



Press Start © Bpi 2013

## Semaine du jeu vidéo

# Press Start

du jeudi 2 au dimanche 12 mai 2013 • de 11h à 21h  
Bibliothèque • L'Atelier • Le Salon Graphique

### BIBLIOTHÈQUE PUBLIQUE D'INFORMATION

#### SERVICE COMMUNICATION

Cécile Desauziers  
01 44 78 40 24  
cecile.desauziers@bpi.fr

#### CONCEPTION ET ORGANISATION SERVICE NOUVELLE GÉNÉRATION

Elise Gouhot  
01 44 78 45 95  
nouvelle-generation@bpi.fr

[www.bpi.fr](http://www.bpi.fr)

#### CENTRE POMPIDOU

Petite Salle, niveau -1  
Entrée rue Saint-Martin (Piazza)  
75004 Paris

#### BIBLIOTHÈQUE PUBLIQUE D'INFORMATION

Le Salon Graphique, L'Atelier, niveau  
1 et 2  
Entrée rue Beaubourg  
75004 Paris

#### ENTRÉE LIBRE

POUR LA CONFÉRENCE ET LES  
DÉMONSTRATIONS, DANS LA LIMITE  
DES PLACES DISPONIBLES

#### ATELIERS

GRATUITS SUR INSCRIPTION

[www.bpi.fr](http://www.bpi.fr)

Retrouvez les archives sonores de  
nos manifestations sur  
<http://archives-sonores.bpi.fr/>  
et sur la webradio de France Culture  
[www.franceculture.com/plateformes](http://www.franceculture.com/plateformes)



facebook.com/bpi.pompidou



twitter.com/bpi\_pompidou



Du game design à la réalité virtuelle, *Press Start* est une semaine dédiée aux jeux vidéo, proposée par la Bpi, ou comment découvrir les aspects cachés de la création des jeux vidéo à travers des ateliers, des démonstrations, des jeux, un stage et une conférence.

Ouverte à tous, dès 14 ans, la manifestation Press Start de la Bpi permettra aux participants, inscrits à des ateliers ou de passage à la bibliothèque, de découvrir différents aspects de la création des jeux vidéo. En ouverture, une conférence conçue en partenariat avec l'association MO5 interrogera la place du jeu vidéo dans notre culture. Les jours suivants, en période de vacances scolaires, de jours fériés et de ponts du mois de mai, verront se succéder des ateliers et des animations dédiés à la découverte de la technique de conception d'un jeu, aux métiers de la création de jeux vidéo (en partenariat avec Ubisoft, acteur majeur de l'industrie du jeu vidéo en France) mais aussi aux usages créatifs dérivés du jeu vidéo avec la création de machinimas et de chipmusic. La réalité augmentée fera l'objet d'un stage de deux journées et les lecteurs de la Bpi pourront découvrir des jeux en réalité virtuelle avec l'association VR Geek. Enfin, la manifestation Press Start proposera des tournois conviviaux autour des jeux en réseau Lige of Legend et Shootmania.

### PROGRAMMATION

#### LE JEU VIDÉO FAIT-IL PARTIE DE NOTRE CULTURE ?

jeudi 2 mai • 19h • Petite salle • Centre Pompidou

Au travers des regards croisés d'un créateur, d'une psychologue et d'un journaliste, nous tenterons de voir en quoi les jeux vidéo font désormais partie de notre culture.

Avec

**Eric Viennot**, co-fondateur de *Lexis Numériques*, *Alt-minds*, *exPerience 112*, *In Memoriam*, **Jean Zeid**, journaliste jeux vidéo et nouvelles technologies pour *France Info*, **Vanessa Lalo**, psychologue clinicienne chercheuse.

Animateur

**Anthony Avila**, responsable du programme médiathèques MO5.COM (association pour la préservation du patrimoine vidéoludique).

#### ATELIERS DE GAME DESIGN

vendredi 3, samedi 4, dimanche 5 mai • de 11h à 14h • Salon graphique • Bibliothèque • niveau 1

Créer un jeu, quel qu'il soit, nécessite une démarche de conception avant d'utiliser des ordinateurs. Ainsi, à partir de papiers, crayons et ciseaux, seuls outils utilisés pendant cette session de 3 ateliers, les stagiaires découvriront les modalités de création des règles d'un jeu, depuis son concept jusqu'aux tests et réglages.

Animé par

*Isart Digital*, École de formation de professionnels du jeu vidéo et du film 3D.

Cette opération est  
en partenariat avec :



Préserver, Explorer, Rejouer



### ATELIERS DE MACHINIMA

samedi 4 mai • de 14h à 17h • dimanche 5 mai • de 11h à 18h • L'Atelier • niveau 2

Les machinimas sont des films conçus et réalisés à partir de la capture de séquences dans des parties de jeu vidéo. Le premier atelier, permettra aux participants de découvrir cette technique et se familiariser avec les outils (pendant 3 heures). Le deuxième atelier permettra une production plus aboutie de la part des participants (une journée).

Animé par

**Isabelle Arvers**, conservateur, critique dans l'art et les jeux numériques, spécialiste de la technique de machinima.

### DÉMONSTRATIONS DE JEU EN RÉALITÉ VIRTUELLE

dimanche 5 mai • de 15h à 18h • mercredi 8 et jeudi 9 mai • de 12h à 15h • Salon Graphique • niveau 1

Démonstrations de jeux en réalité virtuelle (*Eidolon*, *VRLux*), ouvertes à tous.

Par **Balthazar Auxietre** et l'association VR Geek

### ATELIERS CHIPTUNE

mercredi 8 et jeudi 9 mai de 16h30 à 19h30 • Salon Graphique • niveau 1

Littéralement, le chiptune est un morceau de musique (tune) produit par une puce (informatique, chip). Les animateurs de cet atelier proposeront de créer de la musique à partir de gameboys.

Animé par

**Morusque et Gakona**, du collectif Dataglitch, label spécialisé dans le 8 bit & circuit bending, alchimistes du détournement

### COMMENT CRÉE T-ON UN JEU VIDÉO

vendredi 10 mai • de 13h à 16h et de 16h à 19h • L'Atelier • niveau 2

Un atelier ludique et interactif pour découvrir les 3 grandes familles de métier du jeu vidéo (Design, Graphisme, et Programmation) et créer soi-même un jeu de shoot spatial 2D !

Animé par

**Fabien Houede, Antoine Henry, Julien Vial et Pierre Autissier**, Ubisoft.

### ATELIER DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

samedi 11 et dimanche 12 mai • de 10h à 17h • L'Atelier • niveau 2

Les participants manipuleront la toute nouvelle version de Scratch 2.0 pour créer un jeu vidéo en réalité augmentée. Ils seront amenés à mélanger des captures d'images réelles, réalisées sur place, à des objets virtuels, pour apprendre à faire interagir les deux mondes.

Après une étape de familiarisation avec les outils et concepts, le stage, sur deux journées intensives (avec pause déjeuner néanmoins), les amènera à travailler en groupes projets, de la pré-production à la diffusion.

Stage conduit par

**Samir Saidani**, ingénieur, chercheur.