

# FESTIVAL ÉMERGENCES 2006 JOUZ !



\* Festival Émergences 2006

\*\* Jouez !

# EN BREF

## ITINÉRAIRE GAMEART

du 29 sept. au 1er oct. — 14h-18h + à partir de 20h

Parcours artistique de la Maison de La Villette à la Cité des sciences et de l'industrie + exposition en soirée à la Maison de La Villette

P.05

## 2 SOIRÉES EXCEPTIONNELLES

Maison de La Villette — 29 sept. + 30 sept.

Installations / Performances / Concerts / Projections

P.12+15

## 2 NUITS BLANCHES ÉLECTRO

Maison de La Villette — 29 sept. + 30 sept.

P.14+17

## DES PROJETS ARTISTIQUES EN RÉSEAU POINT À POINT

Maison de La Villette — 29 sept. + 30 sept.

Radio éphémère, installations et dispositifs en réseau avec le festival *Les Nuits Électroniques* de l'Ososphère à Strasbourg

P.18

## FOCUS

### 2 ARTISTES EUROPÉENS À L'HONNEUR

Cette année, Émergences met à l'honneur deux figures artistiques incontournables de la scène européenne de la performance. Suivant des codes propres à leurs cultures d'origine, ils mettent en scène les limites et les fantasmes d'une société gouvernée par le règne des technologies et du virtuel...

#### MARCEL.LÍ ANTÚNEZ ROCA (ES)

Maison de La Villette — 29 sept. + 30 sept. + 1er oct.

Invité régulier du festival Émergences, le célèbre et sulfureux artiste catalan, fondateur de la Fura dels Baus, présente cette année un programme exceptionnel : son tout nouveau projet *Protomembrana*, sa performance culte *Epizoo*, et un jeu vidéo interactif inédit *Afalud*.

#### YAN DUUVENDAK (CH)

Maison de La Villette + Cité des sciences et de l'industrie — 29 sept. + 30 sept. + 1er oct.

Après l'important succès remporté lors de la dernière édition du festival, Émergences réinvite l'excellent performer suisse Yan Duyvendak pour présenter plusieurs de ses créations directement inspirées de l'univers du jeu vidéo et de la science-fiction. *My name is Neo* (performance), *Game over* (vidéo), *You're dead* (performance)

## PARTENAIRES INFOS PRATIQUES

P.21  
P.22

>>> [HTTP://WWW.FESTIVAL-EMERGENCES.INFO](http://www.festival-emergences.info) <<<<

## LE JOUR 29.01 - 01.10

14H - 18H

### EXPOSITION ITINÉRAIRE GAMEART PART 1

Cité des sciences et de l'industrie

*furminator*. fur  
*Beijing accelerator*. Marnix de Nijs  
*Game Over*. Yan Duyvendak  
*Paris Pong*. D. Regottaz & J.-C. Mocik  
*Habbo Hotel*.  
*reactTable*\*. S. Jordà, G. Geiger, M. Kaltenbrunner,  
M. Alonso

### EXPOSITION ITINÉRAIRE GAMEART PART 2

Maison de La Villette

*Painstation*. fur  
*VideoPuncher*. Adelin Schweitzer  
*Habbo Hotel*.  
*Mr. Punch*. fur  
*Afalud*. Marcel.Lí Antúnez  
*Motor Karaoke*. MEC

## LE SOIR 29.09

20H30 - 00H00

### ÉMERGENCES ROUND \*1

Maison de La Villette

20h30 *reactTable*\*. S. Jordà & G. Geiger. *Perf./Musique*  
21h10 *Protomembrana*. Marcel.Lí Antúnez. *Perf./Théâtre*  
22h15 *Gangpol und mit*. *Concert*  
23h10 *Xerak*. *Concert performance*

Bar et petite restauration sur place

### EXPOSITION ITINÉRAIRE GAMEART PART 2

+  
ZONE D'ARCADE ENIAROF  
Maison de La Villette

*Hyper Olympic*. D. Regottaz  
*Invaders !*. D.E. Stanley  
*Noisy Nucleus*. A. Fourneau  
*The Mashup Machine*. Jankenpopp  
*Paint-ball*. coll. Dardex & M2F

## 30.09

20H30 - 23H30

### ÉMERGENCES ROUND \*2

Maison de La Villette

20h30 *You're dead*. Y.Duyvendak. *Performance/Théâtre*  
20h55 *Duracell*. *Performance/Musique*  
21h35 *Epizoo*. Marcel.Lí Antúnez. *Performance/Théâtre*  
22h05 *My name is Neo*. Y. Duyvendak. *Perf./Théâtre*  
22h30 *Motards En Colère*. *Performance/Musique*  
23h00 *Epizoo#2*. Marcel.Lí Antúnez. *Performance/Théâtre*

Bar et petite restauration sur place

### EXPOSITION ITINÉRAIRE GAMEART PART 2

+  
ZONE D'ARCADE ENIAROF  
Maison de La Villette

*Hyper Olympic*. D. Regottaz  
*Invaders !*. D.E. Stanley  
*Noisy Nucleus*. A. Fourneau  
*The Mashup Machine*. Jankenpopp  
*Paint-ball*. coll. Dardex & M2F

## LA NUIT 29.09

00H00 - 03H00

### NUIT ÉLECTRO EXYZT PLAYGROUND

00h00 *SPPEGx3T*. *Video Live Game Performance*  
1h00 *Exyzt*. *Live DJ set*

## 30.09

23H30 - 05H00

### NUIT ÉLECTRO MICROMUSIC.NET

23h30 *Bodenstandig 2000*. *Live set*  
00h25 *Dat Politics*. *Live set*  
1h35 *Sputnik Booster and the Future Posers*. *Live set*  
2h30 *Micromusic live set*. *Live & DJ set*

### PETIT DÉJEUNER À L'AUBE!

## TARIFS

### ITINÉRAIRE GAMEART PART 1

Cité des sciences et de l'industrie  
7€50 Tarif plein  
5€50 Tarif réduit

### ÉMERGENCES ROUND \*1 + ITINÉRAIRE GAMEART + ZONE D'ARCADE ENIAROF + NUIT ÉLECTRO EXYZT PLAYGROUND

Maison de La Villette  
10€ Tarif plein  
8€ Tarif réduit

### ITINÉRAIRE GAMEART PART 2

Maison de La Villette  
Entrée libre en journée  
Bar et petite restauration sur place

### ÉMERGENCES ROUND \*2 + ITINÉRAIRE GAMEART + ZONE D'ARCADE ENIAROF + NUIT ÉLECTRO MICROMUSIC.NET

Maison de La Villette  
10€ Tarif plein  
8€ Tarif réduit

# O ÉDITORIAL

Festival international consacré aux cultures électroniques et aux formes artistiques émergentes, Émergences réunit tous les ans à Paris les acteurs de la création numérique autour d'une programmation riche et originale à la frontière des arts de la scène, des arts visuels, du multimédia et des musiques électroniques.

Pour cette quatrième édition, Émergences se consacre au **Game Art** — en articulation avec la nouvelle édition de Vilette Numérique : *Jouez! Créations numériques et jeux vidéo* — et ouvre une zone artistique sur le parvis de la Cité des sciences et de l'industrie. Venus de toute l'Europe, les artistes décryptent les codes et la culture des jeux vidéo et plongent le public au cœur d'un univers ludique et festif.

Ce gigantesque terrain de jeu multimédia de près de **1000 mètres carrés** accueillera sur **3 jours** et **2 soirées exceptionnelles** des installations, des spectacles, des concerts et des performances.

Émergences c'est aussi **2 nuits blanches électro** et, en journée, **un parcours artistique Itinéraire GameART**, qui reliera la Maison de La Villette à la Cité des sciences et de l'industrie. Enfin, quelque part entre Paris et Strasbourg, Émergences sort cette année encore de ses frontières territoriales et crée des passerelles artistiques avec son complice le festival strasbourgeois **Les Nuits Électroniques de l'Ososphère** qui a lieu au même moment : programmation simultanée de créations en réseau, expérimentations numériques, retransmissions live et radio temporaire commune aux deux événements.

