

DOSSIER DE PRESSE

A large, vertical, high-contrast image of a person's face, possibly a woman, looking slightly to the side. The image is framed by a dark, textured border on the left and right sides. The lighting is dramatic, with strong highlights and shadows. The overall mood is mysterious and futuristic.

BEHIND
THE
GAME

L'EXPO AU COEUR D'ASSASSIN'S CREED®
DU 13 DÉCEMBRE AU 6 FÉVRIER À LA GAÎTÉ LYRIQUE



Assassin's Creed Odyssey - Caroline Soucy

SOMMAIRE

- p.4** UBISOFT & LA GAÎTÉ LYRIQUE : À LA CROISÉE DE L'ART ET DE LA TECHNOLOGIE
- p.6** LA SAGA ASSASSIN'S CREED
- p.10** LE PARCOURS DE L'EXPOSITION
- p.26** UN PROGRAMME COMPLET DE CONFÉRENCES ET DE RENCONTRES
- p.28** LES CONTRIBUTEURS ET PARTENAIRES
- p.29** LES INFORMATIONS PRATIQUES ET CONTACTS

UBISOFT & LA GAÎTÉ LYRIQUE : À LA CROISÉE DE L'ART ET DE LA TECHNOLOGIE

La Gaîté Lyrique et Ubisoft présentent « Behind the game », une exposition immersive à la découverte de la création d'un jeu vidéo illustrée par la série de jeux Assassin's Creed. S'étendant sur plus de 700m², un parcours didactique et ludique dévoile le processus de conception et la démarche qui animent les équipes de création du jeu depuis plus de 10 ans.

« Behind the Game » lève le voile sur les processus créatifs qui combinent **sciences, art et technologie**. Œuvre collective par essence, les jeux vidéo mobilisent des savoir-faire issus de nombreuses disciplines pour **créer des mondes immersifs, réalistes et divertissants**. À travers un parcours ludique **adapté à tous les publics**, le visiteur prend part à plusieurs étapes clés de **la création de jeux vidéo en « monde ouvert »** : depuis la genèse du concept et le travail de recherche exploratoire, en passant par la direction artistique, la capture de mouvement et la création de personnages. C'est la combinaison de tous ces éléments qui concourt à **la mécanique sophistiquée de ces environnements réalistes**.

« Behind the Game » propose une immersion dans le jeu par d'étonnantes **dispositifs interactifs** croisant *mapping vidéo*, capture de mouvement et projection à 360°. Les installations jouent du **brouillage entre le virtuel et le réel** et mettent en avant les **actions / réactions** du visiteur, placé au centre de l'exposition.

Conjuguant l'**expertise des équipes de création d'Ubisoft et le savoir-faire de producteurs d'expériences** tels que Bright et Soixante Circuits, « Behind the Game » fait la part belle aux collaborations inédites qui revisitent à leur manière l'univers d'Assassin's Creed. Ainsi, **quatre artistes contemporains** issus de la scène street art - C215, Fafi, Jeykill et Noty & Aroz - **donnent leur vision du jeu**.

En outre, l'**exposition s'adosse à des outils multimédia de médiation culturelle** qui offrent aux visiteurs de tous âges la découverte de métiers et de personnalités qui façonnent le divertissement de demain.

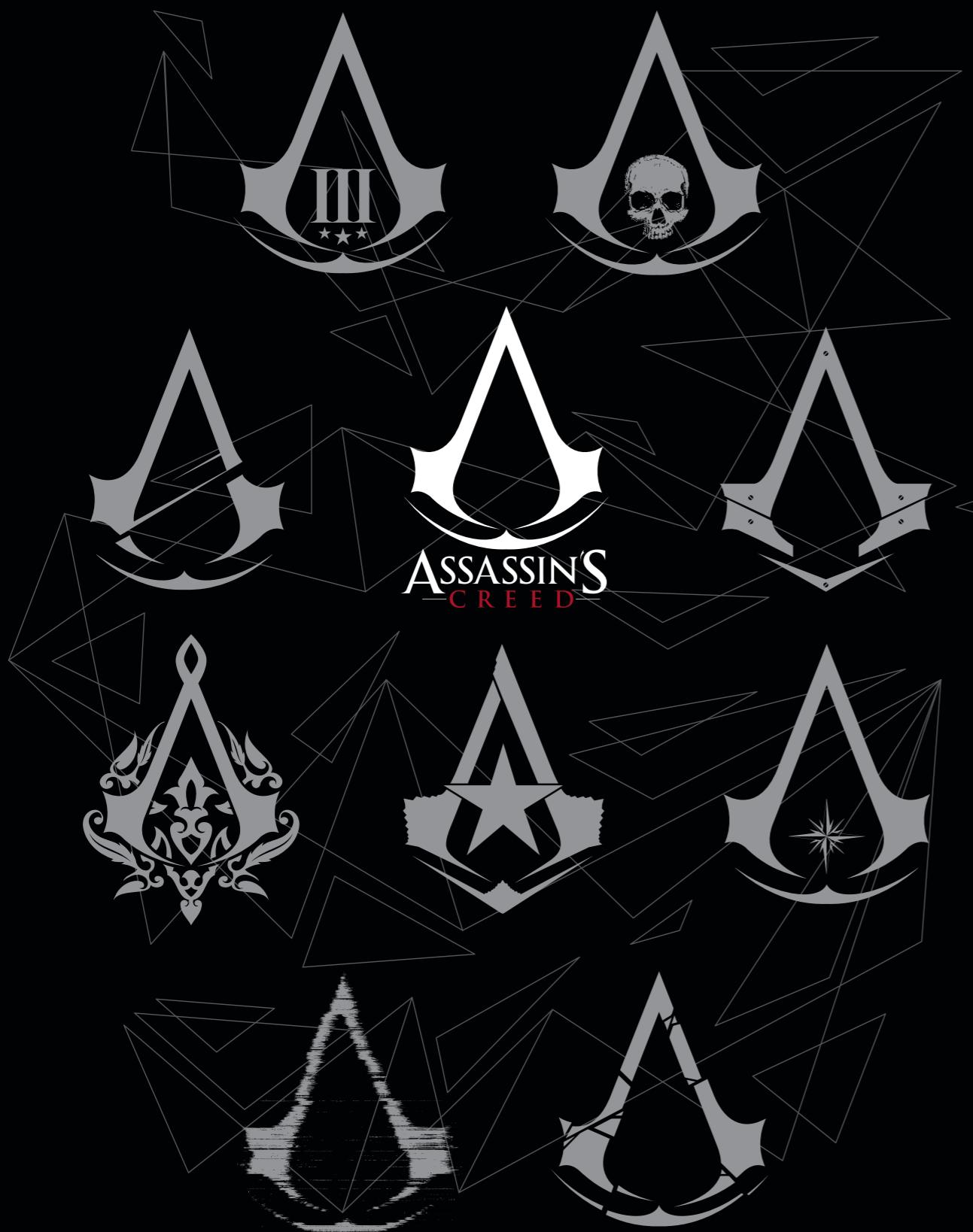


Gaîté Lyrique, Foyer Historique

« La Gaîté Lyrique est le média live des cultures post-Internet. À ce titre, elle met tout en œuvre pour identifier les nouveaux usages nés de l'irruption d'Internet dans nos sociétés, afin de mieux les comprendre et les restituer à notre tour.

