

tarifs

cinéma 7€ / 6€ / 5€
leçon de cinéma 6€ / 5€ / 4€
Effet papillon 15€ / 13€ / 12€
1 dance 10€ / 6€

lux®

Scène nationale
de Valence

36 bd du Général de Gaulle
26000 Valence
Accueil // 04 75 82 44 15
www.lux-valence.com
www.site-image.eu

(é)mergences est réalisé avec l'aide :



Les entreprises de la Cartoucherie
Le service culturel de la Ville de Valence

VALENCE AGGLO
Sud Rhône-Alpes

lux® Scène nationale est subventionné par :



345,970
160,015

2:10

(é)

(é)

EMERGENCES

jeux vidéo et créations

DU 18 AU 23 JANVIER 2011

du 18 au 23 janvier 2011

(é)mergences jeux vidéo et créations

Des jeux vidéo à lux Scène nationale de Valence : une gageure ?

Plutôt la prise en compte de la créativité de ce loisir devenu culturel par lux Scène nationale dédiée aux images innovantes.

À l'image du cinéma, forain avant de devenir un art majeur du XX^e siècle, les jeux vidéo sont passés du divertissement — des salles de jeux à la télévision — jusqu'à envahir nos écrans mobiles, tout en gagnant une dimension artistique. Ils affirment aujourd'hui de nouvelles esthétiques et modalités de pensées, bouleversent les codes et écritures, tout en offrant des approches sensibles, remettant en cause la place de l'auteur au profit d'un spectateur devenu acteur...

Qu'ils soient danseurs ou musiciens, plasticiens ou cinéastes, les artistes contemporains, sont pétris de cette culture vidéoludique, jouant de ses représentations et de ses rythmes. Les porosités se densifient et les passages, dialogues et influences se multiplient.

Ce sont ces hybridations et convergences que nous aborderons :

avec les arts plastiques, à travers l'exposition **Arcade ! jeu vidéo ou pop art ?** ; avec la danse de **Mylène Benoit** ; avec la musique électro pour la performance de **Pierre Giner** ;

entre jeu vidéo et cinéma avec **Alexis Blanchet** auteur du livre *Des pixels à Hollywood*.

Cinq jours pour jouer et découvrir, partager les réflexions sur les enjeux créatifs, économiques ou pédagogiques du jeu vidéo, avec des artistes, professionnels, gameurs...

mardi 18 janvier

arcade ! jeu vidéo ou pop art ?

commissariat // Nicolas Rosette

coproduction // lux Scène nationale de Valence

exposition de jeux vidéo installés dans des bornes d'arcade futuristes

18h30

vernissage // entrée libre

Visuels psychédéliques, musiques hypnotiques et réminiscences des « salles d'arcade », cette exposition est une sélection très particulière de jeux qui nous confronte à un aspect littéralement pop art de ce secteur créatif. Loin des clichés d'une production infantilissante, elle montre la profondeur et la sensibilité de productions vidéo ludiques récentes.

Arcade ! jeu vidéo ou pop-art ? révèle l'importance de la culture du jeu vidéo et ses enjeux patrimoniaux. Un site internet créé pour l'exposition explore ces thématiques, ainsi que la notion de gameplay, concept fondamental des jeux vidéo : www.arcade-expo.fr

— La majorité des jeux sont issus de la « scène indépendante » !

— Tous sont « jouables », il ne s'agit pas de vidéo de démonstration !

— Tous sont gratuits : il n'y pas de monnayeur

exposition du 15 janvier au 5 mars

commissariat — Nicolas Rosette

production — Théâtre de l'Agora, Scène nationale d'Evry et de l'Essonne // coproduction — lux Scène nationale de Valence soutiens // Ministère de la Culture et de la Communication (SG/SCPCI) et Arcadi



20h final fantasy, les créatures de l'esprit

Film de Hironobu Sakaguchi
États-Unis | 2001 | 1h46 | VOST

mercredi 19 janvier

9h — 12h

jeu vidéo et apprentissage

conférence de **Serge Tisseron**,
psychanalyste // entrée libre

Dans le cadre d'une formation de deux jours à destination des enseignants, conçue avec la Délégation à l'Action Culturelle de l'Académie de Grenoble.

à partir de 14h

game contest

à la Cartoucherie

animé par **Brice Roy**,
game designer

Moins de 48 heures pour créer un jeu à caractère psychédélique : tel est le principe de ce marathon. Chaque participant arrive avec ses compétences (conception, composition graphique, programmation, son) et son matériel. Les équipes se font sur place, en fonction des affinités et des besoins de chaque projet. L'épreuve se termine à 14h, le vendredi. Innovation et singularité du propos seront les critères de sélection employés pour désigner le gagnant du concours.

inscription par mail // game-contest@lux-valence.com

nombre de places limité à 24 (étudiants, amateurs, professionnels)
Brice Roy est game designer au sein du collectif OneLifeRemains
tarif : 30 euros/personne

14h — 18h / 19h — 21h

arcade ! jeu vidéo ou pop art ?

