

20 ANS

DE ***GAME BOY***™

Organisé par :



Partenaires :



Édito

Par Naïm DEL BEN

Avec 118 millions de machines vendue à travers le monde en 20 ans et trois générations (Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance), Nintendo a marqué plusieurs millions de personnes. Et c'est à travers cette exposition que nous vous proposons de revenir sur ces différentes machines et d'apporter des éléments de réponses sur le succès de cette console.

Avec la même philosophie que la Nintendo Wii, c'est-à-dire, une machine simple et abordable pour tous, Nintendo avait déjà compris à l'époque comment être présent dans l'esprit de chacun. C'est ainsi qu'elle est devenue la deuxième console la plus vendue du monde.

Ils ont su conforter leur position avec la Nintendo DS et dernièrement, Nintendo DSi. Bien plus qu'une grande évolution technologique, les DS et DSi sont aussi une nouvelle façon d'aborder le jeu vidéo. Une console qui rassemble tous les accessoires sortis sur Game Boy pendant 20 ans.

Nintendo, en plus d'avoir un marché très important, a créé une véritable culture à travers ses différents jeux, ses pubs, ses accessoires, sa manière de jouer... C'est pour cette raison que nous avons décidé de vous présenter des Game Boy customisées par des artistes qui ont été marqués par cette console.

Pour voir à quel point la culture est aussi omniprésente au sein de la scène musicale, nous vous proposons aussi un show-case lors du vernissage et de venir participer au concert après le vernissage.

Mot de la présidente

Par Marine CATRIX

La Gameboy a fêté ses vingt printemps cette année, elle n'est pas beaucoup plus jeune que la plupart de ses adorateurs et pourtant, elle persiste à animer nos cœurs et nos soirées ; par le biais d'une utilisation qui n'était pas prévue par les concepteurs : la musique.

Pour Festen, la Game Boy est bien plus qu'une simple console de jeux : c'est un instrument de musique utilisé dans 90% des soirées que nous organisons, voilà pourquoi il était important pour nous de lui rendre hommage, tout en lui offrant un relooking fait par de talentueux graphistes et amateurs.

Elle a bercé notre enfance et nous a offert de bons souvenirs. Je me souviens des longues heures passées à jouer en voiture à l'occasion des voyages d'été, mais aussi des fous rires causés par les batailles entre mes parents sur Tetris. La Game Boy c'est aussi une des premières consoles que l'on pouvait amener aux toilettes ! Pour cette grande occasion qu'est l'anniversaire de la Game Boy, FESTEN espère être à la hauteur et vous donner à tous l'envie d'en adopter une, à nouveau.

Mot de la Directrice Artistique

Par Margherita BALZERANI

En 1985 Andy Warholl dessinait un portrait de Deborah Harry sur un ordinateur Amiga, pendant la conférence de presse pour le lancement du nouvel ordinateur. Ce geste pionnier mènera à une véritable révolution formelle dans l'histoire de l'art : la prise en compte de la part des artistes de nouveaux médias artistiques.

La suite nous la connaissons tous et le Net Art est un exemple majeur de cette exploration de nouveaux territoires créatifs. La réappropriation et le détournement de medium de la culture populaire comme la télévision (1962 Nam June Paik), Internet et les jeux vidéo de la part des artistes ont donné vie à de nombreuses expériences artistiques. En 1989 Nintendo crée la Game Boy. Aujourd'hui 20 ans après la Game Boy se révèle comme un objet culte. Première console de poche au design original, la Game boy représente après le Game & Watch un objet de la culture populaire qui montre une ergonomie nouvelle et qui a marqué les esprits des joueurs avec des jeux mythiques comme Tetris et Pokemon.

Avec plus de 118 millions d'exemplaires vendus, la Game Boy représente dans l'imaginaire collectif un objet à la porté de tous. À l'initiative de l'association Festen nous avons sollicité des artistes, des créateurs et des designers, nous avons demandé aux artistes de se réapproprier, de détourner et réinventer cet objet fétiche de la culture populaire, nouveau support d'expression créative.

Level 1-1 : Stand lors du week-end Japan Pop

Au Centre Barbara du 13 au 15 novembre 2009

Entrée gratuite et ouverte à tous

De 11h à 20h le vendredi et samedi

De 14h à 19h le dimanche

>> Vernissage le Vendredi 13 novembre à partir de 19h.