La Gaîté Lyrique est un terrain de jeu *In Real Life* pour les passionnés de ces enjeux artistiques et créatifs émergents, qu'ils soient artistes, chercheurs, écoliers, étudiants, simples curieux, amateurs ou avertis. Le jeu vidéo, ainsi que les nouvelles pratiques collectives qu'il induit, se situe au cœur de cette préoccupation. Une série de jeux comme Assassin's Creed, expérimentée par plus de 100 millions de joueurs dans le monde, est le meilleur symbole de la popularité de cette industrie culturelle : c'est donc une évidence pour la Gaîté Lyrique de se positionner avec Ubisoft pour expliquer ce qu'est l'univers du jeu vidéo, ses richesses, ses risques, les compétences et les usages qu'il convoque et participer à les encadrer. »

Laëtitia Stagnara, Directrice Générale de La Gaîté Lyrique

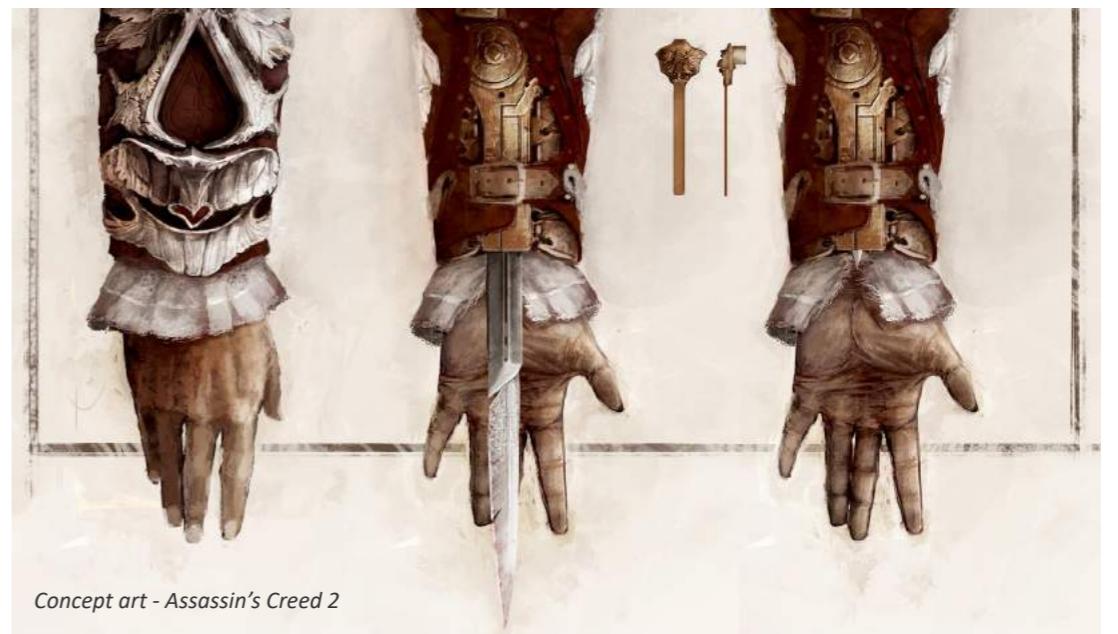


LA SAGA ASSASSIN'S CREED

Assassin's Creed est une saga de jeux vidéo née en 2007 produite par Ubisoft. En dix ans à peine, avec plus de 100 millions d'exemplaires vendus dans le monde, Assassin's Creed est devenue une franchise incontournable du jeu vidéo. Dès l'origine, elle s'est déclinée sur de nombreux autres médias : du roman au cinéma en passant par les comics, l'univers s'est enrichi et densifié à chaque nouvelle œuvre.

Depuis 2007 et les aventures d'Altair pendant la Troisième Croisade en passant par les pirates dans les Caraïbes, les Révoltes américaines et françaises ou bien l'Italie de la Renaissance, une mythologie complexe s'est créée. Des dizaines d'histoires se croisent et se répondent développant une œuvre globale et transmédia. Des aventures haletantes au cœur des moments les plus épiques de l'Histoire, de la science-fiction où l'on découvre que l'Humanité est la création d'une civilisation ancienne, des sociétés secrètes qui s'affrontent dans l'ombre et parfois en pleine lumière, des philosophies qui s'opposent sur le fondement même de l'Humanité. C'est tout cela, Assassin's Creed !

La saga est célèbre pour la justesse de ses reconstitutions d'époque (notamment les villes, paysages : Damas, Florence, Paris, Venise, Rome, Athènes...) qui font appel aux plus grands historiens, archéologues, illustrateurs, architectes et urbanistes pour chaque époque traitée. Les derniers épisodes de la série mobilisent plus de 800 personnes, plusieurs studios dans le monde simultanément (jusqu'à 8) et 3 ans minimum de travail pour développer un opus.



LE PARCOURS DE L'EXPOSITION

Composé de 7 étapes jalonnées de surprises, le parcours de «Behind the Game» à été pensé pour permettre au visiteur de découvrir les séquences clés de la création d'un jeu *open world* :

LEVEL 1 : L'ORIGINE DES MONDES

Découverte des recherches réalisées par les équipes de création en amont de la conception d'un jeu

LEVEL 2 : LES ŒUVRES DERRIÈRE L'ŒUVRE

Immersion dans le travail des artistes qui définissent l'esthétique du jeu

LEVEL 3 : LE MONDE, UNE ŒUVRE SYSTÉMIQUE

Décryptage des systèmes et des écosystèmes visibles ou invisibles qui régissent un monde ouvert

LEVEL 4 : LES PERSONNAGES, HABITANTS DU MONDE / UN HÉROS QUI VOUS RESSEMBLE

Initiation aux notions de photogrammétrie et de *motion capture*, étape essentielle pour peupler le monde

