

## VILLETTE NUMÉRIQUE 2006

Créations numériques et jeux vidéo : JOUEZ !  
du 29 septembre au 1<sup>er</sup> octobre 2006

**Pour la 3<sup>e</sup> 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 1<sup>er</sup> octobre prochains un événement autour de la création numérique et du jeu vidéo.**

Le jeu vidéo est tout à la fois un produit de consommation culturelle (la France ne compte pas moins de 15 millions de joueurs), un petit bijou de créativité et de technologie, un marché mondial estimé à plus de 25 milliards d'euros, la source de nombreuses réflexions sur son implication dans la vie réelle et... l'objet de détournement par des artistes contemporains. Vilette Numérique 2006 explore ces multiples facettes et propose aux joueurs patentés comme aux curieux :

- **un parcours** en 6 étapes conçues comme autant d'expériences offertes par les jeux vidéo: détente, aventure, défi, seconde vie dans un monde virtuel, apprentissage pour la vie réelle... Ici 120 supports de jeu pour découvrir et redécouvrir une quarantaine de jeux : jeux culte, jeux historiques, jeux de demain ;
- 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 mix cinéma / musique électronique avec Château Flight, Enki Bilal/Goran Vejvoda, Amon Tobin ;
- un itinéraire **GameART**, en collaboration avec le festival Emergences : de la Cité des sciences à la Maison de la Villette, située sur son parvis, une dizaine d'installations d'artistes détournent l'univers, les codes et les langages des jeux vidéo pour offrir une vision décalée de cet incroyable phénomène de société ;
- 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 Emergences** (tout le programme sur festival-emergences.info) ;
- et quelques exclusivités dont on taira la plupart pour ne pas conjurer le sort... À signaler, tout de même, la projection en **avant-première à la Géode du nouveau film de Michel Ocelot, Azur et Asmar**, en version numérique, précédée d'une présentation de son adaptation en jeu vidéo.

**Stéphane Natkin**, professeur au Cnam, directeur de l'Ecole nationale des jeux et médias interactifs numériques (Enjmin), est le commissaire associé de cette manifestation. Cette troisième édition de Vilette Numérique est organisée avec le soutien du ministère de la culture et de la communication, du CNC, de la Caisse des Dépôts et du Pôle image Magelis, en partenariat avec Bull, Orange et Ubisoft et avec la participation de Microsoft, Nintendo, Sony et NVidia.

Le site internet de Vilette Numérique 2006 est [cite-sciences.fr/creanum-2006](http://cite-sciences.fr/creanum-2006). Il a été développé par des étudiants de l'Enjmin..

## INFORMATIONS PRATIQUES

### SOMMAIRE DU DOSSIER DE PRESSE

Les événements... dans l'événement !	p. 3
Le parcours du jeu vidéo	p. 4
Rencontre avec des game designers et autres spécialistes	p. 6
Mini salon des formations et des métiers du jeu vidéo	p. 9
Itinéraire GameART	p. 10
Musique électronique à la Géode : STARBALL	p. 13
Festival Emergences à la Maison de la Villette	p. 14

### Annexes

Les partenaires de l'événement : le pôle Image Magelis, Bull, Orange, Ubisoft.

### INFORMATIONS PRATIQUES

[www.cite-sciences.fr/creanum-2006](http://www.cite-sciences.fr/creanum-2006)

Cité des sciences et de l'industrie, Géode et Maison de la Villette

Métro Porte de la Villette

30 avenue Corentin Cariou, Paris 19<sup>e</sup>

Information du public : 01 40 05 70 90

#### Horaires :

**Cité des sciences** de 10h à 18h (19h le dimanche)

**Géode :**

Projections *Azur et Asmar* 16h30 (séance supplémentaire à 10h30 samedi et dimanche)

Concerts STARBALL : 20h30

**Maison de la Villette** de 14h à l'aube (sauf dimanche 14h-19h)

#### Tarifs :

**Cité des sciences et de l'industrie** : 7,5 € et 5,5 €

**Géode**

Projections *Azur et Asmar* : 5 €

Concerts STARBALL : 12 € et 10 €

**Maison de la Villette** : 10 € et 8 €

### INFORMATION PRESSE

Cité des sciences et de l'industrie, Géode

Annabelle Hagmann, 01 40 05 73 60 [a.hagmann@cite-sciences.fr](mailto:a.hagmann@cite-sciences.fr)