*International festival dedicated to electronic cultures and emerging artistic forms, Émergences brings together, every year in Paris, French and international actors in digital creation (cultural centers, art groups, research labs, multimedia production firms...) all gathered around a prolific and international artistic program at the crossroad between performing & visual arts, multimedia, design, architecture and electronic music. For this fourth edition, Émergences is devoted to Game Art - in articulation with the new edition of the Vilette Numérique: Play! digital creations and video games - and creates an artistic space on the Cité des sciences's square. Coming from all over Europe, the artists try and understand the video games codes and culture and immerse the public inside an entertaining and festive universe. This giant multimedia playground of almost 1000 square meters will welcome installations, shows, concerts and performances during 3 days and 2 exceptional evenings. Émergences also proposes 2 electro nights and, at the time, the GameART exhibition, which will connect the Cité des sciences et de l'industrie with La Maison de La Villette. Lastly, somewhere between Paris and Strasbourg, Émergences is once again getting off its territorial borders to develop arty ties with its partner Les Nuits Électroniques de l'Ososphère, a festival in Strasbourg which takes place over the same period: simultaneously program network creations and performances, numerical experiments, live retransmissions and ephemeral radio in the two events.*

# 1 ITINÉRAIRE GAMEART 29.09 > 01.10

## PART 1 — Cité des sciences

10h-18h — Payant : TP 7€50 / TR 5€50

## PART 2 — Maison de La Villette

14h-18h — Entrée libre

20h-22h (sauf le 01.10) — Payant : TP 10€ / TR 8€

Intégralement dédié au Game Art, *Itinéraire GameART* présente un programme original et décalé. Artistes consacrés et jeunes talents proposent une vision ludique et ironique de cet incroyable phénomène de société que sont les jeux vidéo : installations interactives, jeux insolites, vidéos et performances. *Itinéraire GameART* se décline, en journée, sous la forme d'un parcours artistique qui relie la Maison de La Villette à la Cité des sciences et de l'industrie et, en soirée, d'une exposition à la Maison de La Villette.

En partenariat avec la Cité des sciences et de l'industrie

## PART 1 — Cité des sciences

10h-18h — Payant : TP 7€50 / TR 5€50

[Ce billet donne droit au tarif réduit pour les soirées à la Maison de La Villette]

### ÉTAPE 1 — LE FUN IMMÉDIAT

#### [////furminator.](#)

////////fur//// [all]

Installation / flipper immersif

Le *////furminator* du fameux collectif allemand *////////fur////* est un flipper qui — comme les jeux vidéo contemporains *EGO Shooter* — place le joueur en personnage principal. La tête dans un énorme casque de réalité virtuelle, il est directement plongé au cœur du jeu, son visage juste derrière les pinces du flipper, à quelques centimètres seulement de la boule. Si la menace est constante pour les novices du jeu, le pilote expérimenté du *////furminator* appréciera très vite les potentialités offertes par ce nouveau point de vue... *////////fur////*, composé de Roman Kirschner, Volker Morawe et Tilman Reiff, développe différentes interfaces artistiques de jeu multi-joueurs.

*Combining the perspective of an EGO-shooter with a mechanical pinball machine the *////furminator* creates a "virtual reality" that incorporates the full body of the player.*

» <http://www.fursr.com> «

### ÉTAPE 2 — REJOUER SON DESTIN

#### [Beijing accelerator.](#)

Marnix de Nijs [nl]

Installation / Simulateur de course

Marnix de Nijs, un des artistes multimédias les plus intéressants de sa génération, présente sa toute nouvelle installation *Beijing accelerator*. Inspirée d'un récent voyage de l'artiste à Pékin, cette installation immersive interroge les effets d'une société "chronophage" sur l'individu. Assis dans un simulateur de course face à un écran géant, le participant doit synchroniser le mouvement du simulateur avec celui de l'image pour que celle-ci lui apparaisse distinctement. Les 6 niveaux de difficulté doivent être surmontés pour un accomplissement total de l'expérience...

Marnix de Nijs, artiste néerlandais, vit et travaille à Rotterdam. Son travail explore les dynamiques issues des rapports corps / machine / médias dans la société contemporaine.

Beijing Accelerator explores the effects of a tempo-driven society on the individual. Sitting in a racing-chair facing a giant screen, the participant has to synchronize the rotation of the chair with the moving image until he is able to view the images properly.

Concept, hardware & images: M. de Nijs. Post-production: R. Van Brummelen. Software: B. Debackere. Audio: B. Debackere.

»» <http://marnixdenijs.nl> ««

## ÉTAPE 3 — DÉFIER L'AUTRE

### Game Over.

Yan Duyvendak [ch]  
Installation vidéo

### FOCUS

Visage sans expression, mouvements mécaniques, déplacements sans but, une figure hybride, à la frontière entre réel et virtuel, parcourt les couloirs d'un abri anti-atomique, cherchant à ouvrir des portes qui ne s'ouvrent pas, ramassant des armes qui n'existent pas, dégainant face à un adversaire qu'on ne devine même pas.

Yan Duyvendak, né en Hollande en 1965, vit entre Genève et Barcelone. Diplômé de l'École Cantonale des Beaux-Arts de Sion et de l'École Supérieure d'Art Visuel de Genève, il a reçu de nombreux prix dont le Swiss Art Award 2002.

Face without expression, mechanical gestures, pointless moving around, a hybrid figure, at the frontier between real and virtual, moves through the corridors of a fallout shelter, attempting to open unopenable doors, gathering nonexistent arms, taking aim at a foe who can't even be guessed at.

Son : B. Fleutelot. Coproduction : Centre pour l'Image Contemporaine (sgg\*) saint-gervais genève / Fonds Régional d'Art Contemporain d'Alsace, Selestat / Fonds cantonal d'art contemporain, Genève / namics, Sankt-Gallen (Kunstpreis für neue Medien).

»» <http://www.duyvendak.com> ««

## ÉTAPE 4 — JOUER ENSEMBLE

### Paris Pong.

Djeff Regottaz & Jean-Claude Mocik [fr]  
Installation / Pong vidéo

Paris Pong est la version interactive du film Paris Solo version Dix sur Dix de Jean-Claude Mocik dans lequel il exploite un robot de prises de vues qui réplique à l'identique 10 mouvements de caméra dans 10 lieux parisiens différents. Djeff Regottaz propose aux spectateurs de déclencher la lecture des figures en suivant la logique de Pong, célèbre jeu vidéo de tennis du temps des premières

consoles, et ainsi d'agir physiquement sur le média. Né en 1975, Djeff Regottaz vit à Paris. Chercheur à l'Université Paris 8 au département Culture et communication, il est le fondateur du studio de création numérique Dekalko studio. Jean-Claude Mocik signe son premier film en 1979. En 1992, le Centre Pompidou lui consacre une rétrospective. Spécialiste en télévision Haute définition, il conçoit de nombreux prototypes visuels dont l'émission Paristroika sur MCM.

Paris Pong questions the relationship between video games and video. Djeff Regottaz uses Pong as an "Engine of Narration" by coupling the game events as a control element to Jean-Claude Mocik's film, Paris Solo version Dix sur Dix (1995).

Crédits : Dekalko Studio 2006 / D. Regottaz : conception, réalisation du dispositif. J-C. Mocik : réalisateur de Paris Solo dix sur dix. M. Davidov, J-M. Geridan : Programmation.

»» <http://dekalkostudio.free.fr/videopong/> ««

## ÉTAPE 5 — RÊVER ENSEMBLE ET VIVRE AILLEURS

### Habbo Hotel.

[fr]  
Communauté virtuelle / Monde persistant

La célèbre communauté virtuelle Habbo Hotel accueille les visiteurs, les artistes et les stars du jeu vidéo réunis pour l'événement Jouez ! dans son palace 5 étoiles et leur dédie des appartements privés ainsi que des espaces d'échange et de rencontre. Vous pourrez ainsi prendre un verre au bar avec le célèbre créateur de jeux vidéo Shigeru Miyamoto ou encore sauter dans la piscine en compagnie de l'artiste catalan déjanté Marcel·lí Antúnez Roca.

