeux
Après-midi de jeux sur PC et consoles, spéciale soirée « Histoires de jeux vidéo »

Lundi 24 octobre - 19h00 à 22h00 - Petite Salle - Rencontre
Table ronde « Histoires de jeux vidéo »

Mercredi 26 octobre - 13h00 à 17h00 - Salon Jeux vidéo - Jeux
Après-midi de jeux sur PC

Mercredi 26 octobre - 18h30 à 21h30 - L'Atelier - Atelier
Atelier d'écriture de fictions interactives sur Twine

Jeudi 27 octobre - 14h00 à 17h00 - Salon Jeux vidéo - Atelier
Atelier Game Design par Isart Digital

Jeudi 27 octobre - 17h00 à 21h00 - Salon Jeux vidéo - Jeux
Soirée de jeux sur PC et consoles

Vendredi 28 octobre - 14h00 à 17h00 - Salon Jeux vidéo - Atelier
Atelier Game design par Isart Digital

De vendredi 28 octobre 18h00 à dimanche 30 octobre 22h00 - Salon Jeux vidéo - Game Jam
Game jam de 48h avec l'association APOIL

Samedi 29 octobre - 15h30 à 19h00 - L'Atelier - Atelier
Atelier d'écriture de fictions interactives sur Twine

infos pratiques

Ateliers et la Machine à être un autre

Inscription :
• par courriel à l'adresse : nouvelle-generation@bpi.fr
• ou sur place dans la limite des places disponibles.

Autres animations

Entrée libre dans la limite des places disponibles.

Salles

Salon Jeux vidéo, niveau 1 de la bibliothèque
L'Atelier, niveau 2 de la bibliothèque
Petite Salle, niveau -1 du Centre Pompidou

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

Contact

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

Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou

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 : Wi-Fi_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