Maison de la Villette/ festival Emergences

Laureen Lagarde, 01 43 66 82 52 [laureen.lagarde@dedale.info](mailto:laureen.lagarde@dedale.info)

## LES ÉVÉNEMENTS... DANS L'ÉVÉNEMENT

### RENCONTRE INAUGURALE AVEC LES CINQ PLUS GRANDS CRÉATEURS DE JEU FRANÇAIS

Vendredi 29 septembre à 11h

Autour d'une même table : Michel Ancel, David Cage, Frédéric Raynal, Benoit Sokal et Eric Viennot.

Ces créateurs de renommée internationale témoignent de leur situation personnelle pour brosser un état des lieux de la création en France.

### LES GAME SCREENING DE STUDIO DE JEU VIDÉO

samedi et dimanche de 10h à 18h

Une quinzaine de studios français présentent au public un de leur derniers nés. Format imposé de 30 minutes pour une présentation des arcanes de la création d'un jeu.

### CINQ SÉANCES EN AVANT-PREMIÈRE DE AZUR ET ASMAR, LE NOUVEAU FILM DE MICHEL OCELOT

#### Projections précédées d'une présentation du jeu vidéo «Azur et Asmar»

Vendredi 29 à 16h30, samedi 30 septembre et dimanche 1er octobre à 10h30 et 16h30. Tarif : 5 €

Réservations [www.lageode.fr](http://www.lageode.fr) et [www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr)

Il était une fois Azur, blond aux yeux bleus, fils du châtelain, et Asmar, brun aux yeux noirs, fils de la nourrice, qui les élevait comme des frères dans un pays vert et fleuri. La vie les sépare brutalement. Mais Azur n'oublie pas les compagnons de son enfance ni les histoires de fée de sa nourrice, au pays du soleil. Devenu grand, il rejoint le pays de ses rêves, à la recherche de la Fée des Djinns. Il y retrouve Asmar, lui aussi déterminé à trouver et gagner la fée, bravant tous les dangers et les sortilèges d'un univers de merveilles

*Michel Ocelot a consacré six ans à ce projet. L'auteur de « Kirikou » passe cette fois à la 3D qu'il fait coexister avec les pratiques de l'animation traditionnelle. Pour ce véritable défi technologique, il a travaillé avec Mac Guff Ligne, société d'animation numérique française, qui a adapté les logiciels et techniques existants aux exigences du film. Des éclairages et des textures spécifiques ont vu le jour, enrichissant l'univers visuel d'Ocelot tout en respectant ses exigences d'épure, de simplicité et de précision.*

*Azur et Asmar, 1h39, copie numérique, sortie nationale le 25 octobre 2006*

*Le jeu vidéo «Azur et Asmar» : OUAT Entertainment/ Emme, sortie le 8 novembre 2006*



© Azur et Asmar, Michel Ocelot

### RENCONTRE AVEC JORDAN MECHNER, CRÉATEUR DE PRINCE OF PERSIA

Dimanche 1er octobre de 10h à 11h

Attention légende vivante ! Jordan Mechner est le programmeur de *Karateka* (1984) et de *Prince of Persia*. Cet Américain, figure illustre du jeu vidéo, vient parler de la création de son dernier jeu et de son adaptation au cinéma.

### DEMONSTRATION DES FRAG DOLLS

Samedi 30 septembre de 15h à 18h

Les *Frag Dolls* (poupées flingueuses en français) sont une équipe féminine semi-professionnelle de sport électronique. Ces filles ont en commun une passion pour le jeu vidéo et l'envie de le promouvoir auprès du grand public. Constituée sur le modèle des *Frag Dolls* américaines, véritable phénomène de société outre-atlantique, cette équipe de 4 super nanas âgées de 22 et 26 ans fera sa première apparition publique à la Cité. Le début d'un mythe ?