Imaginé par des artistes finlandais, Habbo Hotel est le nom d'un des phénomènes du moment sur internet. Communauté virtuelle qui s'adresse plutôt aux adolescents, Habbo est un espace de rencontre où l'on peut : créer sa propre chambre; danser; manger, boire et discuter dans les cafés et restaurants; aller au cinéma; ou adopter un animal. Plus qu'un hôtel virtuel 5 étoiles à customiser, Habbo ouvre les portes d'une vie parallèle insufflée par 550 000 internautes permanents.

Habbo Hotel, one of the largest online communities, invites visitors, artists and video game stars joined together for the event Play ! in its virtual 5 stars hotel and dedicates to them private apartments as well as spaces for exchanges and encounters.

»» <http://www.habbo.com/hotel> ««

## ÉTAPE 6 — APPRENDRE EN JOUANT

### reacTable\*.

Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger, Marcos Alonso [es]

Installation musicale multi-joueurs  
Le 30/09 une performance issue de l'installation sera présentée à la Maison de La Villette.

Échecs ou Monopoly ? Max ou Pure data ? La reacTable\* est un instrument audiovisuel multi-utilisateurs avec une interface de composition simple et intuitive. Manipuler des objets disposés sur une table animée. Les rapprocher ou les toucher modifie les caractéristiques du son, permettant une infinité de combinaisons sonores et musicales, et génère une animation visuelle liée à cette activité sonore. Après la révolution du laptop dans la musique électronique, la reacTable\* propose un instrument plus transparent et interactif qui surpasse les contraintes de la trilogie écran clavier souris en réincorporant la gestualité dans le live musical.

L'instrument a été développé sous la direction de Sergi Jordà par une équipe de luthiers numériques du Music Technology Group de l'institut audiovisuel de l'Université Pompeu Fabra de Barcelone.

The reacTable, is a state-of-the-art multi-user electro-acoustic music instrument with a tabletop tangible user interface. Several simultaneous performers share complete control over the instrument by moving physical artefacts on the table surface and constructing different audio topologies in a kind of tangible modular synthesizer or graspable flow-controlled programming language.

»» <http://www.iaa.upf.es/mtg/reacTable/?media> ««

»» <http://www.iaa.upf.es/mtg/reacTable/> ««

DE HAUT EN BAS, DE GAUCHE À DROITE

///FURMINATOR.

|||||fur||||

HABBO HOTEL.

BEIJING ACCELERATOR.

Marnix de Nijs

GAME OVER.

Yan Duyvendak

PARIS PONG.

Djeff Regottaz & Jean-Claude Mocik

REACTABLE.

Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner,

Günter Geiger, Marcos Alonso

Ph. Bram de Jong



## PART 2 — Maison de La Villette

29.09 + 30.09 + 01.10

En journée : 14h-18h — Entrée libre

29.09 + 30.09

En soirée (à partir de 20h) — TP 10€/TR 8€

### Painstation.

//////////fur//// [all]

Installation cruelle pour joueurs addicts

Après le succès rencontré à Émergences en 2004, le collectif //////////fur///// revient avec sa redoutable Painstation. Cette installation interactive interroge les limites de la virtualité et de l'implication dans l'univers du jeu. Deux joueurs s'affrontent sur le célèbre jeu d'arcade Pong. Mais attention, ici on ne joue pas sans conséquence : pour chaque balle manquée, il faudra subir les représailles de la machine ...

Painstation is a two-person console that dishes out physical pain to unsuccessful players. The software is based on Pong, an early computer game.

»» <http://www.fursr.com> ««

### VideoPuncher.

Adelin Schweitzer [fr]

Attraction multimédia

Pour que ça marche, il faut taper dedans ! Mais attention, plus on frappe fort, plus on en prend plein les yeux. Le VideoPuncher est un punching-ball-télécommande. Il réagit à la violence de vos coups et rebalance des vidéos plus ou moins violentes selon l'intensité de la frappe. Adelin Schweitzer, jeune artiste multimédia, diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, développe des dispositifs interactifs ludiques.

VideoPuncher is a punching-ball-remote control. It reacts to the violence of your blows and sends you back more or less violent videos according to the intensity of striking.

»» <http://www.deletere.org/> ««

### Habbo Hotel.

[fr]

Communauté virtuelle / Monde persistant

Habbo Hotel est aussi à la Maison de La Villette !

Présentation du projet p. 06.

### Mr. Punch.

//////////fur//// [all]

Installation mécanique pour 2 joueurs

Avec son interface mécanique «oldschool» et ses déguisements rappelant les personnages traditionnels du théâtre de marionnettes anglais *The Punch & Judy Show*, Mr. Punch est à la croisée des premiers automates des années 30 et du jeu vidéo moderne de combat. Mr. Punch se joue à deux, l'objectif : décapiter la marionnette de l'adversaire avec son bâton...

Disguised as a Punch and Judy Show, Mr. Punch emerges as a crossover between an early automata from the 30ties and a modern videogame: 2 players grab control over mechanical puppets and try to knock each others wooden heads off the iron shoulders.

Peintures : D. Van der Post. Costumes : M. Höfflin et L. Hess.

»» <http://www.fursr.com> ««

### Afalud.

FOCUS

Marcel.lí Antúnez Roca [es]

Jeu vidéo / odyssee baroque et interactive

Afalud, transposition de la célèbre performance robotique *Afasia* de Marcel.lí Antúnez en jeu vidéo, est un conte de fée qui retrace les aventures d'Antugroc et de ses complices lors de leur retour au village. Cet Ulysse incongru emmène avec lui le joueur dans les péripéties de son Odyssée bien particulière : la bataille du village, la rencontre avec le mangeur de loto, les aventures de Polyphème ou les rites sensuels des sirènes...

Fondateur de la Fura dels Baus, Marcel.lí Antúnez Roca est internationalement reconnu pour ses performances excentriques et ses installations robotiques.

Afalud, video game's version of the famous robot performance *Afasia* of Marcel.lí Antúnez, is a fairy tale which recalls the adventures of Antugroc. This incongruous Ulysses takes along with him the player in the adventures of his particular *Odyssee*...

Création & direction : Marcel.lí Antúnez Roca.

Mentions complètes sur [www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com). Produit par Panspermia S.L.

»» <http://www.marceliantunez.com> ««

### Motor Karaké.

MEC (Motards En Colère) [fr]

Installation engagée et bruyante pour 2 joueurs

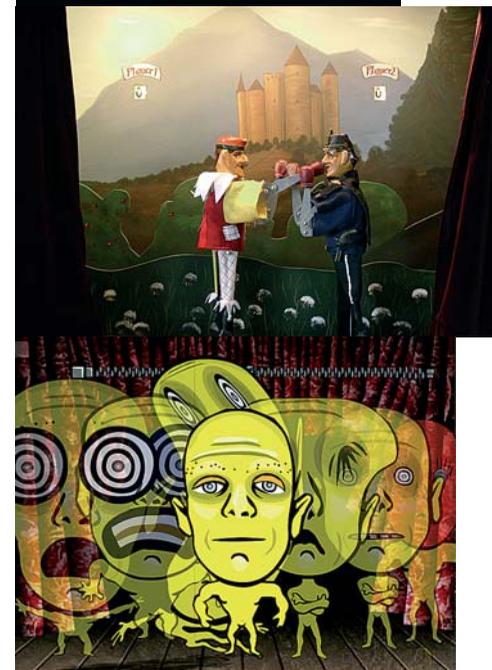
Une performance du collectif MEC sera présentée

le Samedi 30 à la Maison de La Villette

Le Motor Karaké est une course de moto dont le carburant est humain. Un long et puissant cri propulse l'engin à une vitesse équivalente à son intensité. Cette véritable poursuite de hurlements se pratique à deux, le premier qui parvient à faire 5 tours de circuit remporte la course. Pro-moto, anti-voitures, MEC a déjà tourné en 2005 en Californie et au Japon, où ils ont rencontré un vif intérêt chez les motocyclistes locaux, preuve de la portée internationale de leur cause.

