

Les Lundis du Grand Palais

Une manifestation organisée par la RMN- Grand Palais en partenariat avec les Presses universitaires de France.



Informations pratiques

Les Lundis du Grand Palais ont lieu dans la salle de projection, tous les lundis de 18h30 à 20h, sauf en période de vacances scolaires.

L'entrée se fait par la rotonde Alexandre-III, à l'angle de l'avenue Winston-Churchill et du Cours-la-Reine, Paris 8e.

Entrée gratuite sur réservation

Margot Pabst, 01 44 13 17 62 ou lundis@rmngp.fr

www.grandpalais.fr

rmn
Grandpalais

Les *Lundis* du
Grandpalais

puf

Lundi 5 décembre 2011
Le jeu vidéo, un nouvel art ?

Guillaume Blanchot est directeur de l'audiovisuel et de la création numérique au CNC, où il travaille depuis 8 ans. Ancien élève de l'ENA, diplômé de Sciences-Po Bordeaux et licencié en droit, il commence sa carrière au ministère de l'économie, des finances et de l'industrie. En février 2007, il devient directeur du multimédia et des industries techniques au CNC, puis en 2010 il est nommé à son poste actuel, prenant notamment en charge la politique de soutien à la création vidéo-ludique.

David Cage fonde en 1997 la société Quantic Dream, avec l'ambition d'utiliser l'interactivité comme un nouveau moyen d'expression. Il a créé de nombreux jeux qui ont reçu un accueil critique exceptionnel, tel que *Nomad Soul*, *Fahrenheit* (2005), *The Casting* (2006), dans lequel il développe une actrice virtuelle capable de dégager des émotions complexes, et dernièrement *Heavy Rain*, un thriller sombre produit par Sony, dans lequel David Cage continue son exploration d'un langage narratif interactif à inventer.

Erwan Cario écrit sur les jeux vidéo depuis 2001 au sein du journal Libération. Il est par ailleurs responsable d'Ecrans.fr, un site fils de Liberation.fr consacré aux cultures numériques, et animateur de l'émission hebdomadaire en ligne "Silence, on joue!", sur l'actualité du jeu vidéo. Il a sorti en septembre 2011 un ouvrage illustré, "Start! La grande histoire des jeux vidéo" aux éditions La Martinière.

Stéphane Vial est philosophe et psychologue de formation. En tant que chercheur, il s'intéresse au design et au numérique, et a récemment publié un *Court traité du design* (PUF, 2010). En tant qu'enseignant, il intervient dans plusieurs écoles d'art et de design (École Boulle, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) ainsi qu'à l'université Paris I Panthéon Sorbonne. Il est par ailleurs directeur de création interactive à l'agence LEKTUM.

Modérateur : Arnaud Laporte entre à France Culture en 1987 et produit des émissions dès 1990. A partir de 2000, il présente l'émission quotidienne *Multipistes*. En 2004, il est chargé d'animer la première partie de soirée de France Culture, puis prend en 2006 les rênes du grand magazine culturel quotidien *Tout arrive !*, dans lequel il couvre toute l'actualité des arts. Il a créé en septembre 2011 une nouvelle émission quotidienne, "La Dispute", lieu d'expression critique sur toute l'actualité culturelle.

L'actualité du Grand Palais

L'exposition « Game Story »

Du 10 novembre 2011 au 9 janvier 2012

Apparu au début des années 1970, le jeu vidéo n'a cessé d'évoluer et de se perfectionner jusqu'à devenir de nos jours une industrie culturelle majeure. Dès son apparition, ce nouveau média a fait l'objet de nombreuses discussions et analyses s'intéressant essentiellement à l'impact social ou personnel de son utilisation. Cette exposition vise donc à l'aborder sous un angle différent, esthétique et culturel.

L'exposition « Matisse, Cézanne, Picasso... L'aventure des Stein »

Du 5 octobre 2011 au 16 janvier 2012

Cette exposition revient sur une des plus grandes familles de collectionneurs, les Stein, qui ont contribué à imposer une nouvelle norme en matière de goût dans l'art moderne, avec des œuvres de Renoir, Cézanne, Picasso, Matisse, Manguin, Bonnard, Vallotton, Laurencin ...

Pour vous tenir à jour régulièrement de notre actualité, inscrivez-vous à *Quadriges* sur www.grandpalais.fr, rubrique « Lettre d'information ».

À découvrir aux PUF

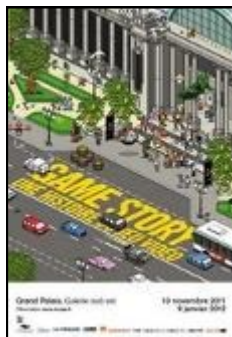
Court Traité du Design, de Stéphane Vial (coll. Travaux Pratiques, 2010)

Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, de Laurent Tremel (coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2001)

Autour de la soirée

Lire *Start! La grande histoire des jeux vidéo*, de Erwan Cario (La Martinière, 2011), pour comprendre pourquoi le jeu vidéo est aujourd'hui un des piliers de notre culture populaire.

Participer à la conférence *Hits des jeux vidéo dans la presse spécialisée*, par Yves Breem, de l'association MO5.COM, le jeudi 8 décembre au Grand Palais, pour découvrir l'histoire de la presse vidéo ludique et les succès des jeux vidéo depuis 1982.



Les Lundis du Grand Palais

Saison 4 - 2011/2012

Cycle : Le virtuel

3 octobre : " Le numérique : le savoir universel à portée de tous ? "

10 octobre : " Le virtuel est-il plus séduisant que le réel ? "

17 octobre : " Le numérique et les données personnelles : tous fichés ? "

Cycle : L'art aujourd'hui

7 novembre : " Faut-il connaître l'histoire de l'art pour apprécier l'art ? "

14 novembre : " Collectionner : passion ou investissement ? "

21 novembre : " Le marché de l'art, un monde d'initiés ? "

Cycle : Les jeux vidéo

28 novembre : " Les jeux vidéo : un plaisir stimulant ou une menace pour nos neurones ? "

5 décembre : " Le jeu vidéo, un nouvel art ? "

12 décembre : " 30 millions de joueurs en France ! Tous accros aux jeux vidéo ? "

19 décembre : " Le jeu en réseau : progrès technologique ou complète mutation sociale ? "

Cycle : Ethique

9 janvier : " Notre société est-elle violente ? "

16 janvier : " L'art peut-il tout montrer ? "

23 janvier : " Que reste-t-il de la morale à notre époque ? "

Cycle : Le patrimoine

30 janvier : " Remparts, frontières, défenses : stratégie défensive ou illusion sécuritaire ? "

6 février : " Le culte du patrimoine : une religion laïque ? "

13 février : " La création contemporaine a-t-elle sa place dans les lieux de patrimoine ? "