### STARBALL

#### TROIS CONCERTS EXCEPTIONNELS À LA GÉODE

Vendredi 29, samedi 30 septembre et dimanche 1er octobre à 20h30 (sur réservation, voir p. 13)

Château Flight, Enki Bilal/Goran Vejvoda, Amon Tobin... Trois soirées exceptionnelles mariant son et images, dans la plus mirifique des boules à facettes : la Géode!



### DEUX ATELIERS EN ACCÈS LIBRE

Sur réservation et dans la limite des places disponibles

#### Créer votre jeu vidéo en Flash : de 16h à 18h

A partir de jeux existants, modifiez des personnages et les décors à l'aide des logiciels Photoshop et Flash 8

#### Apprendre à faire un jeu : toutes les heures.

Par groupes de deux ou trois, les participants construisent le niveau d'un jeu 2D basé sur des objets prédéfinis, à l'aide du logiciel Gamedemaker. Ils sont aidés par des étudiants de l'Enjmin.

# PARCOURS DU JEU VIDÉO

**UN PARCOURS DE 1000 M<sup>2</sup>, AVEC 6 ÉTAPES  
ET PLUS DE 40 JEUX VIDÉO**

Depuis les tout premiers jeux vidéo des années 50 jusqu'à nos jours, le genre n'a cessé de s'enrichir au fil des innovations technologiques et de l'évolution de la société des loisirs. Pourtant, des jeux simples auxquels on joue seul comme pour « tuer le temps », aux jeux massivement multi-joueurs, l'écart est grand. **Villette Numérique 2006 propose quelques repères dans cet univers foisonnant : un parcours de 1000 m<sup>2</sup>, avec 6 étapes et plus de 40 jeux. Chaque étape propose des jeux et des consoles historiques, des jeux inconnus en France mais très exploités à l'étranger, des inédits (version bêta, maquettes, travaux abandonnés), des avant-premières, des détournements artistiques, des interviews et biographies de quelques grands noms de la création vidéo-ludique. Au total, près de 120 supports (consoles de jeu, téléphones mobiles, ordinateurs) et, partout, des animateurs spécialisés pour orienter le visiteur. La progression d'étape en étape offre une expérience graduelle, allant du divertissement immédiat à des concepts plus complexes, du jeu le plus individuel et intuitif au jeu le plus social. Le joueur expérimenté peut pratiquer et le novice, comprendre et tester. Ici, ce n'est pas l'aspect formel du jeu qui prime mais l'expérience proposée au joueur.**

## ETAPE 1

*LE FUN IMMÉDIAT*

Les jeux présentés dans cette première étape proposent une expérience individuelle immédiate et reposent sur des réflexes ou des énigmes simples. En gros, pas besoin d'être un joueur patenté pour se dérouiller les neurones avec *Brainage*, ni les muscles avec *Eye Toy* ou *We love Katamari*. Certains visiteurs pourront se piquer de créer leur musique électronique (*Elektroplankton*) sur une console portable ou rejouer aux premiers jeux d'arcade dans un environnement immersif.

*Exemples de jeu :*

*We love Katamari (EA/PS2), Brain Age (Nintendo/DS), Elektroplankton (Nintendo/DS), Rez (Sega/PS2), Eye Toy 2 (Sony/PS2), Space invader evolution (Atari/PSP/PC), Rayman 4 (Ubisoft/tt plateforme), Dark Messiah of Might (Ubisoft/PC), Super Mario (Nintendo)*

*Détournement artistique : Furinator / Fur – art entertainment interfaces [ALL] (voir Itinéraire GameART p10)*

## ETAPE 2

*REJOUER SON DESTIN*

Les jeux de cette deuxième étape placent le joueur au cœur d'une histoire, une aventure dont il devient le héros, et exigent de lui des qualités de stratégie ou de simulation. Fondée sur une structure narrative sophistiquée et appelant des décisions complexes, l'épopée peut durer plusieurs heures. Il faut donc du temps pour en apprécier les finesses. Difficile pour un néophyte de s'y aventurer seul. Il pourra donc faire ses premiers pas accompagné par un animateur. Celui-ci présentera sur un grand écran, avec un joueur confirmé, le déroulement d'un épisode de jeu. Le néophyte pourra ensuite à loisir rejouer cet épisode et... sauver le monde des Aliens ou s'imposer comme le César d'une histoire virtuelle. Quant au joueur confirmé, il pourra découvrir seul, dans un box individuel, les jeux d'aventure et de stratégie de demain. Chaque heure, un nouveau jeu est à la une.