The Motor Karaoke is a bike race powered by human screams, the louder the faster. The first of the 2 players who makes 5 laps wins the game.

»» <http://grogore.free.fr/event/motorkaraoke/motorkara.htm> ««

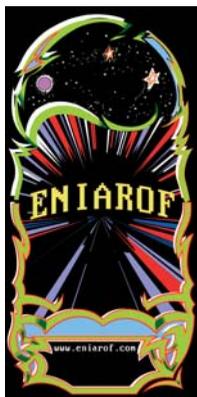


DE HAUT EN BAS  
**PAINSTATION.**  
//////////fur////  
**MR. PUNCH.**  
//////////fur////  
**AFALUD.**  
Marcel.lí Antúnez Roca  
**MOTOR KARAKÉ.**  
MEC (Motards En Colère)

# Zone d'arcade Eniarof.

**VENDREDI 29.09 + SAMEDI 30.09**

Mezzanine Maison de La Villette  
À partir de 20h



La Zone d'arcade *Eniarof* est une installation de consoles de jeux vidéo "hackées". Les modifications des consoles de jeux vidéo engageront le spectateur dans une relecture décalée, voire recalée, de titres célèbres de jeux vidéo. Que se passe-t-il quand Mario est sous psychotrope ? Quand Sonic est victime de baisse de tension ? Quand les combattants d'un "street fighter" abandonnent le karaté pour la danse synchronisée ?

*Eniarof* est un projet de fête foraine expérimentale dont la première édition a été présentée en mars dernier à Aix-en-Provence.

» <http://eniarof.over-blog.com/> «

Avec le soutien de l'ENSAD / ARI.



DE HAUT EN BAS  
**HYPER OLYMPIC.**  
Djeff Regottaz  
**INVADERS!**  
Douglas Edric Stanley  
**NOISY NUCLEUS.**  
Antonin Fourneau  
**THE MASHUP MACHINE.**  
Jankenpopp  
**PAINT BALL.**  
Collectif Dardex et Mort2faim

## Hyper Olympic.

Djeff Regottaz [fr]

Installation interactive pour 2 coureurs

*Hyper Olympic* est un dispositif conçu pour jouer au jeu d'arcade Konami *Track and Field* de 1983. Simulation du 100m olympique, ce jeu rappelle aux "old gamers" un usage intensif du joystick, la rapidité du mouvement étant la clé de la réussite. *Hyper Olympic* intensifie l'expérience physique en substituant au joystick une dalle quatre contacts au sol entraînant les joueurs dans un rythme de plus en plus frénétique...

*Hyper Olympic is a device designed to play the arcade Konami "Track and Field" game. Simulation of the olympic 100m, this game especially recalls to the "old gamers" an intensive use of the joystick. Substituting the joystick for a feet interface, Hyper Olympic seeks to intensify the physical experiment and to take the player in an increasingly frantic rhythm...*

© Dekalko Studio 2006. D. Regottaz : conception, réalisation du dispositif.  
L. Horellou : programmation. C. Charbonnel : réalisation des dalles.

» <http://dekalkostudio.free.fr/> «

## Invaders!

Douglas Edric Stanley [usa]

Installation interactive

Le public a pour mission d'anéantir les "space invaders" qui envahissent les murs de la mezzanine de la Maison de La Villette... Pour protéger le monde de ces perfides envahisseurs, il n'a qu'un geste à faire : viser et tirer... avec ses doigts... À la façon du "air guitar", l'art de jouer d'une guitare invisible, c'est ici du "air gun" ou du "air tank" que l'on peut pratiquer. C'est un concept plutôt barré et les participants réalisent rapidement que la plupart des parties de leur corps peuvent être utilisées comme arme : bras, tête, fesses, genoux, pieds...

Artiste d'origine américaine, Douglas Edric Stanley est professeur d'arts numériques à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence et chercheur au Laboratoire Esthétique de l'Interactivité à Paris 8.

*People put their feet in the right spot and defend the world from those nasty Invaders by shooting with their fingers in the air. It's sort of like air guitar, but instead its air gun or air tank. Pretty quickly the public figured out that pretty much any part of their body could shoot: arms.*

» <http://www.abstractmachine.net> «

## Noisy Nucleus.

Antonin Fourneau [fr]

Installation interactive

*Noisy Nucleus* consiste à générer une composition musicale en utilisant l'activité d'un joueur de jeu vidéo. Pour réaliser cet exploit, une Gameboy est raccordée entre la console de salon et le joystick afin d'observer le comportement

du joueur (rapidité, intensité...) et créer une nouvelle partition musicale du jeu dépendant de deux facteurs "quel est le jeu?" et "quel type de joueur est en face?" Antonin Fourneau, jeune diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, travaille sur le détournement de consoles dans des installations qui interrogent le statut du joueur et son comportement.

*Noisy Nucleus diverts the activity of a video game player to generate a musical composition by means of a Gameboy observing the player's behavior: speed, intensity...*

» <http://atocorp.free.fr/> «

## The Mashup Machine.

Jankenpopp [fr]

Machine de foire déjantée

Les super stars de la pop ravagent notre jardin. Pour les empêcher de faire d'autres dégâts on leur tape sur la tête, histoire de leur remettre les idées en place, et réaliser ainsi un mix Bastard pop digne de Dj Bill Burroughs. À l'heure de la loi DADVSI, cette machine de foire interroge le concept de propriété intellectuelle, en toute illégalité. Touche-à-tout surdoué, cet artiste oscille toujours entre plusieurs champs : musique, mais aussi performance, programmation informatique et expérimentation schizophrène.

*Hypermedia crazy artist from Marseille, Jankenpopp realizes for us a pop Bastard mix worthy of Dj Bill Burroughs.*

» <http://jankenpopp.com> «

## Paint ball.

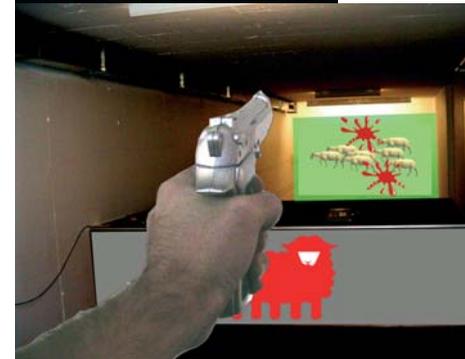
Collectif Dardex et Mort2faim [fr]

Ball-trap multimédia

Cette installation reprend de façon décalée le système des stands de tir des fêtes foraines. Le participant est invité à tirer avec des pistolets paint ball sur un écran vidéo. Le tireur habile déclenchera du son, des vidéos et du laser, devenant pour un instant un DJ&VJ virtuose... Dardex et Mort2faim regroupent plusieurs artistes diplômés de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Sensibles à l'univers 8bits des anciennes consoles comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme le laser, la vidéo, le web ou le son.

*This installation diverts the system of the shooting ranges. The participant is invited to fire with paint ball guns on a video screen. The skilful gunman will start sound, videos and laser, becoming for one moment a virtuoso DJ&VJ...*

» <http://dardex.free.fr> «  
» <http://www.mort2faim.com> «



# 2 SOIRÉES + NUIT 29.09 + 30.09

Maison de La Villette

## ROUND #1 — 29.09

20h-3h — TP 10€ / TR 8€

Pour sa soirée d'ouverture, Émergences présente un programme riche et éclectique, performances inédites, concerts hypnotiques et shows déjantés...

En vedette, une des figures cultes de l'art cybernétique, le performer catalan Marcel.lí Antúnez Roca et le turbulent collectif Exyzt pour une Nuit électro très ludique : une invasion de pixels s'empare de la Maison de La Villette, la chasse est ouverte. C'est à vous de jouer !

