

Dans le cadre de

# WELCOME TO THE ARCADE!

Exposition de jeux vidéo

Du 19 octobre au 9 décembre 2017  
17 cours Blaise Pascal – ÉVRY

« **GAMING PARTY** »

Rencontres avec des professionnels du monde du jeu vidéo

Tous les jeudis de 17h à 19h

Dans les locaux de l'ENSIIE 17 cours Blaise Pascal 91000 ÉVRY



**SIANA**



**\* île de France**

**BIENNALE  
NEMC  
ARCADI**



## PROGRAMME DES « GAMING PARTY »

Rendez-vous conviviaux et informels, les Gaming Parties sont l'occasion de venir échanger autour des cultures de jeu vidéo entre professionnels ou amateurs curieux, et découvrir de nouvelles facettes de cette industrie culturelle en pleine expansion et aux rapides évolutions...

### ○ **26 octobre : Rétrogaming, entre conservation et valorisation**

Intervention notamment liée aux bornes présentes dans l'exposition (*PacMan, Dig Dug, Blasteroids*), et présentation de la démarche de collection et de développement d'activité autour de la borne rétro.

Avec

**Adrien Monpeyssen** : nouveau président de Coin-op Legacy, association dédiée à la promotion et à la préservation d'objets tels que les bornes d'arcade, située à Vitry-sur-Seine, et qui organise régulièrement des événements autour de cette thématique.

### ○ **2 novembre : Les bornes d'arcades aujourd'hui**

Passé l'explosion de la console de salon chez les particuliers, quel avenir pour le jeu d'arcade ? Aujourd'hui, de nouveaux acteurs s'emparent du jeu rétro et conçoivent des bornes permettant de renouer avec une certaine expérience du jeu d'arcade.

**Leax Technology (sous réserve)** : entreprise travaillant sur le développement de jeux d'arcade rétro sur émulateur implantés dans une borne sur mesure, pour un autre regard sur le jeu vidéo rétro.

### ○ **16 novembre : L'expérience utilisateur dans la conception d'un jeu vidéo**

Rencontre et échanges sur la production de jeu vidéo et ce qu'implique la prise en compte de l'expérience utilisateur pour ce média qui mêle interaction, immersion, et posture du joueur...

Avec

**Laura Fournier** : Productrice chez PastaGames, dont nous exposons la borne *Pix The Cat*, elle intervient au nom du studio pour parler du métier de *producer* de jeu vidéo avec un regard particulièrement fort et attentif sur les enjeux d'expérience utilisateur dont elle a la spécialité.

**From the Bard (sous réserve)** : jeune studio de production de jeux vidéo indépendant, hébergés au C-19 de l'ENSIE, qui produisent des jeux qui se veulent immersifs et sont attentifs à l'expérience du joueur.

- **23 novembre : Le jeu vidéo artistique et expérimental**

Deux membres du collectif Klondike dont nous présentons *The Kade* durant l'exposition, viendront nous présenter leur démarche créative et artistique autour du jeu vidéo.

Avec

**Titouan Millet** : artiste numérique, compositeur et concepteur de jeux vidéo aux univers étranges et expérimentaux. Son dernier titre *Mu Cartographer* a été nominé à l'Independent Game Festival de San Francisco l'an dernier ; il abordait des thématiques liées à l'archéologie et la technologie.

**Brice Dubat** : auteur, concepteur de jeux narratifs et poétiques en plus d'être un animateur radio engagé. Il a créé des générateurs de poème ludique comme *Proetry* ou *Milmiliar*, mais aussi des jeux plus critiques de la société comme *Murmurations* qui se veut être une allégorie du système électoral en France.

- **30 novembre : Frontières et migrations, représentées à travers la création numérique**

Dans le cadre du Mois des 3 mondes de la Maison du Monde d'Evry, Siana propose une soirée thématique sur les frontières et migrations, étudiées et mises en avant par les artistes, et notamment dans le jeu vidéo.

Avec

**Florent Maurin** : Fondateur de The Pixel Hunt qui sortira à la fin du mois *Enterre-moi mon Amour*, portant sur l'histoire d'une réfugiée syrienne et son périple pour atteindre l'Allemagne. Il est défenseur de ce qu'il appelle "les jeux du réel".

**Isabelle Arvers** : auteure, critique et commissaire d'exposition indépendante ; directrice de l'association Kareron, son champ d'investigation est l'immatériel, au travers de la relation entre l'Art, les Jeux Vidéo, Internet... Elle est productrice de l'antiAtlas des frontières qui explore les mutations des frontières du 21e siècle.

- **7 décembre : Politique et jeu vidéo**

Le dernier rendez-vous sera tourné vers une approche politisée du jeu vidéo, ainsi que des problématiques sociétales traitées *via* ce support.

Avec

**Olivier Mauco** : Cofondateur de *The Good Drive* et co-concepteur du webdocumentaire *Fort McMoney* et spécialiste du *serious game* ainsi que des questions de politique à travers le jeu vidéo.

# SIANA

## L'IMAGINAIRE DES TECHNOLOGIES

Tout renseignement : 01 69 36 74 36 ou 01 69 36 73 91

Mail : [publics@siana.eu](mailto:publics@siana.eu) ou [contact@siana.eu](mailto:contact@siana.eu)

Site web : [www.siana.eu](http://www.siana.eu)

Nous rencontrer : Siana est au C-19 de l'ENSIIE,

17 cours Blaise Pascal, 91000 Evry

(2<sup>e</sup> étage)

