



# Press Start

## Jeu vidéo et musique

Festival de jeux vidéo • 10<sup>e</sup> édition

28 septembre - 3 octobre 2022

Bpi • Centre Pompidou • En ligne

Du 28 septembre au 3 octobre, Press Start, le festival de jeux vidéo de la Bpi, consacre sa 10<sup>e</sup> édition aux rapports entre musique et jeu vidéo, sous toutes leurs formes.

Attrapez votre guitare, brandissez votre ocarina et enflez vos meilleures chaussures de danse, c'est en musique que vous êtes invité-e à explorer les mondes vidéoludiques, leur culture, leurs acteurs et leurs métiers ! Pendant une semaine, foisonnante de rencontres, de performances, d'ateliers et de démonstrations, la Bpi vous invitera à la découverte des entêtantes mélodies et des rythmes intemporels qui jalonnent l'univers des jeux vidéo.



© Charlotte Cousquer

Bibliothèque publique d'information /  
Centre Pompidou  
19 rue Beaubourg, 75004 Paris

### Contact Presse

Faits et Gestes / Louis Sergent  
01 53 34 65 84 / 07 87 63 72 51  
[louis.sergent@faitsetgestes.com](mailto:louis.sergent@faitsetgestes.com)

### Service Communication Bpi

[contact.communication@bpi.fr](mailto:contact.communication@bpi.fr)

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

 @bpi.pompidou

 @Bpi\_Pompidou

 @bpi\_pompidou

### Entrée par la place Georges Pompidou

Lundi, mercredi, jeudi, vendredi  
11h - 22h  
Samedi, dimanche, jours fériés  
10h - 22h  
Fermeture les mardis

Plus d'infos sur le festival Press Start : [www.bpi.fr/press-start](http://www.bpi.fr/press-start)  
Programmation 2022 en cours : [www.bpi.fr/press-start2022](http://www.bpi.fr/press-start2022)

La musique dans le jeu vidéo n'est pas uniquement affaire de bande originale, c'est toute une expérience, voire un élément de gameplay à part entière. Qu'on considère ou non le jeu vidéo comme un art, sa musique, elle, n'a pas attendu pour entrer dans le champ de la recherche académique. La musique, mais pas seulement, puisque plus largement le son, le bruitage, la voix, tous concourent à l'expérience de jeu.

Quel le gameur-se n'a jamais fredonné la BO de son jeu préféré ou n'a jamais ajouté sa BO préférée à sa playlist ? Qui peut dire que l'expérience de jeu est la même avec et sans le son, sans compter la multitude de jeux qui fondent leur gameplay sur le rythme ou la musique ? Et qui soupçonne la multitude de métiers et de technologies du son qui se cachent derrière un jeu ?

C'est pour répondre à toutes ces questions que le festival Press Start revient avec une programmation entièrement dédiée à la VGM (*video game music*) !

### Des jeux

Comme chaque année, Press Start, c'est d'abord jouer ! La Bpi vous donne l'occasion de découvrir ou de redécouvrir des jeux vidéo indépendants, expérimentaux ou grand public, seul ou en équipe, sur PC, sur console ou sur borne. Tout au long du festival, des médiateurs vous accompagnent pour vous faire découvrir quelques pépites du jeu vidéo.

En sélection (non exhaustive) cette année :

- sur console : *Sound Shapes* (PS3), *BPM : Bullets Per Minutes* (PS4), *Kingdom Hearts Melody* (Xbox One), *Beautiful Katamari* (Xbox 360) et bien d'autres...
- sur PC : *Crypt of the necrodancer*, *Ape out*, *Genesis Noir*, *140* et bien d'autres...

En temps forts de jeu :

- découverte du jeu *Rocksmith* : 28 septembre de 13h à 15h, 1<sup>er</sup> octobre de 17h à 19h et 2 octobre de 17h à 19h
- carte blanche à la Canopée : les bibliothécaires de la médiathèque de la Canopée (Ville de Paris) prendront temporairement possession du Salon Jeux vidéo pour une après-midi de jeux de rythme sur console et en VR le mercredi 28 septembre de 16h à 18h.