Ouverture des portes 20h

**JEUX / INSTALLATIONS** dès 20h  
Itinéraire GameART  
Zone d'arcade Eniarof

**SPECTACLES / CONCERTS / PERFORMANCES** de 20h30 à minuit

20h30	reactTable*	Performance / Musique
	<b>S. JORDÀ + G. GEIGER</b>	
21h10	Protomembrana	Performance / Théâtre
	<b>MARCEL.LÍ ANTÚNEZ</b>	
22h15	<b>GANGPOL UND MIT</b>	Concert
23h10	<b>XERAK</b>	Concert performance

**NUIT ÉLECTRO NUIT EXYZT PLAYGROUND** de minuit à 3h

Minuit	<b>SPPEGX3T</b>	Vidéo Live Game Performance
1h	<b>EXYZT LIVE SET</b>	Live DJ/VJ

## reactTable\*.

Sergi Jordà & Günter Geiger

Martin Kaltenbrunner, Marcos Alonso [es]

**Musique** : Performance électro-acoustique multi-joueurs

Du Laptop au Tabletop... Sergi Jordà explore, dans le cadre d'une performance électro-acoustique, les capacités sonores et visuelles de sa surprenante *reactTable\**, présentée au dernier festival Sonar de Barcelone. Vous pouvez également expérimenter en journée cette révolutionnaire interface de création musicale multi-joueurs dans le cadre d'*Itinéraire GameART*.

*Sergi Jordà explores, within the framework of a new electroacoustic performance, the extraordinary sound and visual capacities of his reactTable\*, multi-players interface of musical creation to be experimented in the GameART exhibition.*

» <http://www.iaa.upf.edu/~sergi> «

20H30  
DURÉE 30 MIN

## Protomembrana.

Marcel.lí Antúnez Roca [es]

**Théâtre** : Performance-conférence métaphysique et poétique

Marcel.lí Antúnez Roca présente pour la première fois en France *Protomembrana*, sa toute nouvelle performance mécatronique pour exosquelette et projection multimédia. Projet hybride entre conférence, fable métaphysique et spectacle poétique, cette performance inspirée des *Métamorphoses* d'Ovide et de *L'origine des espèces* de Charles Darwin propose une interprétation fantasque et très personnelle de l'évolution de la vie sur terre et de la mutation des espèces confrontées aux innovations technologiques.

*For the first time in France, Marcel.lí Antúnez Roca presents his new project Protomembrana, a mechatronic performance supported by an exoskeleton and multimedia projection. Hybrid project between conference, fable and show, it questions the social upheavals caused by the technological innovations.*

Auteur, performer et dessins : M. Roca. Animation : L. Fortuny. Programmation : M. Sisti Sette. Musique : Alain Wergifosse. Mentions complètes sur [www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com). Coproduction : Panspermia Production SL / dedale-d-lab / Arcadi. Avec le soutien de : DICRÉAM / Generalitat de Catalunya / Institut Català de les Indústries Cultural, Ministerio de Cultura / España, Ajutament de Barcelona / Institut de cultura.

» <http://www.marceliantunez.com> «

21H10  
DURÉE 55 MIN  
**FOCUS**

## Gangpol und Mit.

[fr]

**Musique** : Concert electro toy pop

Groupe phare du label Wwilko, Gangpol (sonore) und Mit (visuels) développe un univers à la fois cheap et complexe, ludique et dérisoire. Une musique électronique fédératrice, jouant avec l'inconscient collectif, la synthèse vocale et les sonorités 8bits. Au travers de traitements digitaux violents passe une foule de références : valse, pop psyché, country, traditionnels chinois, etc. En live, ils diffusent aux machines projections visuelles hybrides (animation, vidéo numérique et 3D) et impulsions électriques addictives pour le fessier.

*Gangpol (sound) und Mit (visual) develop an unforeseeable universe. They combine a contrasted electronic music, from the calmest melody to the most wild noise, supported by hybrid visuals.*

» <http://gangpol.free.fr/> «

22H15  
DURÉE 45 MIN

## Xerak.

[fr]

**Musique** : Live électro punk disco trash

Cybercréature de cartoon ou homme-orchestre électronique touché par la foudre ? Quoi qu'il en soit, Xerak déchaîne les foules. Illustrations, animations, sound design, sexfloor music, Xerak développe toutes les facettes de la création pour y mixer pêle-mêle ses influences : Électro, Pixel art, Manga, Punk ou Disco trash grand guignolesque. Provocateur, performer et artiste complet, il n'hésite pas à mêler une pop surformatée à des lyrics déviants, le tout sur fond de low-tech gabber aux accents 8bits.

*Visual and sound artist. 8 bits, freaky dancefloor, electro-disco-rock (etc.), pixel, trash, early electronics, chiptunes, mangas, 80's pop... what else? Music, graphic animation, design, videos, he develops all sides of creation and turns himself into the hero of a cyber-cartoon.*

» <http://www.xerak.com> «

## NUIT EXYZT PLAYGROUND

Le collectif Exyzt s'empare de la Maison de La Villette pour une première nuit magique placée sous le signe de la performance, du jeu vidéo et de la fête électro... Créé en 2003, à l'initiative de cinq architectes, Exyzt est une plateforme de création pluridisciplinaire (graphisme, photo, vidéo, musiques électroniques, arts vivants...)

Émergences invites the group Exyzt for its first party. You will enjoy an exceptional video game performance followed by a great electro festival.

» <http://www.exyzt.org> «



MINUIT  
DURÉE 60 MIN

## SPPEGX3T.

Super Prime Pro Evolution GX3 Turbo (2006 Gold Multiplayer Edition) / Exyzt [fr]  
Musique/vidéo : Vidéo Live Game Performance

Le public et le décor de la Maison de La Villette deviennent la cible des artistes qui s'affrontent dans un jeu vidéo géant à l'échelle du bâtiment, entre FPS et sets DJ/VJ :  
///////////////// Beta Version RC 1 Total X World San Andreas //////////////////////////////////  
Mega Blast Counter Toy Ressurrection // Delta Ops Digital Rainbow // We love Countdown Invaders //////////////////////////////////////  
The legend of Bingo may cry //// 5X5eyes Remix...

Giant video game in La Maison de La Villette between FPS and set DJ/VJ: ///////////////////  
Beta Version RC 1 Total X World San Andreas //////////////////////////////////////  
Mega Blast Counter Toy Ressurrection // Delta Ops Digital Rainbow // We love Countdown Invaders  
//////////////////////////////////// The legend of Bingo may cry //// 5X5eyes Remix...

1H  
DURÉE 120 MIN

## Exyzt Live Set.

Le turbulent collectif Exyzt au grand complet et leurs invités présentent une affiche exceptionnelle pleine de surprises visuelles et musicales : artistes, DJ et performers. Platines et machines joueront pour un dance floor aux couleurs des figures cultes du jeu vidéo. Blip à gogo et vocoder au micro, c'est la fête du jeu vidéo avec, en special guest, Zelda, Mario et Zangliel... Avec DJ Christina Lopez, DJ Mat Gorski...

DE HAUT EN BAS  
**PROTOMEMBRANA.**  
Marcel.lí Antúnez Roca  
**GANGPOL UND MIT.**  
**XERAK.**  
**SPPEGX3T.**

## ROUND#2 — 30.09

20h-5h — TP 10€/TR 8€

Aux commandes de cette dernière soirée agitée, des artistes engagés dans un court-circuit entre la réalité et l'univers du jeu... Pour finir, les meilleurs représentants de la musique 8bit feront vibrer le public tard dans la nuit au son des Atari et autres Gameboy. À ne pas manquer : le retour à Émergences du performer Suisse Yan Duyvendak; Epizoo, la performance désormais culte de l'artiste catalan Marcel.lí Antúnez; les pionniers de la Chip Music Bodenstandig 2000 et les très attendus Lillois de Dat Politics.