LEVEL 5 : SOUVENIRS D'UNE AVENTURE

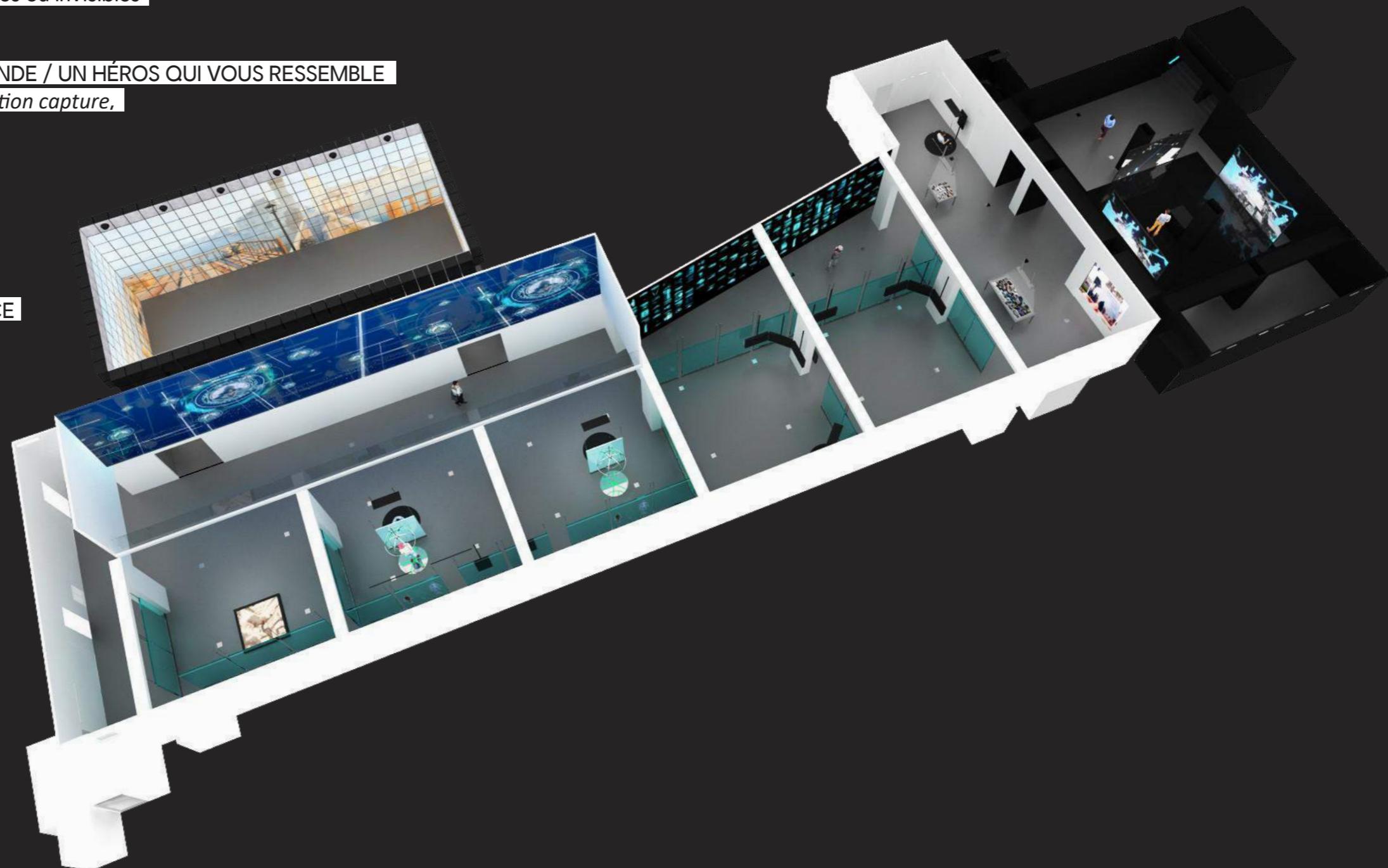
Rétrospective générative de plus de 10 ans de souvenirs de joueurs... mais aussi ceux des visiteurs de l'exposition !

LEVEL 6 : UN VOYAGE DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Immersion dans des scènes et des paysages mythiques des jeux Assassin's Creed grâce à une projection spectaculaire à 360°

BONUS : DU JEU VIDÉO À LA POP CULTURE

Exposition de 4 œuvres exclusives créées en carte blanche par des artistes issus de la scène street art



LEVEL 1:

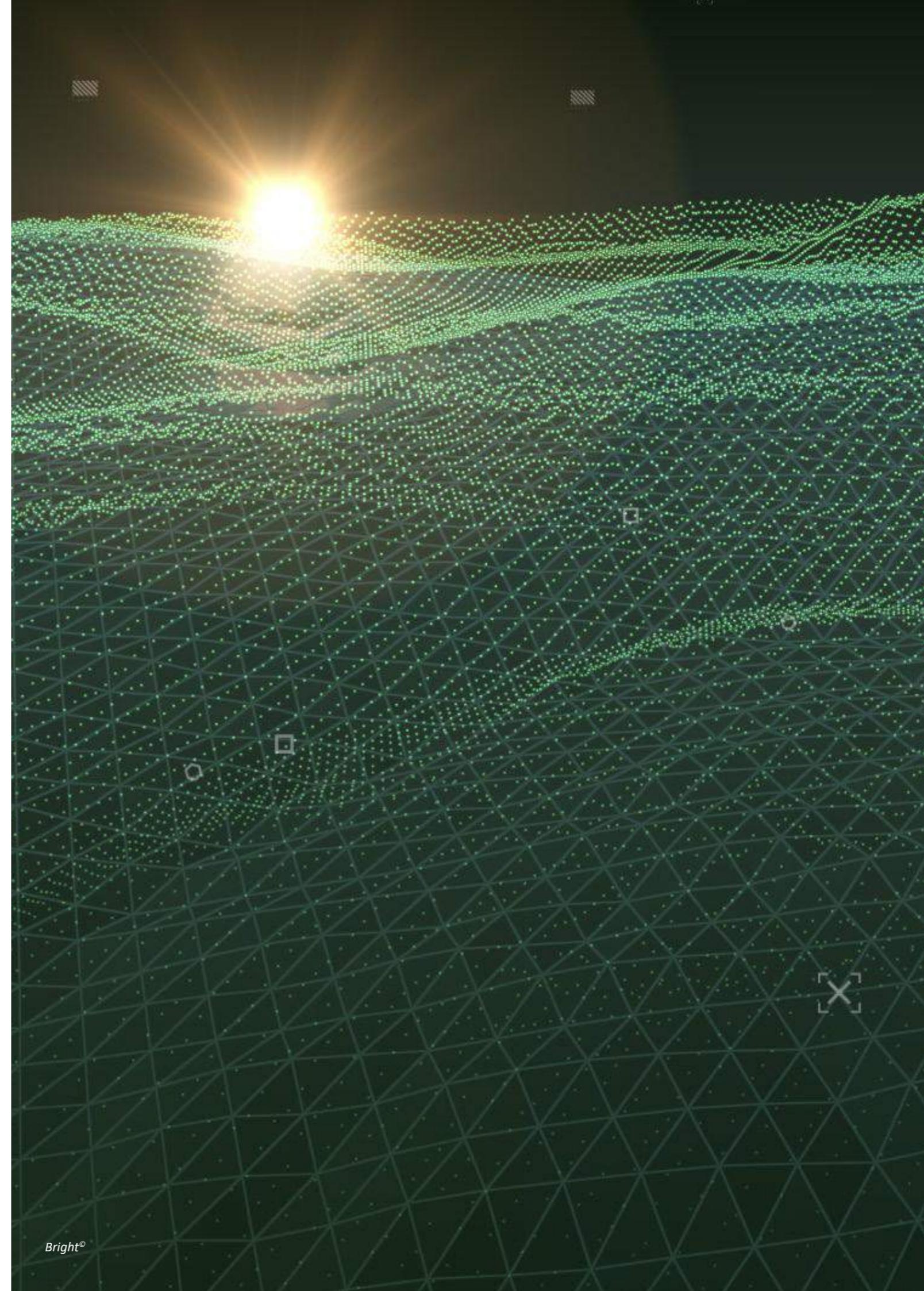
L'ORIGINE DES MONDES

Dans un jeu open world, le joueur évolue dans un univers immense dont toutes les composantes ont été minutieusement reconstituées : la topographie, la faune et la flore, les constructions, les habitants, etc. Pour bâtir et agrémenter ces mondes, les équipes d'Ubisoft s'inspirent de civilisations existantes ou ayant existé. Elles font appel à de nombreux experts et mènent des recherches approfondies sur la géographie, l'architecture, la vie quotidienne, les croyances et religions ou les savoir-faire propres à l'époque.

A travers un tryptique d'écrans tactiles, le visiteur est plongé dans la genèse d'un jeu en manipulant un immense paysage onirique dont chaque point représente une donnée qui a servi à la création du jeu (photographie, archive, croquis, schéma, etc.). Ici, les images, les textes et les objets retracent l'histoire de l'Égypte antique, contexte dans lequel le jeu se situe.

Chaque nouveau jeu de la série Assassin's Creed est l'occasion de revisiter une période historique clé telle que la Révolution américaine, l'Angleterre victorienne ou la Grèce antique. L'attention accordée au travail à la fois historique, sociologique et audiovisuel est primordiale, c'est pourquoi il est confié aux studios de développement mais aussi à des équipes dédiées.

Toutes ces données rassemblées durant le développement du jeu ont permis d'alimenter et d'enrichir sa création tout en offrant aux joueurs une expérience pédagogique inédite.



LEVEL 2 :

LES ŒUVRES DERRIÈRE L'ŒUVRE

Une fois les recherches effectuées, les artistes entrent en scène. À travers un espace d'exposition inspiré des cabinets de curiosité, le visiteur découvre le travail des artistes qui donne au monde son apparence et son identité.

Les équipes créatives se nourrissent et s'inspirent de toute la matière rassemblée – images, vidéos, récits – et imaginent le monde dans lequel évolueront les joueurs. Ils y apportent leur vision créative et leur expertise, façonnant les pierres qui pavent chaque route, dessinant le visage de chaque personnage qui croisera le chemin du joueur et forgent ainsi l'identité visuelle du jeu.

Dans un monde comme celui d'*Assassin's Creed Origins*, situé en Égypte antique, ou celui d'*Assassin's Creed Odyssey* en Grèce antique, une partie conséquente des univers reconstitués a dû être inventée. Malgré le travail des historiens et des chercheurs, il reste en effet beaucoup d'inconnues. L'imagination et le talent des artistes sont donc déterminants pour combler les lacunes de l'Histoire et pour insuffler de la vie dans les ruelles de villes disparues.

Ce travail de création se traduit par une grande diversité de spécialisations des équipes : certains font l'ébauche des maisons, des monuments et des paysages, tandis que d'autres modèlent les personnages, leurs vêtements et leurs armures.

Immergé dans un espace d'exposition foisonnant, le visiteur est placé au cœur du procédé créatif et découvre une centaine d'esquisses, peintures et croquis qui portent tous l'identité de ces mondes interactifs. Une opportunité unique d'observer en détails les œuvres fondatrices à l'origine de la création du jeu.



LEVEL 3 :

LE MONDE, UNE ŒUVRE SYSTÉMIQUE

Les univers de jeu créés par Ubisoft sont immenses et immersifs. Ils sont réalistes dans le sens où ils décrivent des systèmes complets, complexes et organisés où toutes les dimensions sont prises en compte : la faune, la flore, le climat, le système politique, les relations et les interactions.

Dans un open world, le joueur est libre d'explorer ce système à sa guise, il n'est pas contraint par des niveaux à débloquer successivement.

Pendant son exploration, il peut interagir avec la multitude d'éléments qui composent l'univers : faune, flore, humains, véhicules, etc. Chaque élément est régi par des règles qui lui assurent cohérence et réalisme : la végétation qui pousse sur les bords du Nil ne sera pas la même que celle qui peine à survivre dans le désert. Un prédateur n'aura pas le comportement d'une proie ou d'un animal domestique. Un fermier ne réagira pas de la même façon qu'un soldat ou un marchand.

Pour établir ces règles, des équipes spécialisées notamment en intelligence artificielle travaillent de façon à ce que chaque élément qui compose le système s'adapte au comportement du joueur et à ses actions. Si le joueur décide de pénétrer dans le repère d'un ennemi, un marchand n'aura pas de réaction tandis que l'ennemi le prendra en chasse. De même, l'Assassin peut créer une diversion en allumant un feu : technique réalisable dans une forêt mais pas sur une plage.

Cette multiplicité des interactions et des décisions de jeu rend l'expérience unique, propre aux préférences et au style de chacun.

«Behind the Game» place le visiteur aux commandes à travers un dispositif interactif permettant de découvrir les règles qui régissent une série de systèmes visibles et invisibles du monde.



LEVEL 4 :

LES PERSONNAGES, HABITANTS DU MONDE

Au fil de sa visite, le visiteur voit le monde se créer. Si le monde est fondé sur des recherches approfondies sur le plan éditorial et créatif, il est également peuplé d'êtres vivants amenés à rencontrer le joueur. Mais comment ces éléments sont-ils créés ? Comment sont-ils animés ?