*Exemples de jeu :*

*Azur et Asmar (Emme/PC/PS2), The movie (activision/PC), Fahrenheit (Atari/PS2/PC), Sims 2 (EA/PC), Sims City (EA/PC), Half Life 2 (EA/PC), Psychonauts (Majesco/PS2), The Shadow of the colossus (Sony/PS2), Lost Magic (Ubisoft/DS), XIII (Ubisoft/XBOX/PC), Cycling Manager (Cyanide/PC), Darkness (2KGames/XB360), Spore (EA/PC), In Memoriam, le dernier rituel (Ubisoft/PC)*

*Détournement artistique : Beijing accelerator / Marnix de Nijs [AL] [NLD] (voir Itinéraire GameART)*

## ETAPE 3

*DÉFIER L'AUTRE*

Ces jeux d'arcade « sociaux » opposent des groupes de deux à quatre joueurs en mode coopératif ou compétitif. Ils peuvent être pratiqués par des néophytes du moment que ceux-ci sont « décomplexés ». Somme toute, le but du jeu est très simple : il s'agit d'être le meilleur. A la guitare, au karaoke, ou au hip hop, peu importe... Logiquement, un cercle de supporters se crée rapidement pour soutenir les joueurs. Cette zone comprend 3 espaces ouverts identiques où les jeux sont pratiqués par tous les spectateurs avec vidéoprojection des images et comme corollaire, un son très intense.

*Exemples de jeu :*

*Guitar Hero (Atari/PS2), V rallye 3 (Atari/PC/PS2), Donkey conga 2 (Nintendo/gamecube), Singstar (Sony/PS2), Dragon Ball Z (Atari/Wii), Danse Danse Revolution (Komanii/XBox/PS2)*

*Détournement artistique : Paris Pong / Dj Jeff Regotaz [FR] (voir Itinéraire GameART)*

## ETAPE 4

*JOUER ENSEMBLE (SPORTS EN ÉQUIPE, TIRS EN ÉQUIPE)*

Les sports électroniques, ou e-sports, sont des jeux d'équipe aux règles et aux stratégies aussi complexes que celles du football ou du rugby sauf que là, au moins, pas de risque de se fouler la cheville. Comme tout bon sportif, le joueur a besoin d'être entraîné. Alors de deux choses l'une : soit il y a passé un certain nombre de dimanches et il pourra, avec sa bande, défier décevantement une équipe adverse devant le public de la Cité... Soit il préférera suivre sur grand écran la partie commentée par un expert.

*Exemples de jeu :*

*fifa (EA/tt plateformes), Counter strike source (Sierra/PC), Trakmania (Nadeo/PC)*

*Détournement artistique : Game over / Yan Duyvendak [CH] (voir Itinéraire GameART)*

## ETAPE 5

*RÊVER ENSEMBLE ET VIVRE AILLEURS*

Êtes-vous plutôt...« empereur mongol au sommet de sa gloire » ou « déesse hawaïenne du surf » ? Les jeux massivement multi-joueurs sont des univers virtuels sur Internet où des milliers de joueurs se rencontrent régulièrement sous des avatars qu'ils se sont composés. Toutes sortes de mondes parallèles existent et cette étape convie les visiteurs à un voyage intersidéral qui les emmènera de l'inquiétant univers de *World of Warcraft* à la magie de *Dofus* avec un détour par par la néo-Californie de *Second Life*. Des bornes de pratique individuelle sont destinées aux plus expérimentés.

*Exemples de jeu :*

*Dofus (Ankama studio/PC), Second life (Linden Lab/PC), World of warcraft (Vu/PC), Tabula Rasa (NC Soft/PC)*

*Détournement artistique : Habbo hotel [FR] (voir Itinéraire GameART)*

## ETAPE 6

*SERIOUS GAME (APPRENDRE EN JOUANT)*

Apprendre en jouant est un vieux rêve que les jeux vidéo tente de réaliser. De la manipulation des lettres de l'alphabet à celle des rames pour les soldats de la guerre en Irak, les jeux de découverte et d'apprentissage sont innombrables.