Ouverture des portes 20h

**JEUX / INSTALLATIONS** dès 20h  
Itinéraire GameART  
Zone d'arcade Eniarof

**SPECTACLES / CONCERTS / PERFORMANCES** de 20h30 à 1h

20h30 You're dead Performance / Théâtre  
**Y. DUYVENDAK**  
20h55 **BURACELL** Performance / Musique  
21h35 Epizoo Performance / Théâtre  
**MARCEL.LÍ ANTÚNEZ**  
22h05 My name is Neo Performance / Théâtre  
**Y. DUYVENDAK**  
22h30 **MOTARDS EN COLÈRE** Performance / Musique  
23h Epizoo#2 Performance / Théâtre  
**MARCEL.LÍ ANTÚNEZ**

**NUIT ÉLECTRO MICROMUSIC.NET** de 23h30 à 5h

23h30 **BODENSTANDIG 2000** Live set  
00h25 **DAT POLITICS** Live set  
1h35 **SPUTNIK BOOSTER AND THE FUTURE POSERS** Live set  
2h30 **MICROMUSIC LIVE SET** Live & DJ set

**PETIT DÉJEUNER À L'AUBE**

PAGE SUIVANTE, DE HAUT EN BAS

**YOU'RE DEAD.**  
Yan Duyvendak  
**BURACELL.**  
Ph. Stuart Southwell

**EPIZOO.**  
Marcel.lí Antúnez Roca

**MY NAME IS NEO.**  
Yan Duyvendak

**MEC (MOTARDS EN COLÈRE).**

20H30  
DURÉE 15 MIN

## You're dead.

Yan Duyvendak [ch]

Théâtre : Performance

FOCUS

Continuant son exploration des nouvelles icônes que nous offre la société de consommation, Yan Duyvendak, vêtements militaires et mitrailleuse au poing, s'incarne en un personnage de jeu vidéo. Mélangeant différents niveaux de réalité, il passe imperceptiblement du rôle du joueur à celui du soldat sur l'écran pour finir en véritable guerrier.

Yan Duyvendak is the incarnation of a character from a video game. Mixing different levels of reality, he passes imperceptibly from the role of the player to that of the soldier on the screen, only to finish as a real soldier.

Performance : Y. Duyvendak. Mise-en-scène : I. Atorrasagasti. En collaboration avec N. Borgeat. Coproduction : Centre pour l'Image Contemporaine (sgg\*) saint-gervais genève / Fonds Régional d'Art Contemporain d'Alsace, Selestat / Fonds cantonal d'art contemporain, Genève / namics, Sankt-Gallen (Kunstpreis für neue Medien)

» <http://www.duyvendak.com> «

20H55  
DURÉE 30 MIN

## Duracell.

[fr]

Musique : Live électro

Habité par l'âme d'un ninja pixelisé sorti du ventre d'un Amiga, André Diamant n'a pas besoin de piles pour jouer de la batterie comme un lapin épileptique et susciter l'hystérie dans le public. Duracell est un one-man-band sidérant qui parvient à synchroniser avec autant d'énergie que de précision un jeu de batterie free-punk et des rafaes de mélodies électroniques modulaires dignes des premiers jeux vidéo.

André Diamant is Duracell, a one-man band inspired equally by insane bass'n'drums combo Lightning Bolt and the brain-itching melodies of vintage computer games.

» <http://andrediamant.free.fr> «

21H35 & 23h  
DURÉE 20 MIN

## Epizoo.

Marcel.lí Antúnez Roca [es]

Théâtre : Performance

FOCUS

En 1994, Epizoo fait sensation sur la scène artistique internationale. Cette performance culte, qui marque le début de la carrière en solo de Marcel.lí Antúnez après son départ du groupe cyber-punk la Fura dels Baus, explore les frontières entre virtualité numérique et vulnérabilité physique : l'artiste, équipé d'un exosquelette et transformé en jeu vidéo humain, est livré aux mains d'un public devenu sadique...

The Epizoo performance enables the spectator to control Marcel.II's body by means of a mechatronic system. In the art world, Epizoo is an early example of the application of computer technology to the human body.

Création: M. Antúnez Roca. Dessin Informatique et musique: S. Jordà. Sculpteur mécanique: R. Olbeter. Infographies: P. Corachan et M. Antúnez. Dessin d'illumination: R. Rey. Production: M. Antúnez avec S. Jordà, Loma productions et Sigma Bordeaux. Avec le soutien de: Generalitat de Catalunya/ Institut Català de les Indústries Culturals, Ministerio de Cultura / España, Ajutament de Barcelona / Institut de cultura

»» <http://www.marceliantunez.com> ««



## My name is Neo.

Yan Duyvendak [ch]

Théâtre : Performance

Neo, anagramme de The "One" / "l'Élu" et personnage principal de *Matrix*, est celui qui doit sauver le monde de la suprématie des machines. Yan Duyvendak, vêtu de cuir noir, devient le double de Neo. Passant de l'autre côté de l'écran, il imite, sans effets spéciaux, les chorégraphies complexes auxquelles se livre le héros et offre un combat comique, transpirant la lutte inégale entre le concept et la matière.

Neo - anagram of the "One" and main character in *The Matrix* - must save the world from the rule of the machines. Yan Duyvendak becomes Neo's double. Stepping through the mirror, he imitates the hero's complex choreography. But without the aid of special effects, his combat becomes a comical one...

Performance : Y. Duyvendak. Mise-en-scène : I. Atorrasagasti. En collaboration avec N. Borgeat. Coproduction : Centre pour l'Image Contemporaine (sgg\*) saint-gervais genève

»» <http://www.duyvendak.com> ««

22H05  
DURÉE 15 MIN

FOCUS

22H30  
DURÉE 20 MIN

## MEC (Motards En Colère).

[fr]

Musique : Performance bruyante et engagée

Les MEC présente également une installation participative dans l'itinéraire GameART à la Maison de La Villette.

Les MEC promettent un show "motor-booty-gabber" à base de hurlements sauvages et furieux. Et pour les amateurs, rendez vous sur l'installation interactive pour un tour gratuit.

The MEC promise a "motor-booty-gabber" show based on wild and furious screams.

»» <http://grogore.free.fr/event/motorkaraoke/motorkara.htm> ««

## NUIT MICROMUSIC.NET

Émergences mène le bal avec les meilleurs représentants de la music 8bits pour une extraordinaire nuit blanche en pixel orchestrée par le collectif micromusic.net.

Micromusic.net est à la fois un label et une communauté internationale qui réunit plus de 7000 amateurs de chiptune, musique réalisée à partir d'ordinateurs et de console de jeu "vintage" comme les Atari St, Commodore 64 et autres Gameboy. La chiptune regroupe tous les styles de musique : électro, hip hop, drum and bass, punk électronique...

Low-tech music for high-tech people? micromusic.net is an underground sound community, a digital lifestyle platform for screen-kids, joystick-lovers and audio Nurd.

23H30  
DURÉE 45 MIN

## Bodenstandig 2000.

[de]

Musique : Freaky live electronic rock show

Les deux garçons de Bodenstandig 2000 ont décidément trop joué aux jeux vidéo dans leur jeunesse... Après avoir tenté vainement de devenir riches en développant un logiciel de musique, ils décident de se reconverter en popstars : rôle qui se révélera leur coller parfaitement à la peau. On les surnomme maintenant "les parrains de la chip music". Groupe culte fondé en 1995, ils ont été signés par le select label anglais Rephlex Records. Considéré par Aphex Twin meilleur live de l'année 2002, ils ont aussi largement influencé l'album *Medulla* de Björk. C'est sur scène, qu'ils livrent tout leur potentiel avec un véritable rock show combinant chansons à capella, chorégraphies ridicules, visuels télématiques, échanges avec le public, voitures volantes et base lunaire.

Bodenstandig 2000 is a german group of electronic music founded in 1995 by Dragan Espenschied and Bernhard Kirsch. The group created the sound for the generation born with the very first monitors. Because of their attitude naturally nerdy, they also became the net popstars.

00H25  
DURÉE 60 MIN

## Dat Politics.

[fr]

Musique : Électro pop ludique et judilaire

Superstar de la jet-set électro-bricolo, Dat Politics jouit à l'étranger d'une solide réputation live de laptop entertainer. À l'occasion de la sortie de leur sixième album *Wow Twist* le trio incontournable du label Chicks On Speed investit la Maison de La Villette pour un show aussi

schizophrénique qu'hyperactif aux frontières de la pop et de l'électro. Attention, les trois animaux fluo concoctent un lavage de cerveau spécial. La recette : un "Gloubiboulga" atomico punk-acid, épileptique R'n'B, tango-clash qui donne une envie irrésistible de sauter dans tous les sens.