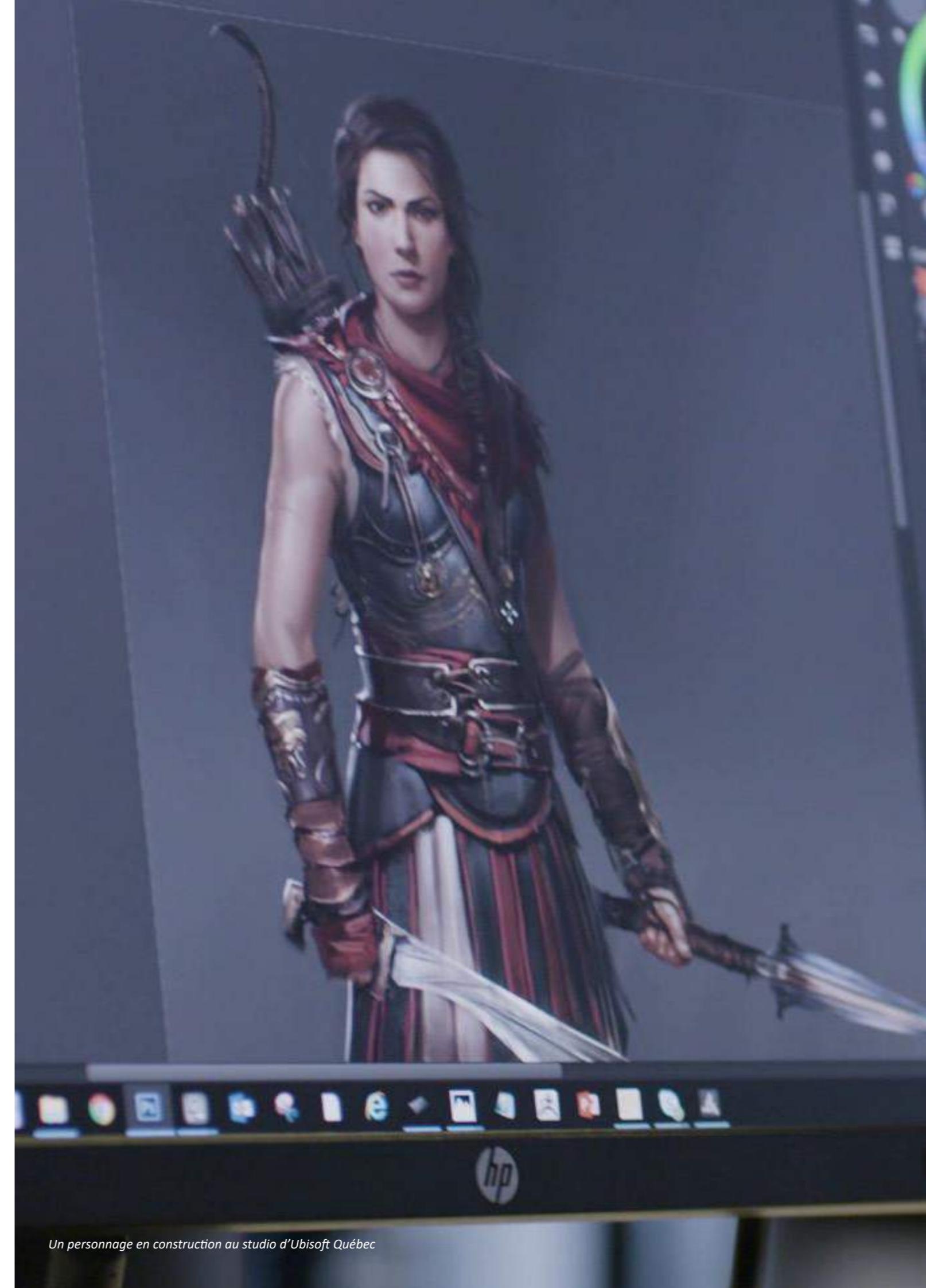
«Behind the Game» offre au visiteur l'opportunité de s'initier à la technique de photogrammétrie utilisée pour insuffler la vie au sein du jeu. Cette méthode consiste à capturer un grand nombre d'images sous tous ses angles d'un objet ou d'une personne. Un programme spécialisé compile ensuite ces images pour produire un modèle 3D fidèle à l'original. Il est alors possible d'y ajouter un squelette afin de préparer son animation ainsi que des textures.

Chaque visiteur pourra à son tour entrer dans le monde virtuel en créant son double numérique ! En se plaçant sous le dôme le visiteur est scanné automatiquement et peut animer son « squelette » virtuel. Une manière ludique et concrète de découvrir la notion de *motion capture*.

UN HÉROS QUI VOUS RESSEMBLE

Pour créer leur personnage, les joueurs ont accès à une grande variété de tenues, d'armures et d'armes. Elles varient selon les tactiques qu'ils adoptent quand ils font face aux défis qui les attendent : rapidité et agilité ? Précision et retrait ? Ou confrontation et puissance ?

Après la notion de *motion capture*, le visiteur est invité à créer son propre héros en choisissant un avatar à son image grâce à l'utilisation du *Face Swap* et en personnalisant son équipement (armure, armes, etc.) en fonction de son style de jeu.



