

PROGRAMME



SEPT.DEC | 2021

LE JEU VIDÉO EN
SALLE DE CINÉMA

Cinéma Le Pixel à Orthez (64)



LE PIXEL PLAY ?

RENDEZ-VOUS GRATUIT POUR DES JEUNES ENTRE 12 ET 25 ANS

Vous aimez le jeu vidéo et aimeriez rencontrer des professionnels autour de thématiques précises? Découvrir de nouveaux jeux, jouer sur un grand écran de cinéma, échanger avec d'autres passionnés, animer une émission sur Twitch?

Alors ce rendez-vous est fait pour vous! Un mercredi sur deux (hors vacances scolaires), Le Pixel Play prendra possession de votre cinéma d'Orthez, de septembre 2021 à avril 2022. Grâce à nos nombreux partenaires, ce rendez-vous inédit en France peut voir le jour afin de s'amuser, apprendre et montrer que le jeu vidéo est bel et bien un objet culturel riche et passionnant.

NOS PARTENAIRES



AGENCE LIVRE
CINÉMA & AUDIOVISUEL
EN NOUVELLE-AQUITAINE



BEAT'EM UP



- **MERCREDI 22 SEPTEMBRE À 14H00**
- **"LE BEAT'EM UP" AVEC HERVÉ TOURNEUR, DANS LE CADRE DU FESTIVAL DU JEU VIDÉO DE LA CCLO**

Le « Beat'em up » - Tabassez-les, Tabassez-les tous !

Plus que le nom d'un genre du jeu vidéo, le « Beat'em up » porte avec lui toute une époque, plutôt pixelisée.

Entre le milieu des années 80 et le début des années 90, les éditeurs tentaient de se démarquer avec de nouvelles mécaniques, de nouveaux environnements voire l'adaptation de licences connues autour d'un concept particulièrement simple pour le joueur: « tabassez-les ». Seul ou à plusieurs, vous ferez face à des hordes d'ennemis avant d'affronter des boss de fin de niveau, avec comme vague prétexte une histoire de vengeance ou de demoiselle en détresse (nous sommes bien dans les années 80 !).

Pour ce premier Pixel Play, nous présenterons les origines de ce genre, un panorama de ses titres les plus représentatifs mais aussi son héritage. Et puisque dans Pixel Play, il y a « Play », vous aurez l'occasion de tester plusieurs jeux dont le revival d'une grande saga: *Streets of Rage 4*.



HERVÉ TOURNEUR

Animateur cinéma et jeu vidéo

**MER 22.09
14H**

DU RETRO GAMING AU PIXEL ART



- **MERCREDI 06 OCTOBRE À 14H00**
- **DES GROS PIXELS EN 1080P - DU RÉTRO GAMING AU PIXEL ART**

En 2020, la moyenne d'âge des personnes pratiquant le jeu vidéo était de 39 ans. Ainsi, beaucoup de joueurs actuellement témoins de la course au photo-réalisme et à la haute-définition ont commencé leur parcours avec des personnages faits de quelques pixels, et de beaucoup d'imagination. Un grand nombre de joueurs a plaisir à ressortir ses vieilles consoles ou à passer par l'émulation pour revivre ses premières expériences vidéoludiques. Plus encore, nous retrouvons ce phénomène dans de nouvelles productions, principalement indépendantes. Ce qui à l'époque était une contrainte technique (avec une faible limite de pixels à l'écran) est devenu un avantage pour de petits studios, un argument de direction artistique, souvent teinté de nostalgie.

Nous présenterons quelques exemples marquants d'œuvres mettant en avant l'originalité plutôt que la prouesse technologique et vous aurez notamment l'occasion de tester *Super Meat Boy*, vibrant hommage au plombier moustachu, *Towerfall Ascension* ou encore *Broforce*.