DAT Politics are a trio of Gallic laptop poppers. Their music is a incredibly exciting and energetic mixture between minimalism, electro - pop- acoustic & deconstructed techno, with a very joyful and humorous touch to it.

»» <http://www.datpolitics.com/> ««

1H35  
DURÉE 45 MIN

## Sputnik Booster and the Future Posers.

[de]

Musique : Électro-punk performance

L'univers fantastique de Sputnik Booster and the Future Posers confronte électro-punk et chiptunes synthétique. Avec l'album *Assembly Road*, les six hommes robots tout de carton vêtus redéfinissent avec raffinement le genre "chip-punk" et se font remarquer comme les meilleurs performers de la scène chip. Machines vintage et consoles de jeux des années 80 vrombissent pour un show bionique, hystérique et excentrique.

With their album *Assembly Road*, the German group Sputnik Booster and the Future Posers proposes a fantastic mixture between electro punk and chiptunes, music synthesized by computers or game consoles.

»» <http://catbull.com/futureposers> ««

2H30  
DURÉE 150 MIN

## Micromusic live set : DJ guests & surprises !!!



DAT POLITICS.  
Ph. Paul Tahon

3

## POINT À POINT

29.09 + 30.09

Maison de La Villette

À partir de 20h

**Plateforme de collaboration artistique  
en réseau Paris-Strasbourg**

Festival Émergences Paris

Festival Les Nuits Électroniques de l'Ososphère Strasbourg

Depuis 3 ans, le festival Émergences et le festival Les Nuits Électroniques de l'Ososphère à La Laiterie (Strasbourg), qui se déroulent chaque année à la même période, ont mis en place un jumelage artistique.

Cette complicité se poursuit cette année avec la programmation simultanée de créations et de performances en réseau, d'expérimentations numériques, de retransmissions live et par la mise en place de Point Radio, la web radio temporaire créée à l'occasion des festivals qui tire ses contenus en temps réel de cette double programmation. Ces passerelles artistiques permettent aux publics des deux manifestations d'entrer dans un univers commun, sorte de méta-festival virtuel, d'y évoluer et de s'y rencontrer.

*During its 2004 Émergences festival, dedale initiated an artistic cooperation with Les Nuits Électroniques de l'Ososphère, a festival set at La Laiterie in Strasbourg. The two festival are back again working together this year as they will put forward a simultaneous programme of network performances and creations, of digital experiments, and of live retransmissions. They will also set up Point Radio, a temporary radio created for the event and whose content will originate from the dual programming.*

*The networking initiated here aims at generating artistic connections between the two festivals and means to enable spectators from the two spots to enter a common universe – a sort of virtual meta-festival – to live through the new experience and to meet up with each other.*

### Vis-à-vis.

Installation en réseau entre Paris et Strasbourg

Ososphère et Émergences ouvrent en commun une fenêtre audiovisuelle placée au cœur de l'événement; depuis La Laiterie, la vue strasbourgeoise se perd en Émergences, depuis la Villette, l'œil plonge dans l'Ososphère. Entre regards miroirs, œil en coin, vis-à-vis et vice-versa, les publics des deux manifestations conversent les yeux dans les yeux.

*Ososphère and Émergences are together opening an audiovisual window that will be at the heart of the event: from La Laiterie (Strasbourg) eyes will see into Émergences, while sights of Ososphère will be caught from the Maison de La Villette. Looking at each other, side glancing at each other perhaps, "my eyes into your eyes" will literally define the relationship the spectators of the two events will experience with each other.*

### Point Radio.

Radio commune Émergences et Ososphère

Radio temporaire, Point Radio est alimentée en direct par les contenus des deux festivals: enregistrements live, plateaux et interviews en public, créations spécifiques. Le programme est retransmis en direct à Paris et Strasbourg dans les deux festivals ainsi que sur Internet en streaming audio.

Écoutez Point Radio : <http://www.festival-emergences.info>

*Creating a temporary radio common to both events and supplied live from the various geographical spots of each festival. The thematic radio programme is to be broadcast live in Paris and Strasbourg during the two festivals and will be available online in audio streaming.*

### Habbo Hotel.

Présentation du projet p. 06

## LES NUITS ÉLECTRONIQUES DE L'OSOSPHERE

Construire Les Nuits Électroniques de l'Ososphère.

Construire un concept inédit d'événement qui, à partir de ce qui se joue sur l'instant, se plaît à envisager présent et avenir "en situation". Construire un récit de l'époque en temps réel, qui explore notamment les nouveaux modes de création artistique. Construire un terrain d'expression pour les arts qui intègrent les enjeux liés aux nouvelles technologies, aux matières et matériaux électroniques et numériques. Construire le décor de cet objet culturel qu'est l'Ososphère à partir de celui qui nous est offert par le site de La Laiterie à Strasbourg. Construire un espace-temps, plus intercalé que décalé, qui participe de la vie de la cité et intègre ses présents, ses passés et ses futurs. Construire des complicités et construire des réseaux avec d'autres structures, d'autres lieux, d'autres événements, avec lesquels nous inventons d'autres transversalités. Et surtout, avec ceux qui – artistes, acteurs et spectateurs – les auront vécus, construire la mémoire, renouvelée et partagée, de ces heures singulières. L'Ososphère must be built.

À propos de la complicité entre Les Nuits Électroniques de l'Ososphère et le festival Émergences.

Dans une concomitance volontariste, les deux festivals viennent se poser sur le même temps pour mieux interroger ensemble l'espace qui les sépare. De questionnements communs et d'enjeux artistiques contigus, ils ont tiré les bases d'une collaboration pérenne qui prend aujourd'hui un statut de plateforme dédiée à la création numérique. Cette plateforme, qui entend développer une logique de soutien à la production et à la création, permet notamment d'articuler, au moment des festivals, une programmation commune d'artistes interrogeant la question de l'art en réseau. Leurs interventions proposeront une fois encore aux publics des deux événements de se rencontrer quelque part entre Strasbourg et Paris, entre réalité et virtualité, entre interactivité, ubiquité, perte de contrôle et prise en main.



»» <http://www.ososphere.org> ««

# CALL FOR PROPOSALS ÉMERGENCES 2007

Festival dedicated to new artistic forms and new media, Émergences gathers French and international artists in Paris within a resolutely transdisciplinary and original program.

For the fifth edition, we are looking for projects in all disciplines, especially, performances, circus, visual arts, architecture, game art, biotech art, artistic interventions in public spaces, networked performances (in the framework of collaborations with festivals in France and abroad)...

### MAIN ARTISTIC THEMES:

Mobility, network and ubiquity. The intimate, the unusual and the strange. The urban and nature. Art in the city. The games. The territorial issues. A special attention will be carried to projects using the wireless and mobile technologies (cellphones, vocal servers, MMS, SMS, videophony, GPS, WIFI...) Projects involving the audience will also be welcomed. Selected projects can be supported in the production within the framework of d-lab (production department of Dedale).

**DEADLINE CALL FOR PROPOSALS  
JANUARY 2007**

Application form & information

»» <http://www.festival-emergences.info> ««

# Podcastez bien plus qu'une radio.



## PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



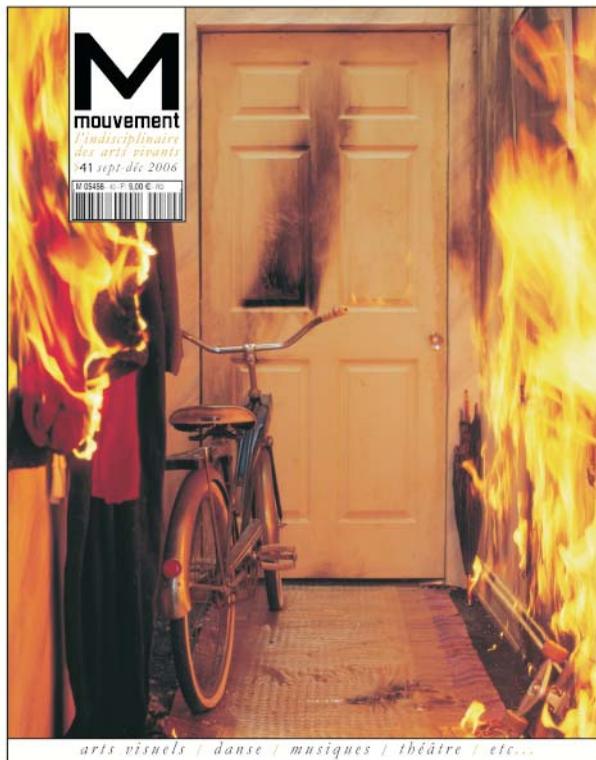
## PARTENAIRES OPÉRATIONNELS



## PARTENAIRES MÉDIAS



**mouvement n°41**  
en kiosque le 28 septembre



Bois de Reynold Reynolds et Patrick Jolley

arts visuels / danse / musiques / théâtre / etc...