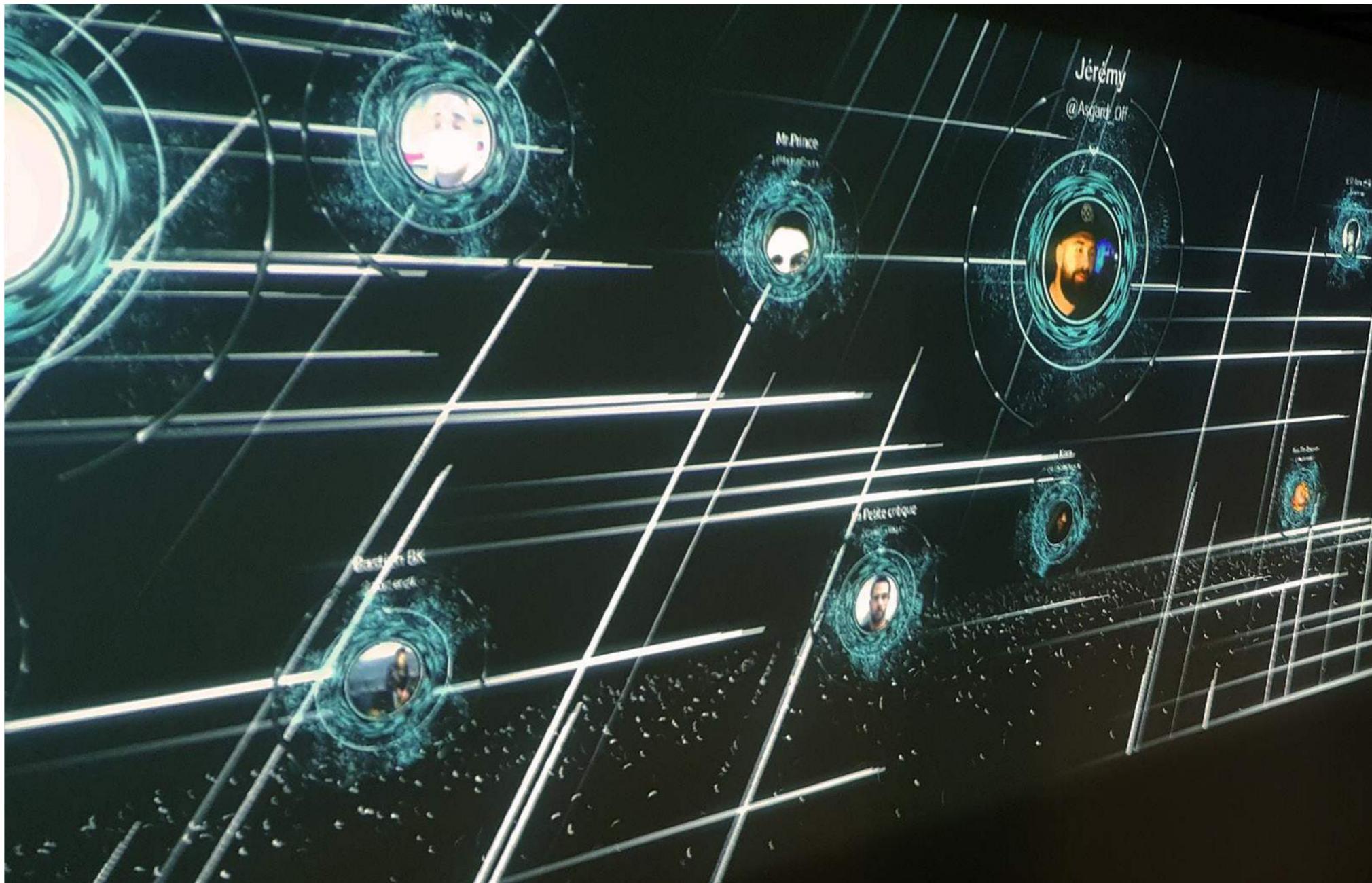
Un personnage en construction au studio d'Ubisoft Québec

LEVEL 5 : SOUVENIRS D'UNE AVENTURE

Si le monde est vivant et systémique, alors chaque aventure devient singulière et originale. À travers une fresque générative, Ubisoft et la Gaîté Lyrique rendent hommage aux joueurs et à leurs aventures qui dépassent parfois l'imagination des créateurs !

Aventuriers plongés au cœur des mondes, ils les explorent, partent à la rencontre de leurs habitants et y vivent mille histoires. Les équipes de création entretiennent des liens étroits avec les communautés de joueurs, pour recueillir leurs idées et leurs attentes, tant en amont qu'en aval du travail de production. Ce dialogue est essentiel pour offrir des moments toujours plus inoubliables au sein des mondes.

Assassin's Creed, c'est maintenant plus de 10 ans de souvenirs qui s'étendent sur une multitude d'époques et de pays, des Caraïbes pendant l'âge d'or de la piraterie, à Paris en pleine Révolution. Au fil des années, les joueurs ont partagé avec enthousiasme leurs plus belles rencontres, réussites et découvertes. Un *Generative Wall* géant revient sur ces aventures en naviguant dans 10 ans de souvenirs de joueurs, et sur l'expérience des visiteurs grâce au hashtag #BehindTheGame !

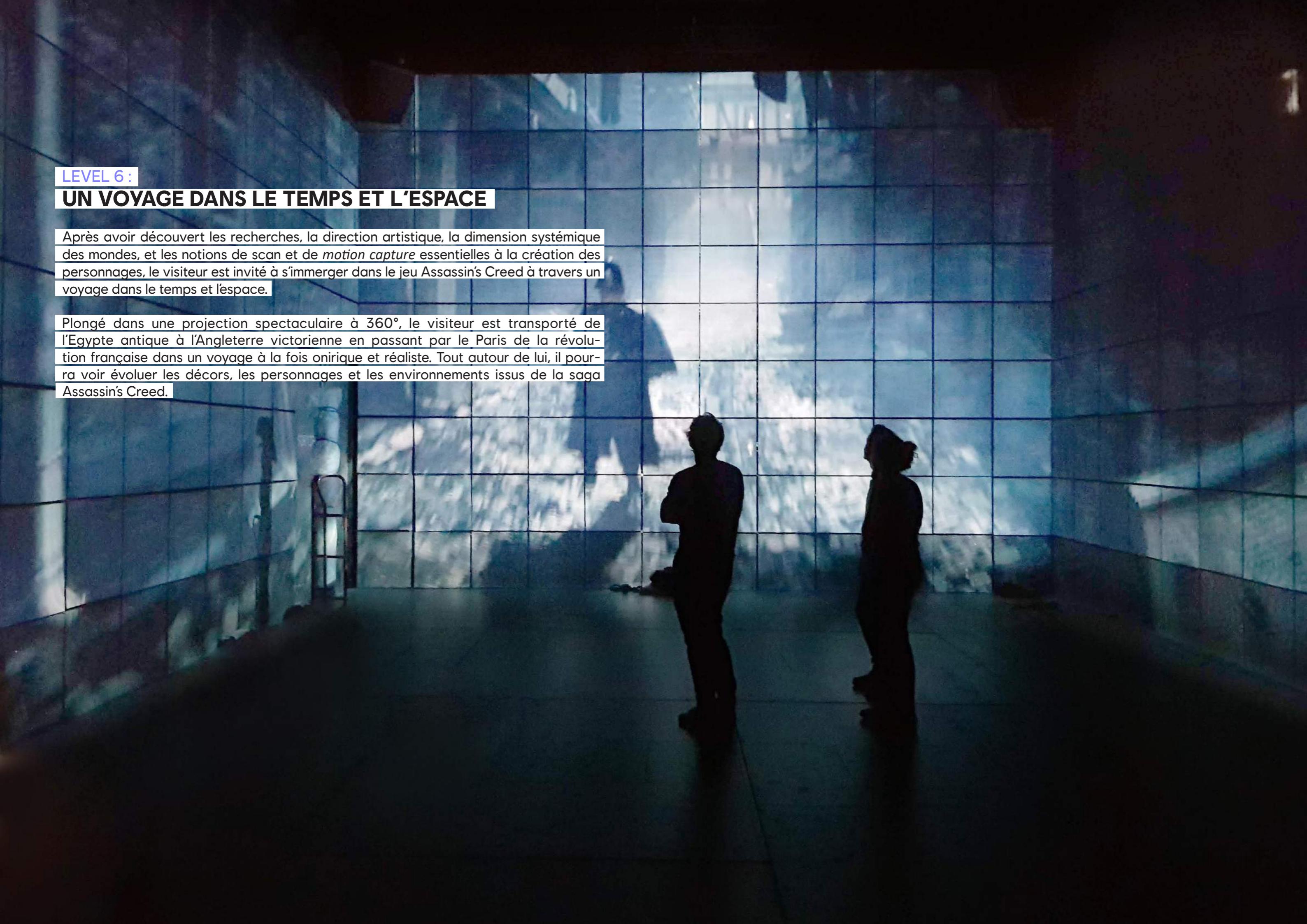


LEVEL 6 :

UN VOYAGE DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Après avoir découvert les recherches, la direction artistique, la dimension systémique des mondes, et les notions de scan et de *motion capture* essentielles à la création des personnages, le visiteur est invité à s'immerger dans le jeu Assassin's Creed à travers un voyage dans le temps et l'espace.