### Des rencontres

Press Start, c'est aussi l'occasion de partir à la découverte des métiers, de l'économie et des acteurs d'une des industries les plus créatives du XXI<sup>e</sup> siècle. Au programme : des rencontres et des tables-rondes, pour décortiquer l'actualité du jeu vidéo avec des professionnels du secteur.

### 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 programme cette année :

- initiation au game design avec *Mécanicartes*, en 2 parties : 28 et 29 septembre de 18h à 21h
- création d'un jeu vidéo et de sa musique lors d'un atelier "Click and create" : 28 septembre de 14h à 17h, 1<sup>er</sup> octobre de 15h à 18h et 3 octobre de 17h à 20h
- initiation au design des voix dans les jeux vidéo : 29 septembre de 16h à 18h et de 18h30 à 20h30
- découverte de la M.A.O. (musique assistée par ordinateur) : 30 septembre de 14h à 18h
- initiation à *Wwise*, logiciel gratuit de création audio pour les médias interactifs : 2 octobre de 14h à 16h30 et de 17h à 19h30

### Des démonstrations et des performances

Press Start, c'est enfin un moment de convivialité, en famille, entre collègues ou entre amis ! Vous passerez pour tester notre sélection de jeux, vous resterez jusqu'au soir pour un concert ou une conférence-jeu interactive !



Parmi les temps forts du festival :

## VENDREDI 30 SEPTEMBRE

### • Graines de studio

17h-19h • Petite Salle • Centre Pompidou

*En partenariat avec l'école des Gobelins*

Découverte des jeux développés par les étudiant-e-s des Gobelins. En présence des créateur-ric-e-s qui présenteront leurs projets, venez découvrir l'avenir de la création vidéoludique et vous plonger dans les univers foisonnants de ces étudiant-e-s talentueux-ses.

### • Conférence-jeu : Jazz & jeux vidéo

20h30-22h • Petite Salle • Centre Pompidou

Yacine Synapsas et Antoine Herren (*Random Bazar*) vous proposent une conférence-jeu, étudiant les croisements entre le jazz et les jeux vidéo. Véritable conférence dont vous êtes le héros, Jazz & jeux vidéo invite le public à devenir acteur, en participant à une enquête élucidant les mystérieuses jonctions entre ces deux arts. Les deux animateurs vous accompagneront tout du long, narrant cette belle rencontre, posant des questions, semant diverses embûches...

## SAMEDI 1<sup>er</sup> OCTOBRE

### • Forum du jeu vidéo : musiques en jeu(x)

14h-18h • Centre Pompidou • Petite Salle

Des premières notes codées sur disquettes aux labels spécialisés, des expérimentations du Yellow Magic Orchestra aux « featuring » de stars comme Paul McCartney ou David Bowie, la musique de jeu rassemble joueurs et audiophiles autour du plaisir de l'écoute. Parce qu'on « joue » d'un instrument autant qu'on joue à *Zelda*, *Final Fantasy* ou *Sayonara Wild Heart*, le son constitue un élément clé de l'immersion vidéoludique, fascinant par la variété des genres et des influences représenté-e-s. Pour sa 10<sup>e</sup> édition, le festival Press Start fait une place d'honneur à ces deux arts qui se mélangent et s'influencent.

À travers un entretien et quatre table-rondes conçues par Fanny Rebillard et animées par Florian Agez et Pierre Maugein (journalistes spécialisés), des professionnels, écrivains et virtuoses de la manette viendront partager leur passion pour la musique de jeu et ses multiples facettes.