*Exemples de jeu :*

*Wildlife tycoon (Pocket watch Games/PC) Professor Fizzwizzle (Grubby Games/PC) Civ City : Rome (Take 2/PC), Viva Pinata (Microsoft/Xbox 360)*

*Détournement artistique : Reactable / Sergi Jordà [ES] (voir Itinéraire GameART)*

## POUR FINIR...

Cette zone propose de partager, découvrir ou redécouvrir le jeu à plusieurs. Une zone de convivialité sur consoles portables (les visiteurs peuvent venir avec leur propre console !)

En collaboration avec l'association *Aux frontières du pixel*.

# RENCONTRES AVEC DES GAME DESIGNERS ET AUTRES SPÉCIALISTES DU GENRE

## **GAME SCREENING**

*En continu samedi 30 septembre de 10h à 18h et dimanche 1er octobre de 10h à 19h*

Une dizaine de studios de création français viennent se présenter via l'une de leur réalisation. 10 minutes de jeu en temps réel, 10 minutes de présentation d'une vidéo du jeu par les concepteurs et 20 minutes d'échanges avec le public : c'est la formule imposée du « game screening ». Une occasion unique de percer les mystères de la création et de discuter avec quelques demiurges contemporains...

*Samedi 30 septembre :*

**Little Words Studio, Widescreen, Fandango games, Parallax factory, Arkane, Lexis numérique, Eden Games, Creo.**

*Dimanche 1er octobre :*

**NP Cube, Ankama, Nemopolis, Kheops, OUAT Entertainment, Queen Bee, White Birds, The mighty Troglodytes.**

Programme complet sur [cite-sciences.fr/creanum-2006](http://cite-sciences.fr/creanum-2006)

## **TABLE RONDE CRÉER EN FRANCE**

*Vendredi 29 septembre à 11h*

L'industrie du jeu vidéo a subi de plein fouet la crise des années 2000. Pourtant, aujourd'hui encore, trois des plus grands éditeurs mondiaux sont français : Atari, Ubisoft et Vivendi Universal Games. Quel état des lieux peut-on dresser de la création française ? De quels moyens disposent les créateurs ? Quel statut leur est accordé ? De quels atouts dispose notre pays face à l'Asie, au Canada et aux Etats-Unis ? Peut-on parler d'une spécificité des jeux français ? Pour témoigner de leurs expériences, cinq game designers français reconnus internationalement participent à cette table ronde.

Avec :

### **- Michel Ancel**

*Il n'est autre que le père des jeux de la gamme «Rayman» qui se sont vendus à près de 15 millions d'exemplaires dans le monde, faisant de lui un des créateurs de jeux français les plus connus.*

### **- David Cage**

*Malgré la consonance anglo-saxonne de son nom, David Cage est bien français. Musicien, scénariste et game designer, il est connu dans le milieu du jeu vidéo pour avoir notamment créé «The Nomad soul».*

### **- Eric Viennot**

*Eric Viennot est le concepteur d'«In memoriam» et de l'ensemble des collections de «l'Oncle Ernest».*

### **- Frederick Raynal**

*Le nom de Frédéric Raynal est associé à celui de «Pop-Corn», «Alone in the dark» ou encore «Little Big Adventure» avec lesquels il a révolutionné le monde du jeu vidéo et de l'animation.*

### **- Benoit Sokal**

*Le Belge Benoit Sokal est l'un des chefs de file de la BD européenne (il est l'auteur du personnage L'inspecteur Canardo), et sans doute le premier auteur de bande dessinée à concevoir, réaliser et superviser l'intégralité de la production d'un jeu vidéo. Il est l'âme du jeu vidéo «Syberia» (2002) et fut consacré « personnalité de l'année » au Phénix Awards du jeu vidéo 2002.*

### **CONFÉRENCE JEUX ET TÉLÉPHONIE MOBILE**

*Dimanche 1er octobre à 11h*

Les jeux sur support mobile et en particulier sur téléphone ont-ils un avenir réel ? Quels jeux vidéos naîtront des innovations technologiques liées téléphonie mobile telles que la 3G et le Wifi, ou encore des nouveaux services tels que la géo-localisation ou la télévision sur mobile ? Quel sera le rapport entre ces jeux « nextgen' » et l'univers des jeux classiques ? Ou celui des médias ?