Plongé dans une projection spectaculaire à 360°, le visiteur est transporté de l'Egypte antique à l'Angleterre victorienne en passant par le Paris de la révolution française dans un voyage à la fois onirique et réaliste. Tout autour de lui, il pourra voir évoluer les décors, les personnages et les environnements issus de la saga Assassin's Creed.



BONUS :

DU JEU VIDÉO À LA POP CULTURE

En plus de 10 ans de création, Assassin's Creed s'est imposé comme un jeu iconique et un véritable blockbuster à travers le monde avec des millions de jeux vendus. Déclinée sous forme de film, de bandes dessinées, de livres, de jeux de société et de nombreux produits dérivés, la marque devient une source d'inspiration et de détournements de la part d'artistes de premier plan. A l'occasion de l'exposition «Behind the Game», Ubisoft et la Gaîté Lyrique ont donné carte blanche à 4 artistes urbains. Ils livreront leur vision de cet univers singulier qui fait de l'histoire un terrain de jeu : C215, Fafi, Jeykill et Noty & Aroz.



C215

« J'essaie d'interagir avec le contexte ; je place donc dans les rues des éléments et des personnages qui appartiennent spécialement à la rue. J'aime montrer les gens et les choses que la société veut garder cachés : sans-abris, fumeurs, enfants des rues, amoureux sur les bancs publics par exemple. »

Christian Guémy, connu sous son pseudonyme C215, est un artiste urbain et pochoiriste parisien. Né en 1973, il commence à peindre à la bombe en 2005. Il est aujourd'hui l'un des pochoiristes les plus aboutis et les plus productifs de la scène du street art.



FAFI

En explorant la féminité à travers les stéréotypes et en les détournant à son avantage, Fafi a frappé de stupeur ses collègues masculins et décroché des contrats de conception de jouets avec Sony et Medicom, d'innombrables articles et illustrations de presse pour Commons & Sense, Vogue, Elle ou The Face.

Sa présence sur les Wynwood Walls au dernier Art Basel de Miami, dans « Women on the walls » dont Jeffrey Deitch était le commissaire d'exposition, marque son retour vers le monde de l'art.

Pendant trois années, Fafi a peint des fresques dans le monde entier, à Mexico, Las Vegas, Los Angeles, Berlin et ailleurs, utilisant les murs comme des toiles géantes pour porter son talent à une nouvelle échelle.



JEYKILL

Jeykill est né en 1974 en banlieue parisienne. Après une formation de graphiste, il intègre le collectif 9ème concept en 1999.

A sein de cette structure où se côtoient des artistes d'univers différents mais complémentaires, il travaille sur des projets de commande pour diverses marques.

Jeykill participe également à de nombreuses expositions collectives et développe sur toile un style à la fois ethnique et urbain.

Tour à tour méticuleux ou spontané, inspiré par l'océan, le ciel, et la nature humaine, il s'est créé un univers complexe entre illustratif et abstrait, souvent onirique.

En 2010, Jeykill ouvre avec Venom le salon de tatouage Bleu Noir à Paris et en 2016 celui de Biarritz.



NOTY & AROZ

Noty & Aroz est un duo artistique de banlieue parisienne. Amis depuis l'enfance, l'un est scénariste et l'autre artiste plasticien. En résulte une pratique pluridisciplinaire à mi-chemin entre street art, sculpture, bande-dessinée et installations audio-vidéo.

Le collectif qualifie leur pratique globale d' « Ethnologie Graphique ». Leur démarche consiste en la création documentée et onirique d'une néo-mythologie : « La Mythologeny ». Cosmopolite, cette nouvelle religion contemporaine serait le mélange dit « syncrétique » de cultures anciennes et de personnages de fictions populaires du XXème siècle.

Chacune de leur création minutieuse est une œuvre à plusieurs degrés de lecture. Entrer dans l'univers Noty & Aroz, c'est accepter une invitation au voyage ethnique et symbolique.



UN PROGRAMME COMPLET DE CONFÉRENCES ET DE RENCONTRES

Pour faire écho à l'exposition «Behind the Game», Ubisoft et la Gaîté Lyrique proposent une série d'événements qui permettent de découvrir les métiers cachés derrière la création des jeux vidéo, explorer des sujets en mutation comme l'éducation ou la narration, et lever le voile sur la vision de personnalités qui étudient le futur du divertissement.

Entrée libre dans la limite des places disponibles.

MASTERCLASSES

15 JANVIER 2019 - 19H

DANS LA FABRIQUE D'UN MONDE VIRTUEL

AVEC BENOIT MARTINEZ, LEAD ARTIST & TECHNICAL DIRECTOR - UBISOFT

La création d'un monde virtuel implique une combinaison subtile de science, d'art et de technologie. À travers une masterclass exceptionnelle, Benoit Martinez dévoile les secrets de fabrication de la Bolivie reconstituée dans le jeu Tom Clancy: Ghost Recon Wildlands. Une opportunité unique de découvrir le savant mélange qui permet de concevoir des mondes virtuels toujours plus vastes, réalistes et immersifs.

EN PARTENARIAT AVEC LE JOURNAL DU GEEK

23 JANVIER 2019 - 19H

GO SMELL THE GRASS!

AVEC TOMMY FRANÇOIS, VP EDITORIAL - UBISOFT

Comment créer des mondes virtuels réalistes, vibrants et qui offrent toujours plus de liberté au joueur tout en restant maître de la vision créative ? Et si en se rapprochant du réel, en allant à la rencontre du terrain, des cultures, des traditions et des croyances, on pouvait permettre à chaque joueur non seulement de tracer sa voie dans le jeu, mais aussi d'élargir ses horizons en entrant en contact avec des points de vue, des états d'esprits et des cultures différentes ?