#### 14h10 • Entretien exceptionnel avec Kayane

Kayane est une joueuse française professionnelle de jeu vidéo et championne de e-sport. Gameuse depuis sa plus tendre enfance, elle se spécialise dans les jeux de combat comme *SoulCalibur*, *Street Fighter* ou *Dead or Alive*. Joueuse en tournoi depuis l'âge de 9 ans (vice-championne de France de *Dead or Alive 2*), elle a participé et remporté de nombreuses compétitions dans le monde entier, y compris en équipe de France, ce qui lui a valu une entrée dans le Guinness World Records. Sa grande fidélité à *SoulCalibur* (qu'elle surnomme sa « licence de cœur ») lui vaudra l'intégration d'un personnage nommé « Kayane » dans deux opus. Forte de son expérience et expertise, elle est animatrice et chroniqueuse sur Game One depuis 2013 et a par ailleurs été choisie par le gouvernement français en 2016 pour représenter l'e-sport et en promouvoir une vraie reconnaissance. Rassemblant une large communauté de passionné-e-s, elle organise régulièrement ses propres événements de jeux de combat, les *Kayane Sessions*, et est présente sur de nombreux réseaux dont Twitch où elle dispose de sa propre chaîne ainsi que d'une émission hebdomadaire sur celle d'ADN, centrée sur les *anime* et leurs adaptations en jeu vidéo. Kayane est enfin une grande amatrice de musique : elle pratique le piano et porte évidemment un intérêt tout particulier à la musique d'anime et à la VGM (*video game music*), qu'elle évoque régulièrement lors de ses streams et interventions.

C'est cette passion qu'elle évoquera lors d'un entretien inaugural à notre Forum du jeu vidéo de Press Start 2022.

À découvrir, ce [concert organisé par et chez Kayane](#) sur la chaîne Twitch d'ADN à l'occasion de la fête de la musique 2022, avec Louis Lancien, pianiste à l'Opéra de Paris.

#### 14h50-15h45 • Écrire sur la musique de jeu

La musique de jeu attise les passions, mais en parler est un art à part entière qui mélange plusieurs disciplines. Damien Mecheri, Jérémie Kermarrec, Aurélien Simon et Fanny Rebillard discuteront de leurs divers travaux sur la musique depuis leurs points de vues de journalistes, auteurs et éditeurs.

Fanny Rebillard : Diplômée d'un master de recherche en musicologie (La Sorbonne) et d'un master en archivage numérique (Enssib) consacrés à la musique de jeu, Fanny Rebillard est aujourd'hui coordinatrice de projet en localisation et assurance qualité de jeu vidéo à Montréal. Également autrice et journaliste, elle a rédigé de nombreux articles sur le son (*Gamekult*, *Canard PC*, *Hardware*, *Pix'n Love*...), ainsi qu'un livre sur la musique dans la série *Zelda* (Third éditions). Toujours présente sur la scène universitaire, elle fait partie du comité éditorial du *Journal of Sound and Music in Games*, écrit et co-édite plusieurs projets d'ouvrages collectifs encore non-annoncés, et fait de la vulgarisation sur son compte Twitter : @Cactuceratops.

Jérémie Kermarrec, auditeur assidu depuis la Super Nintendo, est aujourd'hui traducteur dans le jeu vidéo. En 2000, il crée [Squaremusic](#), l'un des premiers sites consacrés à la musique de jeu en français, avant de co-fonder [Musica Ludi](#), et le label [Wayô Records](#) en 2011. Également rédacteur du site [FFworld.com](#), il est l'auteur de la *Biographie officielle de Nobuo Uematsu* (Pix'n Love, 2020), et de plusieurs autres ouvrages.

Aurélien Simon s'est passionné très tôt pour la musique pour l'image, qu'il a étudiée au lycée et à l'université et sur laquelle il a écrit pendant 20 ans dans des revues et sur des sites internet spécialisés. En 2020, il commence une collaboration avec Omaké Books autour de la musique. L'ouvrage *Symphonie pour pixels* retrace la naissance de la musique de jeu vidéo et son évolution esthétique de l'électronique au symphonique. Un article dans la revue *Rétro Lazer* raconte la naissance des bandes originales de jeu vidéo sur disques et cassettes. Enfin, l'anthologie *L'Opéra des étoiles* aborde notamment l'évolution de la musique dans les jeux vidéo Star Wars.