Avec : **Nicolas Gaume**

*Passionné de logiciels et de technologies, Nicolas Gaume est aujourd'hui directeur de Lagardère Interactive, en charge du développement d'une activité jeux sur mobile.*

### **CONFÉRENCE SOIGNER PAR LE JEU VIDÉO**

*Samedi 30 octobre, de 16h30 à 17h30*

Si l'investissement du joueur et le caractère immersif du jeu vidéo sont souvent décriés au vu des risques d'addiction qu'ils suscitent, Michael Stora revendique quant à lui l'utilisation des propriétés des jeux dans le champ thérapeutique. Il existe à ce jour trois grands types d'utilisation curative des jeux vidéo : la confrontation aux images (utilisée pour des troubles alimentaires, des phobies de situation ou des stress post traumatiques), le traitement et l'entraînement de la mémoire de patients atteints de la maladie d'Alzheimer (voir *Brain* de Nintendo) et l'identification (pour aborder des troubles narcissiques, anxieux ou dépressifs). Sa présentation est un panorama de la recherche mondiale dans ce domaine, illustré par des vidéos des expériences en cours.

Avec : **Michael Stora**

*Cinéaste de formation, il est devenu psychologue et psychanalyste. Il s'intéresse aux liens entre les êtres humains et les images et utilise depuis de nombreuses années le jeu vidéo comme médiation thérapeutique auprès d'enfants souffrant de troubles du comportement. Parallèlement, soigne un grand nombre d'adolescents et d'adultes « accros » aux jeux vidéo et au chat. Il est l'auteur de Guérir par le virtuel (Presses de la Renaissance, 2005).*

### **CONFÉRENCE JEUX VIDÉO ET POLITIQUE**

*Vendredi 29 septembre de 15h à 16h*

La force de communication d'un jeu dépasse parfois le domaine des loisirs pour infiltrer celui de la politique. Certains jeux deviennent des instruments de résistance ou de propagande, en prise avec une réalité politique locale ou internationale. Cette intervention analyse plusieurs exemples de jeux vidéo politiques, tout en montrant les nouvelles techniques utilisées par les concepteurs pour transformer le jeu en un outil de communication et de persuasion.

Avec : **Gonzalo Frasca**

*Chercheur et développeur de jeux vidéo au Center for Computer Games Research de l'université IT de Copenhague, Gonzalo Frasca est un spécialiste des jeux vidéo rhétoriques, des jeux politiques ou éducatifs. Cofondateur du studio Poxerful Robot Games, éditeur de Ludology.org et co-éditeur de Water Cooler Games et Games Studies. Il dirige aussi l'équipe de Newsgaming.com (projet qui mixe jeux vidéo avec des événements internationaux en cours), et a co-développé, avec Ian Bogost, le premier jeu officiel pour un candidat aux élections américaines (Howard Dean Game for Iowa).*

### **CONFÉRENCE JEUX VIDÉO ET MÉDIAS**

*Dimanche 1er octobre, de 16h30 à 17h30*

Il est possible de lire dans l'évolution des jeux vidéo celle des médias dans les 20 prochaines années. Les technologies de convergence des médias, les systèmes de communication interpersonnels et l'inventivité des games designers vont influencer sur les mécanismes de communication des médias classiques. Les jeux massivement multi-joueurs, les jeux en réalité alternée ou encore les jeux géo-localisés vont-ils déboucher sur la construction d'une société coopérative ?

Avec : **Stéphane Natkin**

*Commissaire associé de cette édition de Villette Numérique, Stéphane Natkin est professeur au Cnam, directeur de l'École nationale des jeux et médias interactifs numériques et auteur de l'ouvrage « Jeux et médias au XXIe siècle » (Vuibert, 2004).*

### **CONFÉRENCE JEU VIDÉO ET CINÉMA : HISTOIRE DE PRINCE OF PERSIA**

*Dimanche 1er octobre de 11h à 12h*

Depuis les premiers succès des jeux d'aventure, jeu vidéo et cinéma entretiennent des rapports ambigus. Voisins sur certains aspects de l'apparence et de la production, ils s'éloignent nettement pour ce qui concerne l'expérience du spectateur. Si les transpositions jeux vidéo-cinéma et inversement, ont donné lieu à des résultats souvent mitigés, les codes de jeu sont devenus une source d'inspiration cinématographique importante donnant lieu à des œuvres aussi variées que *Matrix* ou *Existenz*.