En partenariat avec la Cité des sciences et de l'industrie et avec le soutien du Parc de La Villette, du Ministère de la culture et de la communication (DICRÉAM & DDAI), de la Région Ile-de-France et de la Ville de Paris.

# INFOS PRATIQUES

## ACCÈS

### Maison de La Villette

(à droite de la Cité des sciences et de l'industrie)  
26-28, avenue Corentin Cariou 75019 Paris  
M° Porte de la Villette

Bar et petite restauration sur place

### Cité des sciences et de l'industrie

30, avenue Corentin Cariou 75019 Paris  
M° Porte de la Villette

## TARIFS ET RÉSERVATIONS

### Maison de La Villette

Par téléphone : 01 43 66 82 52

Par courriel : [reservations@festival-emergences.info](mailto:reservations@festival-emergences.info)

En journée [14h-18h] : entrée libre (dans la limite des places disponibles)

En soirée : TP 10€ / TR 8€ (étudiants, chômeurs, bénéficiaires du RMI, intermittents du spectacle, billet Cité des sciences et de l'industrie)

### Cité des sciences et de l'industrie [Itinéraire GameART - Part 1]

Sur Internet : <http://www.cite-sciences.fr> ou par téléphone : 01 40 05 80 00

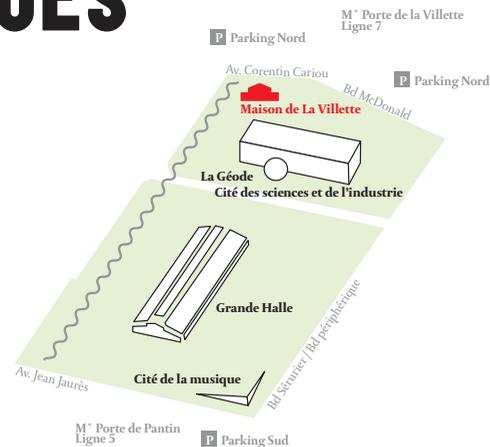
TP 7€50 / TR 5€50 (- de 25 ans, chômeurs et bénéficiaires du RMI) /

Gratuité : - de 7 ans; visiteurs handicapés + un accompagnateur; avec le Paris museum pass  
Ce billet donne droit au tarif réduit pour les soirées à la Maison de La Villette.

### Informations et programme détaillé

<http://www.festival-emergences.info>

[contact@festival-emergences.info](mailto:contact@festival-emergences.info)



## ORGANISATION

dedale est une structure de production et de diffusion consacrée aux nouvelles formes artistiques et aux nouveaux médias en Europe. Son projet s'articule autour de la production de projets artistiques innovants (d-lab), d'un programme international de résidences, du festival d'arts numériques Émergences et d'un observatoire européen des nouveaux médias.

<http://www.dedale.info>

### Équipe du festival Émergences

Direction générale et artistique : Stéphane Cagnot. Assistante : Agathe Ottavi. Administration : Joëlle Folch.  
Directeur de production : Didier Ringalle. Communication : Laureen Lagarde. Coordination projets transversaux : Valérie Pihet. Direction artistique et design [Print & Web] : Labomatic. Scénographie : Gaëtan Alin (SA G.A).  
Directeur technique : Fabien Gougeon. Conseiller : Philippe Keutgen. Régie générale : Xavier Ramon.  
Création lumière : Pierre-Yves Houdusse. Stagiaires : Quentin Vandewalle, Laurence Delporte, Annabelle Colas.

Et la collaboration de Jérôme Thibault, Simon Monneret, Annabelle Hagmann, Maryse Courberand, Thierry Danet, Nicolas Schelté, Pierre Emmanuel Reviron, Lise Bordage, Gaëtan Cieplicki, Pierre Hivernat, Frédéric Mazelli, Franck Picard, José Rubio, Jérôme Dupraz, Christine Drouin, Lucien Jouglu, David Fort, Sylvie Marascalchi, Christian Sévigné, Martine Bour, Ludovic Duchâteau, Hillary Goidell, Jean-François Bertrand.

Photographie de couverture : Florence Lebert.

ÉMERGENCES 2006 S'INSCRIT DANS LE CADRE DE

# VILLETTE NUMÉRIQUE 2006

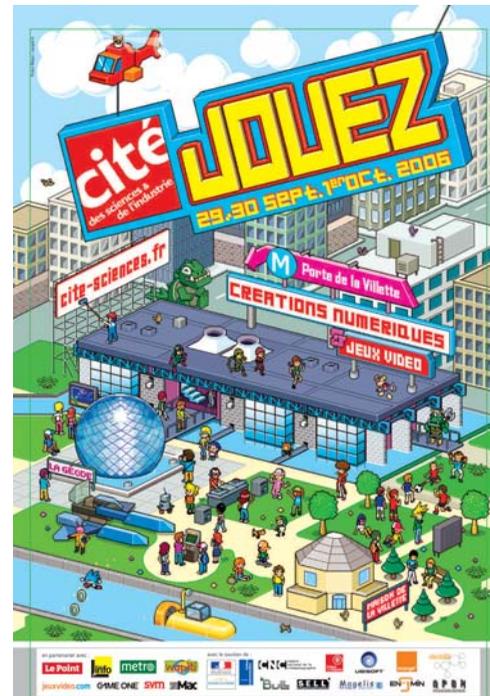
## CRÉATIONS NUMÉRIQUES ET JEUX VIDÉO : JOUEZ!

DU 29 SEPTEMBRE AU 1ER OCTOBRE 2006

Pour la troisième édition de Vilette Numérique, la Cité des sciences et de l'industrie, la Maison de La Villette et la Géode proposent les 29, 30 septembre et 1er octobre un événement autour de la création numérique et du jeu vidéo.

### AU PROGRAMME :

- // un parcours en 6 étapes conçues comme autant d'expériences offertes par les jeux vidéo;
- // une série de rencontres avec quelques designers stars mais aussi des chercheurs pour explorer les liens entre le jeu vidéo et la politique, la santé, les médias...;
- // des "game screenings" pour découvrir en 40 minutes un studio de création et son équipe à travers un jeu qu'il a réalisé;
- // trois soirées STARBALL dans la plus inattendue mais aussi la plus disco des salles de concert : la Géode;
- // un Itinéraire GameART, en collaboration avec le festival Émergences;
- // un mini salon des écoles qui forment les futurs créateurs de l'environnement audiovisuel et médiatique de demain;
- // deux soirées exceptionnelles et deux nuits blanches électro organisées par le festival Émergences.



Toute la programmation » <http://www.cite-sciences.fr/creanum-2006> «

Dans le cadre de Vilette Numérique  
*Jouez! Créations numériques et jeux vidéo*

**Paris**  
**Maison de La Villette**



**\* Festival Émergences 2006**



**Vendredi 29 septembre**  
**Samedi 30 septembre**  
**Dimanche 1er octobre**  
**2006**

**Spectacles**  
**Installations**  
**Performances**  
**Musiques électroniques**

**[www.festival-emergences.info](http://www.festival-emergences.info)**

Association dedale. Licence : cat 2 n° 7502321.  
ne pas jeter sur la voie publique