Damien Mecheri, aujourd'hui éditeur chez [Third Éditions](#), écrit sur le jeu vidéo depuis près de vingt ans. Il est notamment l'auteur de plusieurs ouvrages, dont les deux volumes de *Dark Souls. Par-delà la mort* (écrits avec Sylvain Romieu) et *L'Œuvre de Fumito Ueda. Une autre idée du jeu vidéo*. Il est aussi l'auteur du livre *Video Game Music. Histoire de la musique de jeu vidéo*, paru chez Pix'n Love Editions.

### 15h45-16h30 • De la composition à l'intégration

Les métiers du son dans l'industrie sont nombreux et encore mal connus. Laurianne Espinadel (Sloclap) et Vincent Dortel (Ubisoft Montpellier) décortiqueront les étapes de la création sonore dans un jeu, et expliqueront les rouages insoupçonnés de leurs métiers.

**Laurianne Espinadel**, passionnée par la voix depuis ses premiers jours, est aussi attirée par l'architecture, la nature, la photographie... Elle suit la voie du chant et passe un BTS audiovisuel option Son, puis un Master en conception sonore pour le jeu vidéo. Aujourd'hui sound designer à Sloclap (Sifu), elle lie ses deux passions en se spécialisant dans le voice design et partage son parcours pour encourager un maximum de personnes à aller au bout de leurs rêves.

**Vincent Dortel** est entré dans le jeu vidéo en tant que programmeur audio en 2012, après une formation d'ingénieur à l'ECE. Il a travaillé en France, en Angleterre ou encore au Japon, pour des studios tels que Quantic Dream, Rocksteady, et plus récemment Ubisoft Montpellier. Il a notamment œuvré sur *Detroit: Become Human*, *Suicide Squad* et *Beyond Good and Evil 2*.

### 16h30-17h15 • Musicalité des jeux et jeux musicaux

Qu'est-ce que la musicalité dans un jeu ? Sur quelle alchimie ludique reposent les jeux de rythmes ? Un musicologue (**Antoine Morisset**) et une journaliste (**Luma**) accompagnés d'un collectionneur de bornes d'arcade Dance Dance Revolution (**Catzoo**) décortiqueront l'expérience musicale de quelques titres.

**Antoine Morisset** est un compositeur et chercheur indépendant s'intéressant à la ludomusicologie. Il est l'auteur de deux mémoires de Master soutenus à l'université de Poitiers sur cette discipline, d'une publication qui réfléchit la notion de sémiologie ludomusicale dans le jeu vidéo *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, et a co-participé avec Alice Dionnet à un séminaire sur les questions narratives dans *Sayonara Wild Heart*. Il est également co-fondateur de l'index des écrits francophones sur le son et les jeux vidéo avec Fanny Rebillard.

**Luma** : Journaliste pour Gamekult depuis 2019, Luma a été biberonnée aux licences Nintendo, ce qui ne l'a pas empêchée de glisser dans l'univers des jeux indépendants dès la sortie d'un certain *Binding of Isaac*. Aussi bien team chiens que team chats, elle est aussi passionnée de cinéma, notamment de films d'animation et de comédies musicales.

**Catzoo** : Joueur depuis la console NES, Catzoo a découvert l'arcade à travers les Shoot'em up et les jeux musicaux. Ancien rédacteur du site Xboxygen, il a aussi participé à des podcasts et des émissions sur Twitch ou Youtube. Aujourd'hui intéressé par les « à cotés » du jeu vidéo, que ce soit les rouages de l'industrie, son aspect commercial, l'impact culturel, ou les questions de préservation du matériel, il collectionne des jeux et des machines, et restaure des vieilles consoles et des bornes d'arcade. Passionné par les jeux de danse depuis presque 20 ans, il a participé à de très nombreux tournois nationaux et internationaux.