HERVÉ TOURNEUR

Animateur cinéma et jeu vidéo

MER 06.10
14H

OC VIDÉO MANGA ANIME



- **MERCREDI 20 OCTOBRE À 14H00**
- **MANGA, ANIME ET JEU VIDÉO: DESTINS LIÉS**

Les mondes du manga (BD japonaise), de l'animation et du jeu vidéo sont très étroitement liés. Les passerelles sont nombreuses entre ces moyens d'expression dans un sens comme dans l'autre. Découvrez l'origine du manga, de l'animation japonaise et jouez à une sélection de jeux vidéo adaptés en manga pour mieux comprendre les liens qui les unissent et les spécificités de chaque média. Échangeons ensemble sur nos ressentis autour de ces adaptations vidéo-ludiques et décryptons l'intérêt de ces jeux.



YANNICK ARANA

Enseignant en histoire du jeu vidéo
Institut d'arts narratifs ANATEN à Tarbes

**MER 20.10
14H**



-
- **MERCREDI 10 NOVEMBRE À 14H00**
 - **DE YOUTUBEUR À JOURNALISTE :
QUITTER SON MÉTIER POUR VIVRE DE
SA PASSION ?**

Bonjour et bienvenue chez Tamalou, j'espère que vous allez bien ! A travers cette intervention, je vais revenir sur mon parcours sur internet afin de montrer qu'il est possible de travailler dans le jeu vidéo et afin d'évoquer les dangers à éviter. De Youtubeur à journaliste de jeux vidéo en passant par créateur de site web, je vais vous donner des pistes et des clefs pour pouvoir commencer à vivre de sa passion.

- **MERCREDI 10 NOVEMBRE À 16H00**
- **PRÉSENTATION DU MÉTIER DE
STREAMER (MÉDIATHÈQUE ORTHEZ)**

Rendez-vous à la médiathèque Jean-Louis-Curtis d'Orthez pour poursuivre la discussion avec Paul autour de son métier.

Durée : 1h00



PAUL DE BARBEYRAC, ALIAS CHEZ TAMALOU,

streamer, rédacteur chez Jeux vidéo magazine et créateur du site Smashpro.tips

**MER 10.11
14H**



- **MERCREDI 24 NOVEMBRE À 14H00**
- **CRÉER TON PROPRE JEU VIDÉO, JOUABLE SUR PC, MOBILE OU TABLETTE ? ET POURQUOI PAS ?**

Grâce à Twine, logiciel libre et gratuit, il est possible de se lancer sans connaissances particulières ! À partir d'un scénario de base spécialement conçu pour vous, à toi de construire une intrigue et d'inclure des éléments (images, sons...) afin d'obtenir TON jeu, que tu pourras ensuite partager !



HUBERT DESSINET

Coordinateur et animateur du réseau Cyber-base Lacq-Orthez

**MER 24.11
14H**



-
- **MERCREDI 08 DÉCEMBRE À 14H00**
 - **LE JEU INDÉ, NOUVEL EL DORADO DE L'ARCADE**

Et si la fin du jeu d'arcade à l'ancienne, comme on l'a connu ces dernières décennies, coïncidait avec la montée en puissance des jeux indépendants? Une théorie que l'on retrouve notamment avec le run'n'gun *Tanuki Justice* et le shoot'em'up *Cotton Reboot*, qui reprennent plusieurs codes de l'arcade, tout en les sublimant et en les mettant surtout au goût du jour. Les parties sont courtes, nerveuses, on meurt, on apprend et on recommence. On joue à plusieurs devant l'écran, on se passe la manette, bref on est loin des gros triple A qui déferlent de partout, mais qui sont souvent peu propice aux mécaniques de jeu de l'arcade. Comment ne pas non plus évoquer le cas de *Céleste*, "jeu d'arcade" par excellence, où le fait de "mourir" est une mécanique de jeu à elle seule. Heureusement, il n'y a pas besoin de remettre une pièce pour continuer à jouer, autrement, le terminer coûterait très cher.

KEVIN ESTRADE

Journaliste Responsable de la rubrique Gaming dans le journal La République des Pyrénées

**MER 08.12
14H**