>> Centre Barbara :

1 rue Fleury 75018 Paris

Métro : Barbès-Rochechouart - La Chapelle

RER : Gare du Nord

Bus : 30 - 31 - 54 - 56 - 65

Vélib : 18107 – 10041

Level 1-3 : Stand au Video Games Live

Video Games Live - Samedi 21 novembre 2009 -

Place disponible sur www.videogameslive.fr

Ouverture du hall à partir de 19h et concert à 20h30

>> Video Games Live

Palais des Congrès de Paris

Métro : Porte Maillot

RER : Neuilly - Porte Maillot

Bus : 82 - 73 - 43 - 244 - PC 2 - PC 3.

Vélib : 17042 – 16101

Exposition de Game Boy personnalisées :

Avec *Amkashop*, nous vous proposerons une sélection de Game Boy personnalisées par des artistes qui ont grandi avec cette machine qui les a inspirés à travers leur jeunesse. Un détournement qui présente la Game Boy comme un objet culte et non pas comme une machine de divertissement simple.

Exposition historique de Game Boy :

Avec l'association *MO5.COM* et avec l'aide de collectionneurs, nous reviendrons sur l'histoire de la Game Boy et toutes ses innovations. Vous pourrez trouver ou découvrir ces objets qui vont suivre pendant 20 ans ! De plus, certains jeux seront possibles.

Atelier « Paper Game Toy » :

A travers cet atelier, nous vous offrons la possibilité de customiser vous aussi une Game Boy à l'instar des paper toy bien connus des graphistes. L'idée étant de réunir le plus grand nombre de personnes étant touchées par cette machine. Enfants, adultes, artistes ou grands-parents, tous sont invités à prendre feutres, posca et stylos pour proposer leur version du custom et signer de leur imagination leur vision de la culture gaming. Nous diffuserons par la suite, les photos (que nous ferons sur place) à travers un compte Flickr et le site officiel.

Atelier découverte et initiation à la Chiptune/8bits-music :

Avec *Spintronic* et ses Game Boy, vous pourrez vous aussi faire des créations musicales sur cette console mythique qui est devenue un instrument de musique pour bien des artistes à travers le monde. Qui sait, vous avez peut-être une âme de chiptuner qui sommeille en vous.



Game Boy première génération, customisé par l'artiste [HCLR8](#)

A propos du Centre Barbara :

Un espace au service des musiques actuelles et de l'accompagnement des musiciens, plus largement, ouvert à toutes les disciplines artistiques (danse, arts plastiques, vidéo,...) entrant en résonance avec le projet.

Un espace au cœur d'un quartier d'une richesse culturelle, d'une vitalité et d'un foisonnement créatif extraordinaires.

A propos de Video Games Live :

Video Games Live est le concert événement de la fin d'année qui va offrir au spectateur une expérience unique : les plus grands tubes du monde des jeux vidéo interprétés par 60 artistes (orchestre et chœurs) ! Ce concept spectaculaire et inédit en France est créé et produit par des compositeurs de musiques de jeux vidéo mondialement connus comme Tommy Tallarico (Earthworm Jim, Prince Of Persia, Unreal...) et Jack Wall (Splinter Cell, Jade Empire, Mass Effect...)

Level 1-2 : Festen Party #5

Le vendredi 13 novembre 2009
De 21h à 00h30 Prix: 5€/ 8€

>> Centre Barbara :

1 rue Fleury 75018 Paris
Métro : Barbès-Rochechouart
Bus : 30 - 31 - 54 - 56 - 65
Vélib : 18107 – 10041

A propos des Festen Party :

Dans une Festen Party, la seule règle est de s'amuser et de partager.

Ces soirées proposent des artistes farfelus et hors du commun, des artistes accessibles et passionnés, dans des endroits peu ordinaires. Le but est aussi de proposer une programmation éclectique avec plein de trésors musicaux à découvrir ou redécouvrir, le tout à un prix abordable. Festen Party, c'est aussi des soirées sans fioritures, dans une bonne ambiance, où les artistes et le public vivent la soirée vraiment ensemble, en tandem.