### 17h15-18h • Concert et édition

Dès les années 1980, la musique de jeu sort des consoles pour être jouée en concert et éditée sur disques et cassettes. **Romain Dasnoy** (Overlook Events, Wayô Records), **Tarafa Sahloul** (Mutant Ninja, Kida Katana Records) et **Frédéric Durmann** (No Limit Orchestra) reviendront sur l'historique et les enjeux du secteur.

**Romain Dasnoy**, fondateur de Wayô Records et d'Overlook Events, est spécialisé dans le cinéma et le jeu vidéo, concepteur et producteur des concerts officiels *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Final Fantasy*, *Tribute to John Williams* ou encore *Assassin's Creed*. Il est également à l'origine des performances scéniques en Europe de Joe Hisaishi et Danny Elfman. Passionné par le rapport qu'entretiennent la narration et la musique, il conçoit lui-même ses événements musicaux, écrit dans la presse spécialisée depuis le début des années 2000 et produit la première chronique entièrement dédiée à la musique de jeu vidéo sur une grande radio nationale (France Musique). Il signe entre autres *Le Guide des compositeurs de musique de film* en 2017 (Ynnis Éditions).

**Frédéric Durmann** : Après un premier prix mention très bien à l'unanimité en trombone et musique de chambre (Conservatoire National de Région de Strasbourg) et une licence en musicologie (Université Louis Pasteur), Frédéric Durmann devient assistant des ressources musicales au sein de l'Opéra national du Rhin en 2006, puis dirige deux écoles de musique pendant plus de dix ans. Aussi formé aux techniques de captation et de montage audiovisuel, il fonde en 2014 une entreprise de captation vidéo et sons pour la réalisation de teasers, films de spectacles et concerts, Product'arts. En 2015, il devient directeur de production de l'Ensemble Linea, ensemble de musique contemporaine de renommée internationale. Passionné de musiques de films et de jeux vidéo, il cofonde, l'ensemble NO LIMIT ORCHESTRA en 2017, pour promouvoir ce genre musical. Il y exerce, entre autres, les fonctions de directeur artistique et chef d'orchestre.

**Tarafa (Liqid)** : Co-fondateur des labels Mutant Ninja et Kid Katana Records, Tarafa Sahloul dispose de plus de 15 ans d'expérience dans le secteur musical. Rappeur depuis les années 2000 sous le nom de Liqid (Les Gourmets), il est depuis 2011 responsable de la direction artistique chez IDOL, et a accompagné des artistes tels que Lomepal, Jazy Bazz ou L'Impératrice. Passionné de pop culture et de jeu vidéo, ayant grandi avec Sonic, Megaman ou encore Axel Stone, Tarafa, avec son associé de Mutant Ninja Rémy Dahi, a fait de son expertise une activité à part entière. Après s'être chargé de la supervision musicale et de la distribution digitale de la BO de *Streets Of Rage 4* (Dotemu), il co-fonde un nouveau label uniquement consacré à la musique de jeu, Kid Katana Records, qui sort sa première BO de jeu à l'été 2022 : *TMNT: Shredder's Revenge* (Dotemu / Tribute Games).