EN PARTENARIAT AVEC L'ADN

RENCONTRES MÉTIERS

Les rencontres métiers sont des événements informels à l'occasion desquels un représentant du studio Ubisoft Paris vient partager sa passion et son métier sur le plateau média de la Gaîté Lyrique. Elles se déroulent en 3 temps : une démonstration commentée, une présentation de son métier et un moment d'échange et de discussion autour d'un verre.

10 JANVIER 2019 - 19H - PLATEAU MÉDIA
RENCONTRE AVEC LAURA COURUBLE,
ASSOCIATE PRODUCER - UBISOFT

16 JANVIER 2019 - 19H - PLATEAU MÉDIA
RENCONTRE AVEC FRANÇOIS DETEMMERMAN,
GAMEPLAY PROGRAMMER - UBISOFT

24 JANVIER 2019 - 19H - PLATEAU MÉDIA
RENCONTRE AVEC TRISTAN ORENES,
LIGHTING ARTIST - UBISOFT

COURANT FÉVRIER 2019 - 19H - PLATEAU MÉDIA
RENCONTRE AVEC CHARLES CLER,
GAME DESIGNER - UBISOFT

CONFÉRENCES THÉMATIQUES

19 DÉCEMBRE 2018 - 19H

LES JEUX VIDÉO PEUVENT-ILS ÉDUQUER ?

AVEC OLIVIER DAUBA, VP EDITORIAL - UBISOFT

Souvent opposés, jeux vidéo et éducation ne sont pourtant pas incompatibles. Le jeu est un vecteur puissant pour créer de l'engagement. Comment transformer les jeux en objets pédagogiques ? Comment renforcer le bénéfice éducatif des jeux traditionnels ? Autant de questions qu'Olivier Dauba explorera dans le cadre d'une conversation avec Jean-Michel Blottié de l'association Games for Change et Thierry Keller de la rédaction du magazine Usbek & Rica.

EN PARTENARIAT AVEC USBEK & RICA

30 JANVIER 2019 - 19H

DU STORYTELLING À L'EMERGENT DRAMA : QUAND LA NARRATION FAIT SA RÉVOLUTION

AVEC ERWAN LE BRETON, EDITORIAL NARRATIVE MANAGER - UBISOFT

L'ère est aux mondes ouverts ! Dans ce contexte, la narration est amenée à changer. Elle émerge à présent du monde et de ses interactions avec le joueur. L'enjeu n'est plus aujourd'hui de raconter des histoires aux joueurs... mais de leur permettre de construire la leur. Erwan Le Breton revient sur cette évolution.

EN PARTENARIAT AVEC ALLOCINÉ

AU BONHEUR DES D@MES

« Ce n'est pas parce qu'on est née avant l'invention de l'ordinateur que l'on ne doit rien y comprendre ! « Au bonheur des d@mes » est le rendez-vous des dames de plus de 77 ans. »

À l'occasion de l'exposition Behind the Game, les équipes du jeu Just Dance se mobilisent pour animer 2 rencontres dans le cadre du programme « Au bonheur des d@mes » organisé par la Gaîté Lyrique.

APPLI-QU'ON NOUS !

3 JANVIER 2019 - 15H30 / 2 FÉVRIER 2019 - 15H30 et 17H

Rendez-vous incontournable de la Gaîté Lyrique, ces ateliers proposent aux familles de découvrir un thème en s'appuyant sur un livre ou un film, puis de l'explorer sur tablette, ainsi qu'au travers d'activités plastiques.

LES SANS PAGÈS

15 DÉCEMBRE 2018 - 14H

LES FEMMES ET LE JEU VIDÉO

Le projet Les sans pagEs est né du besoin de combler le fossé des genres sur Wikipedia : en 2017, le site français compte à peine 16% de biographies de femmes. Ouverts à toutes et tous, ces ateliers permettent de travailler sur des biographies de femmes pour les publier sur Wikipedia.

LES CONTRIBUTEURS ET PARTENAIRES

REMERCIEMENTS

Yves Guillemot, Chief Executive Officer, Ubisoft
Laëtitia Stagnara, Directrice Générale, Gaîté Lyrique

UBISOFT

Olivia Campo
Coralline Dufour
Maud Espié
Coline Molina
Joïakim Tuil

GAÎTE LYRIQUE

L'ensemble des équipes

PRODUCTIONS AUDIOVISUELLES ET EXPÉRIENCES INTERACTIVES

Abdel Bounane, Bright
Gabrielle Delattre, Soixante circuits

DIRECTION MUSICALE

Manu Bachet

PRODUCTIONS AUDIOVISUELLES

Sophie Penziki
Julien Stephan

DIRECTION ARTISTIQUE

Mélinée Kambilo

ÉCLAIRAGE

Patrick Moure

GRAPHISME ET SIGNALÉTIQUE

Amal Allag
MaxiSouk

PARTENAIRES MÉDIA

LES INFORMATIONS PRATIQUES ET CONTACTS

La Gaîté Lyrique
3bis, rue Papin
75003 Paris

MÉTRO

Réaumur Sébastopol : 3 et 4
Arts et Métiers : 3 et 11
Strasbourg Saint-Denis : 4, 8 et 9

RER

Châtelet Les Halles : A, B et D (10min à pied)

BUS

Réaumur et Arts et Métiers : 20, 38 et 47

VÉLIB

Station n°3012 (face au 8 rue Salomon de Caus)
Station n°2003 (189 rue Saint-Denis)

PARKING

Parking Vinci «Saint-Martin» à l'angle des rues
Réaumur et Saint-Martin

HORAIRES

Du mardi au vendredi : 14h - 20h
Samedi : 12h - 20h
Dimanche : 12h - 19h
Fermeture exceptionnelle les 25 décembre et 1^{er} janvier

TARIFS

Plein tarif : 13€
Tarif réduit : 11€
Gratuit pour les -5 ans

CONTACTS PRESSE

Emmanuel Carré
emmanuel.carre@ubisoft.com
+33 (0)1 48 18 50 91

Manon Guerra
manon.guerra@gaité-lyrique.net
+33 (0)6 86 85 88 95



POURSUIVRE L'AVENTURE CHEZ SOI AVEC LE DISCOVERY TOUR BY ASSASSIN'S CREED : ANCIENT EGYPT

Pour prolonger son immersion dans les mondes Assassin's Creed, chaque visiteur recevra gratuitement la version complète du Discovery Tour by Assassin's Creed : Ancient Egypt, un mode éducatif tiré du jeu Assassin's Creed Origins dans lequel le joueur découvre et explore un monde sans violence. Il montre le monde magnifique de l'Egypte ptolémaïque, mais également la vie quotidienne des habitants, leurs traditions et leurs mœurs. Il est également possible de laisser les historiens et égyptologues embarquer le visiteur à travers 75 visites guidées.