

COMMUNIQUÉ DE PRESSE



PRESS START JEU VIDÉO ET CINÉMA

Du 25 au 30 septembre 2019

Bibliothèque publique d'information / Centre Pompidou

Entrée libre

Pour sa 7^e édition, le festival Press Start part à la découverte des rapports entre arts vidéoludique et cinématographique.

Spectateurs et joueurs, face au même écran, partagent une même expérience, celle de l'immersion dans la fiction audiovisuelle. Cette proximité dessine, de *Shark Jaws* à *Ready Player One*, de *Tron* à *Tomb Raider*, une histoire commune, faite d'influences, d'admiration mais aussi de rivalité. Car, si jeu vidéo et cinéma reposent sur des ressorts communs, ils restent deux arts, deux industries et deux esthétiques concurrentes.

Au travers de nombreux ateliers, rencontres et projections, **Press Start** vous invite à explorer les relations complexes mais fructueuses que nouent ces deux médias essentiels de la modernité culturelle.

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, expérimentaux ou grand public, seul ou en équipe, sur PC ou sur console, en 2D, en 3D ou en réalité virtuelle. Tout au long du festival, des médiateurs spécialisés vous accompagnent pour faire découvrir les secrets du jeu vidéo.

Des rencontres

Press Start, c'est aussi l'occasion de partir à la découverte des métiers et des acteurs d'une des industries les plus créatives du XXI^e siècle. Au programme : des interviews, des tables-rondes et des présentations de métiers avec des professionnels du jeu vidéo et du cinéma.

Des ateliers

Press Start, c'est également la découverte des coulisses des jeux vidéo et donc la possibilité de comprendre comment ils sont fabriqués. Au travers de nombreux ateliers, apprenez à créer un héros de jeu vidéo, à confectionner de véritables costumes, à mixer de la musique électronique et plus encore !

Des démonstrations et des performances

Press Start, c'est enfin un moment de convivialité, en famille, entre collègues ou entre amis ! Présentations de jeux, projections de films, réalité virtuelle, venez passer un bon moment à la Bpi, tout en découvrant la riche culture, souvent méconnue, du jeu vidéo !

- Infos et inscriptions : www.bpi.fr/press-start2019
- Pendant le festival, suivez-nous avec le #PressStart19🎮

Bibliothèque
publique d'information /
Centre Pompidou
75197 Paris Cedex 04

Contacts :

Service Nouvelle Génération
nouvelle-generation@bpi.fr

Service Communication Bpi
contact.communication@bpi.fr

www.bpi.fr
pro.bpi.fr
balises.bpi.fr



Entrée Bibliothèque
Par la rue Beaubourg
75004 Paris

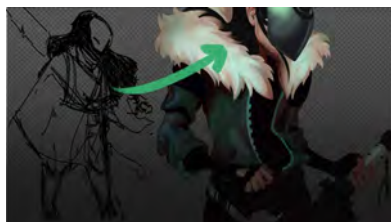
Entrée libre
Lundi, mercredi, jeudi, vendredi
12h - 22h
Samedi, dimanche, jours fériés
11h - 22h
Fermeture les mardis



Mercredi 25 septembre

Atelier • Dessinez votre personnage de jeu vidéo (accessible en langue des signes française)

Avec [Scendre](#), artiste digitale, [studio BlackMuffin](#)



Mercredi du jeu vidéo / Réalité virtuelle et cinéma

Superhot VR et Batman : Arkam VR
Carte blanche à la [médiathèque de La Canopée](#)

Judi 26 septembre

Atelier • Initiation à la création de costumes

Avec les créateurs passionnés de [LoveCraft Studio](#)



Rencontre-Atelier • Jeudi de la BD
Avec [Jérémy Moreau](#), auteur de BD et lauréat du Fauve d'Or 2018 au Festival d'Angoulême

Animé par la journaliste [Sonia Déchamps](#)

Vendredi 27 septembre

Rencontre • Narration et interaction : la littérature et le cinéma face au jeu vidéo

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](#), doctorant à l'Université d'Aix-Marseille

Rencontre-Démo • Game's up : les jeux vidéo de l'année prochaine

Créateurs et jeunes talents présentent des jeux en projet ou sortis au cours de l'année 2019. En partenariat avec le [SNJV \(Syndicat national du jeu vidéo\)](#)

Samedi 28 septembre

Rencontre • Forum du jeu vidéo

Avec notamment

[Hélène Juguet](#), directrice d'[Ubisoft Film & Télévision Paris](#)

[Christophe Héral](#), compositeur pour le cinéma d'animation et le jeu vidéo

[Alexis Blanchet](#), maître de conférences à la Sorbonne Nouvelle et auteur notamment de *Les jeux vidéo au cinéma* (2012, A. Colin)

Rencontres animées par les journalistes Jean Zeid et Erwan Cario

Projection • *Ready Player One*, de Steven Spielberg (2018)

Dimanche 29 septembre

Rencontres-Emploi • Les métiers du jeu vidéo

Atelier • Réalisation d'un film en Stopmotion

Animé par [Parismage](#)