Avec : **Jordan Mechner**

*Jordan Mechner est connu en tant que programmeur de jeux vidéo aussi légendaires que Karateka (1984) qui révolutionna l'univers naissant du jeu vidéo par la fluidité de l'animation et l'effet de profondeur donné par le scrolling (le premier plan se déplace tandis que le décor de fond reste fixe) et Prince of Persia. Premier jeu à utiliser la technique de « capture de mouvements ». Prince of Persia sera traduit en 6 langues, se vendra à plus de 2 millions d'exemplaires à travers le monde). Jordan Mechner est également cinéaste et scénariste. Il travaille actuellement à l'adaptation de «Prince of Persia» au cinéma.*

### **CONFÉRENCE JEUX VIDÉO ET FORMATION**

*Samedi 30 septembre, 13h30 à 14h30*

La relation entre jeux vidéo et enseignement est longtemps restée dans l'ambiguïté des jeux « ludo-éducatifs ». Pourtant, apprendre par le jeu, ce n'est pas seulement insérer des mini jeux dans un contenu éducatif : l'exploitation des mécanismes cognitifs du jeu vidéo dans le domaine de l'apprentissage renouvelle les potentialités du jeu comme média de formation.

Avec : **Pierre Jouvelot**

*Professeur associé à l'École des Mines de Paris et membre du centre de recherche en informatique, il travaille en particulier sur les applications du multimédia à l'éducation.*

### **CONFÉRENCE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO**

*Vendredi 29 septembre de 16h à 17h*

L'histoire du jeu vidéo c'est trente ans de passion mais aussi d'innovation. La connaître permet de prévoir les cycles et les crises qui ne manqueront pas de jalonner l'avenir.

Avec : **Alain Le Diberder**

*Consultant en nouvelles technologies, auteur de plusieurs ouvrages sur les jeux vidéo et de critiques de jeu dans Libération ou Le Monde. Alain Le Diberder est producteur et rédacteur en chef des émissions Cyberflash et Cyberculture sur Canal Plus où il a fondé Canal Plus Multimédia (Les Guignols, Versailles) et la chaîne thématique C: devenue Game One. Avec son frère Frédéric, il a été l'auteur du rapport « La création de jeux vidéo en France » qui a alerté les pouvoirs publics en 2002 sur les difficultés du secteur. Il a été, avec Nicolas Gaume et Romain Poirot-Lellig, le fondateur de l'Association des Producteurs d'œuvres Multimédia (APOM) et siège au conseil d'administration de la SACD en tant que conseiller à la création.*

### **CONFÉRENCE VIOLENCE ET JEUX VIDÉO**

*Dimanche 1er octobre de 15h à 16h*

Les enfants réagissent aux images violentes selon leur histoire, leur environnement et leur personnalité. Certains s'identifient aux agresseurs, d'autres aux victimes. Entre danger et bénéfices psychiques, existe-t-il une place pour des jeux vidéo qui, sans être forcément moins violents, seraient moins toxiques ?

Avec : **Serge Tisseron**

*Serge Tisseron est psychiatre et psychanalyste, directeur de recherches à l'Université Paris X de Nanterre*

## MINI SALON DES FORMATIONS ET DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

**La création démarre à l'école. Les 8 principales écoles françaises (plus une allemande) formant les futurs créateurs de l'ensemble de l'environnement audiovisuel et médiatique de demain présentent leur cursus. Sur leurs stands, des étudiants présentent la maquette, particulièrement originale, d'un jeu qu'ils ont créé. Les visiteurs sont invités à le tester.**

### **SUPINFOGAME**

Petite soeur de SUPINFOCOM, SUPINFOGAME était, à sa création en 2002, la première école dédiée au jeu vidéo en France. Située à Valenciennes, elle propose une formation en 2 cycles destinée à familiariser ses étudiants avec tous les mécanismes du design et de laproduction d'un jeu.  
[www.supinfo.com](http://www.supinfo.com)