Sputnik Booster :

Sputnik Booster and the Future Posers vous offre une musique electrotrash de première classe produite grâce aux puces sonores légendaire des Commodore 64, Nintendo Game Boy, Atari ST. Pour ce qui est des visuels, on peut compter sur une meute d'une vingtaine de robots construits de bric et de broc et dansants comme si c'était la dernière fois probablement l'un des plus spectaculaire show de robots en live, et tout au moins le plus stupide ! Leur périple sur la planète terre les a jusqu'à maintenant amené à investir les pistes de danse de nombreuses villes autour du globe, comme Amsterdam, Paris, Berlin, Zurich, Bruxelles, Vienne ou New York.

GwEm :

GwEm se décrit lui même comme un mélange entre un DJ Old School Atari et un artiste de Heavy Metal, ce qui résume sa formule de savant fou : 8bit, hardcore rave et guitare hard rock. Recette étrange qui lui valu un franc succès sur son album "Shitkatapult Berlin". GwEm est un ovni de la micromusic, un virtuose de l'Atari ST.

Drop da Bomb :



Drop Da Bomb est un collectif de musiciens électro basés à Bâle, en Suisse. Après avoir sorti leur premier album "Yakuza EP" en 98, ils ont composé la BO du film "Lincoln et 31ème" par Damien Caldwell. Entre 1998 et 2005, le collectif à tourné à travers l'Europe entière. En 2005, en rentrant de leur tournée Allemande, Drop Da Bomb a sorti son premier EP pure chiptune "3chnls4bit" sur le label allemand Retinascan, leur offrant alors une reconu mondiale dans le milieu du 8bit et de la chiptune. Après un an passé en studio, Drop Da Bomb sortira son nouvel album mi novembre 2009, pour l'occasion, ils se remettent sur les routes.

Contact et Staff

Présidente de Festen / programmatrice

Marine Catrix

contact@festenparty.com / 06.35.25.07.27

Vice-président / communication / relation presse

Naïm Del Ben

naim.delben@gmail.com / 06.28.04.01.42

Directrice Artistique

Margherita Balzerani

mbalzerani@gmail.com / 06.98.17.05.37

Graphisme - Collectif 2brains :

Yannis Smesny

Renaud Futterer

Benjamin Mege

-- A Propos de FESTEN --

Connue pour ses concerts de micromusic « Festen Party », est une jeune structure ayant encore pleins de projets qui ont pour base la culture numérique telle que le jeu vidéo. Nous sommes en constante évolution et l'équipe à encore des tonnes d'idées afin de proposer à un public large des événements où nous apporterons en plus du fun, des clés de compréhension sur cette culture.

Nous œuvrons pour faire connaitre et partager une culture qui n'est pas forcément reconnue de tous, pour ce faire, nous avons au sein de notre structure des branches spécialisées telle que Festen Managering, Festen Exposition, Festen Party (concerts de micromusic), etc.

Les deux fondateurs, Marine Catrix et Naïm Del Ben, avec leur parcours atypique, sauront mener les projets qu'ils tiennent tant à cœur mais sans perdre de vue les objectifs qui les animent.

-- A Propos de Margherita Balzerani --

Elle a travaillé entre 2002-2007 au sein du Département de l'Action Culturelle du Palais de Tokyo, site de création contemporaine de Paris. www.palaisdetokyo.com

Passionnée de jeux vidéo elle est chargée de la préfiguration en 2009 de l'antenne du Palais de Tokyo sur Second Life. Directrice Artistique du Reality Festival 2008, premier festival international d'art spécialement dédié aux réalités virtuelles. www.reality-festival.com

Auteur de nombreux articles sur des artistes contemporains : Maurizio Cattelan, Bruno Peinado, Chen Zhen, Daniel Pflumm, Dominique Gonzalez-Foester, Mathieu Briand, Thomas Hirshhorn, Nari Ward, Kolkoz, Martin Le Chevalier, Tobias Bernstrup, Le Cercle Ramo Nash, elle est rédactrice de la rubrique *INTERARTIF* pour Amusement Magazine. Membre active de l'O.M.N.S.H., *Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*, elle termine une Thèse de Doctorat en cotutelle entre La Sorbonne et l'Université de Rome La Sapienza, ayant comme titre : «*Les enjeux esthétiques des jeux vidéo et leur influence sur la création artistique contemporaine*». Margherita Balzerani est également Professeur de Sémiotique et d'Histoire de l'art dans l'école de Manga, Eurasiam et de Muséographie à l'ICART de Paris.