Lundi 30 septembre

Atelier • Initiation à la musique électronique sur Commodore 64

Avec [David Bagel](#), web-designer et DJ



Soirée de clôture • Concert MyCommodore64 (DJ set) de David Bagel

Tout au long du festival

Salon Jeux vidéo et Salon graphique • Niveau 1

Des dizaines de jeux, sur bornes d'arcades, PC, Xbox, PlayStation, vous attendent dans le Salon Jeux vidéo :

- ZOMBIE NIGHT TERROR (Gambitious Digital Entertainment NoClip, juillet 2016)
- LAST DAY OF JUNE (505 Games Ovosonico, août 2017)
- SERIAL CLEANER (Curve Digital iFun4all, juillet 2017)
- CUPHEAD (Studio MDHR, septembre 2017)
- GRIM FANDANGO REMASTERED (Sony Double Fine Productions, janvier 2015)
- ANOTHER WORLD (The Digital Lounge DotEmu Bulkypix, septembre 2011)
- TRON 2.0 (Buena Vista Interactive Monolith Productions, août 2003)
- DRAGON'S LAIR TRILOGY (Digital Leisure Destineer, novembre 2011)
- 198X (Hi-Bit Studios, juin 2019)
- STAR WARS : JEDI KNIGHT II : JEDI OUTCAST (LucasArts Raven Software Activision, mars 2002)

Ainsi que **des créations numériques** en réalité virtuelle et des courts-métrages d'animation en partenariat avec l'Afca (association française du cinéma d'animation)

À découvrir également, **une sélection inédite conçue par Alexis Blanchet**, professeur à la Sorbonne Nouvelle et spécialiste des liens entre jeu vidéo et cinéma.

Retrouvez également dans la bibliothèque les **sélections des meilleurs films, documentaires, musiques, livres et bandes dessinées** sur la thématique « Jeu vidéo et cinéma ».

À propos de Press Start

Chaque année, Press Start propose conférences, ateliers et démonstrations pour découvrir l'univers vidéoludique à travers une thématique. Objectif : valoriser le jeu vidéo sous toutes ces formes.



Depuis plusieurs années déjà, la Bpi développe une offre documentaire et une programmation autour de la pop culture : jeux vidéo, BD et cultures numérique et urbaine, ont désormais leurs espaces au niveau 1 de la bibliothèque. Le point d'orgue annuel de cette démarche : le festival Press Start, dont l'ambition est de valoriser et de placer au rang de culture légitime, le jeu vidéo dans la multitude de ses formes.

Dès sa création, Press Start s'est également donné comme mission d'explorer les métiers et les structures économiques, commerciales et industrielles d'une des industries les plus créatives et prometteuses du XXI^e siècle, depuis les plus grands blockbusters jusqu'aux jeux vidéo indépendants. Tout en défendant une approche ludique et conviviale, le festival multiplie les démonstrations de jeux, les ateliers de découvertes et de pratiques !

Depuis 2013, Press Start a déjà exploré différentes thématiques liées au monde vidéoludique : Histoire des jeux, traitement des émotions, fabrication des histoires... En tout, plus d'une centaine de rencontres avec des professionnels du secteur, plusieurs milliers d'heures d'ateliers et de parties, tournois et démonstrations de jeux de toutes époques ont ainsi été organisés, en partenariat avec les plus grands studios de jeu, des écoles d'arts, des institutions culturelles et les médias spécialisés, pour un public toujours plus nombreux de tous âges et de tous horizons.

Les éditions précédentes :

[Press Start 2018](#)

[Press Start 2017](#)

[Press Start 2016](#)

[Press Start 2015](#)

À propos du service Nouvelle génération

Aux manettes de Press Start chaque année : le service Nouvelle génération de la Bpi.

Depuis 2013, Nouvelle génération met à l'honneur les cultures « pop » (jeux vidéo, bandes dessinées, littérature de genre, cultures numériques et urbaines etc.).

Sa programmation culturelle se construit autour de trois grands cycles dédiés au jeu vidéo (les mercredis du jeu vidéo), à la bande dessinée (les jeudis de la BD) et au « Do it yourself ».

Deux espaces du niveau 1 de la bibliothèque sont dédiés à la valorisation d'une offre de loisirs et de détente accessible à tous :

- [le Salon graphique](#)

Près de 5 000 titres de la littérature graphique d'aujourd'hui sont disponibles. Nous proposons un panel riche et varié de comics, mangas, romans graphiques et albums contemporains en tous genres. Aventure, science fiction, polar, humour, fantastique, documentaire... La collection témoigne de la vitalité de la production éditoriale contemporaine et représente aussi bien les titres phares et populaires que les éditions indépendantes et plus confidentielles.

- [le Salon Jeux vidéo](#)

Envie de jouer, de se défier entre amis, ou de s'immerger dans des mondes virtuels surprenants ? Le Salon Jeux vidéo met à la disposition du public de la Bpi des consoles de jeux (PS4, PS3, Vita, Wii U, Switch, Xbox 360 et Xbox One). Les consoles sont en accès libre, mais l'on peut aussi réserver sur place pour des sessions d'une heure, renouvelables autant de fois que possible.