## • Concert de No Limit Orchestra

20h-21h • Petite Salle • Centre Pompidou

Fondé à Strasbourg début 2018 par le musicien et chef d'orchestre Frédéric Durmann, le **No Limit Orchestra** est spécialisé dans l'interprétation de musiques de jeux vidéo, de films et de films d'animation. Constitué de plus de cent musiciens professionnels et amateurs, l'orchestre constitue un objet artistique original, à la croisée des chemins entre les univers « geek », le numérique et la musique orchestrale. Il figure parmi les pionniers en France dans ce concept novateur. Depuis sa création, le No Limit Orchestra a donné plus de 50 concerts, dont 4 en autoproduction, et a joué devant plus de 15 000 spectateurs. La formation de base est celle d'un grand orchestre pouvant aller jusqu'à cent musiciennes et musiciens, parfois également complété d'un chœur. À côté de ce grand format emblématique, le No Limit Orchestra a également développé des ensembles de trois à quinze interprètes : trio piano-violon-harpe, quatuor de percussions et voix, quintette de cuivres, etc. Humoristiquement surnommés les « Nano Limit Orchestras », ces petites formations permettent au No Limit Orchestra d'intégrer des réseaux de diffusion associatifs ou socioculturels, et de se produire dans des formules type « concerts de rue », fêtes de quartier, animations, etc. Pour Press Start 2022, c'est le talentueux quatuor de saxophones qui vous fera voyager dans les partitions vidéoludiques !



No Limit Orchestra © Grégory Koenig

Le No Limit Orchestra est soutenu par la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Grand Est, la Ville de Strasbourg, la Collectivité européenne d'Alsace, la Région Grand Est, le Crédit Mutuel, et le dispositif Tango & Scan.

## Festival Press Start 2013-2022 : Historique

Depuis 2012, la Bpi met à l'honneur les cultures « pop » et les pratiques culturelles des jeunes adultes à travers les actions du service Nouvelle Génération. Disposant de deux espaces dédiés, au premier niveau de la bibliothèque, le service a ainsi entrepris de développer une offre documentaire et une programmation culturelle autour de la BD, des jeux vidéos, des littératures young adult, des cultures « geeks » et « urbaines ».

C'est dans ce contexte qu'est né en 2013 l'idée de proposer un festival autour de l'art vidéoludique : Press Start, qui entend valoriser et placer au rang de culture légitime le jeu vidéo dans la multitude de ses formes. Dès sa création, Press Start s'est donné pour ambition d'explorer les métiers et les structures économiques, commerciales et industrielles d'une des industries les plus créatives et prometteuses du XXI<sup>e</sup> siècle, des blockbusters aux jeux indépendants. Tout en défendant une approche ludique et conviviale, où les démonstrations de jeux, les ateliers de découvertes et de pratiques ont toute leur place !

Au cours des 9 éditions précédentes, Press Start a exploré différents aspects du monde vidéoludique, du traitement des émotions dans le jeu à son histoire, en passant par ses assises culturelles ou les savoirs académiques qui y sont liés. En tout, plus d'une centaine de conférences et de rencontres avec des professionnels, plusieurs milliers d'heures d'ateliers et de parties, tournois et démonstrations de jeux de toutes époques ont ainsi été organisées, en partenariat avec les plus grands studios de jeu, des écoles d'arts, des institutions publiques et culturelles et des médias pour un public toujours plus nombreux de tous âges et de tous horizons.

Les éditions précédentes :

- [Press Start 2021](#)
- [Press Start 2020](#)
- [Press Start 2019](#)
- [Press Start 2018](#)
- [Press Start 2017](#)
- [Press Start 2016](#)
- [Press Start 2015](#)
- [Press Start 2014](#)
- [Press Start 2013](#) (sur le site de l'AFJV)

### Les partenaires de la 10<sup>e</sup> édition de Press Start

**GOBELINS Paris**

**Médiathèque La Canopée-La Fontaine**

**Images en bibliothèques**

**AFJV (Agence française du jeu vidéo)**

**Ircam**

**JVM-events**



### Les partenaires médias

**Libération**

**Jeux Vidéo magazine**



Le visuel de Press Start 2022 est l'œuvre de **Charlotte Cousquer**, jeune concept artist et visual developer de grand talent ! Formée à l'École Pivaut en concept art et conception de jeux et médias interactifs, elle travaille maintenant en freelance depuis Nantes. Retrouvez ses créations sur son compte Instagram : [@bleizc](https://www.instagram.com/bleizc).