exposition // entrée libre

14h toy story 3

Film d'animation de Lee Unkrich
États-Unis | 2010 | 1h40 | Version française

16h scott pilgrim

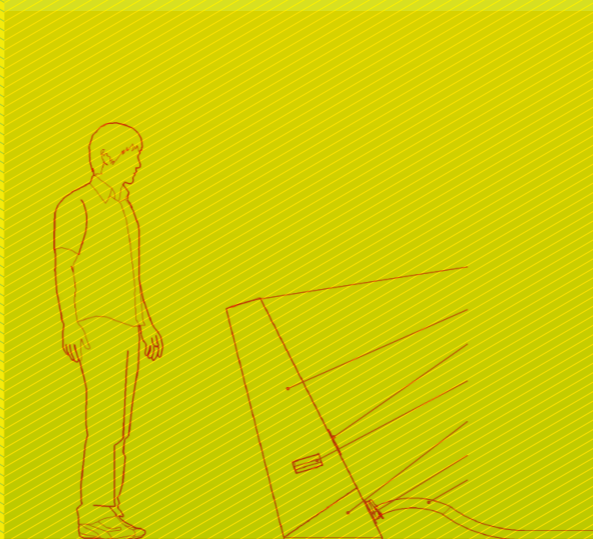
Film de Edgar Wright
États-Unis | 2010 | 1h52 | VOST

19h nirvana

Film de Gabriele Salvatores
France/Italie | 1997 | 1h54 | VOST

21h lara croft : tomb raider

Film de Simon West
États-Unis | 2001 | 1h40 | VOST



jeudi 20 janvier

10h — 18h

journée professionnelle nationale : nouveaux modèles économiques, créatifs et sociaux du jeu vidéo et des nouveaux médias

En collaboration avec le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC), Imaginove - Pôle de compétitivité, les entreprises de la Cartoucherie (Valence Agglo Sud Rhône-Alpes).

— Conférences, tables rondes
— Démonstrations de prototypes
— Exposition des 10 créations lauréates du concours Ganuta 2010 / Imaginove et rencontre à 17h avec Davy Durand, lauréat du prix Cartoucherie

— entrée libre sur inscription
emergences@lux-valence.com

14h — 20h

arcade ! jeu vidéo ou pop art ?

exposition // entrée libre

18h15

cinéma et jeux vidéo

leçon de cinéma animée
par **Alexis Blanchet**

Chercheur en études cinématographiques et auteur de *Des pixels à Hollywood*, Alexis Blanchet signe la programmation cinéma.

Depuis les années 70, les échanges entre cinéma et jeu vidéo ont pris des formes variées et parfois étonnantes. Cette leçon de cinéma abordera la nature des circulations entre ces deux domaines majeurs des industries culturelles.

20h30

effet papillon // Théâtre de la Ville

chorégraphie de **Mylène Benoit**
pour 3 danseurs



La chorégraphe Mylène Benoit utilise les codes du jeu vidéo pour interroger les représentations du corps dans les univers de réalité virtuelle. *Effet papillon* met à l'épreuve l'image d'un corps idéal, médiatisé, modélisé. Les danseurs sont équipés de capteurs embarqués qui permettent de sonoriser leurs pas, leurs sauts, leurs combats. Capteurs et programmation sont ici au seul service d'une dramaturgie du corps potentialisé : à l'instar du joystick, ils enchaînent les images (lumineuses et sonores) aux actes corporels.

En collaboration avec le service culturel de la ville de Valence.

vendredi 21 janvier

14h — 23h

arcade ! jeu vidéo ou pop art ?

exposition // entrée libre

20h remise de prix du

game contest à lux

Prix de 2000 euros remis par le jury composé de représentants de studios (Hemisphere Games, Lexis Numérique, Ankama, Eden Games), d'Imaginove et du Ministère de la Culture et de la Communication.

20h30 I dance

installation / performance
de **Pierre Giner**



Artiste facétieux, globe-trotteur infatigable, Pierre Giner aime les artefacts technos, ces espèces d'extensions électroniques qui nous transforment tous en photographes ambulants, cinéastes amateurs et enregistreurs d'ambiances. *I dance* déploie un hallucinant dance floor virtuel, un défilé de mode et de créatures dansant aux rythmes de la musique mixée en live par des Djs de la scène nationale dans les reflets d'une boule disco géante.

samedi 22 janvier

16h — 21h

arcade ! jeu vidéo ou pop art ?

exposition // entrée libre

18h speed racer

De Andy et Larry Wachowski | États-Unis | 2008 | 2h07 | VOST

18h machinima

Le meilleur du Festival Atopic 2010

20h summer wars

Film de Mamoru Hosoda | Japon | 2009 | 1h54 | VOST

dimanche 23 janvier

16h — 19h

arcade ! jeu vidéo ou pop art ?

exposition // entrée libre

16h avalon

De Mamoru Oshii | France/États-Unis/Japon | 2002 | 1h46 | VOST

18h casino royale

Film de Martin Campbell | États-Unis | 2006 | 2h18 | VOST