### **ECOLE NATIONALE DU JEU ET DES MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES (ENJMIN)**

Créée en 2005 et située à Angoulême, l'École nationale du Jeu et des Médias interactifs numériques est un établissement public au statut d'Institut du Conservatoire national des arts et métiers (Cnam). L'Enjmin forme à l'ensemble des métiers du jeu vidéo et dispense aujourd'hui un master dans six spécialités: chef de projet, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie et game designer.  
[www.enjmin.fr](http://www.enjmin.fr)

### **LES GOBELINS**

Les Gobelins, l'une des écoles de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris, forme les futurs spécialistes du multimédia principalement par la voie de l'apprentissage.  
[www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)

### **INSTITUT SUPÉRIEUR DE L'ART DIGITAL (ISART)**

Créé en 2001, ISART Digital est une école privée de l'enseignement supérieur qui propose 4 formations distinctes dans le secteur du jeu vidéo, de la 3D et de la 2D.  
[www.isart.fr](http://www.isart.fr)

### **L'INSTITUT SUPÉRIEUR DES ARTS APPLIQUÉS (ISAA)**

La section jeux vidéo de l'ISAA prépare aux métiers du game design (testeur, level designer, création de personnages et de décors) et de la conduite de projet (direction artistique, scénario, mise en scène, etc.).  
[www.lisaa.com/](http://www.lisaa.com/)

### **L'ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS (ENSAD)**

L'École nationale supérieure des arts décoratifs est un établissement public national placé sous la tutelle du ministère de la culture et de la communication. Elle a pour mission la formation artistique, scientifique et technique de créateurs dans diverses disciplines des arts décoratifs.  
[www.ensad.fr](http://www.ensad.fr)

### **L'ÉCOLE CENTRALE D'ÉLECTRONIQUE (ECE)**

L'École Centrale d'Electronique forme des ingénieurs des technologies de l'information. Grâce à des accords avec différentes universités françaises et étrangères, l'école propose plus de 100 parcours différents aux élèves ingénieurs.  
[www.ece.fr](http://www.ece.fr)

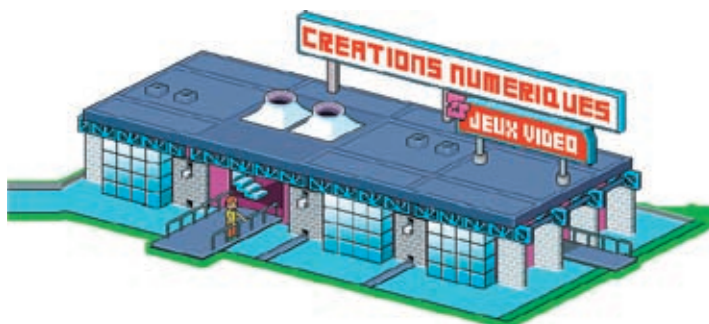
### **IUP MÉTIERS DES ARTS ET DE LA CULTURE DE L'UNIVERSITÉ PARIS VIII**

L'IUP propose une formation Arts et technologies de l'image qui forment les étudiants aux métiers de développeur, infographiste ou réalisateur dans le domaine de l'image de synthèse, des effets spéciaux et du jeu vidéo.  
<http://www-artweb.univ-paris8.fr/accueil/htm>

### **LA GAME AKADEMY [ALL]**

Créée en 2000 à Berlin, la Games Akademy est la première école spécialisée dans le jeu Vidéo fondée en Allemagne. Elle forme à la game production, la programmation 3D, au game art et au game design  
[www.games-akademy.de](http://www.games-akademy.de)

## ITINÉRAIRE GAMEART EN PARTENARIAT AVEC LE FESTIVAL EMERGENCES



Certains artistes détournent l'univers, les codes et langages des jeux vidéo et proposent une vision décalée et ludique de cet incroyable phénomène de société. GameART est un parcours d'une dizaine d'installations artistiques inspirées du jeu vidéo, entre la Cité des sciences et la Maison de la Villette, située sur son parvis. GameART est conçu en partenariat avec le festival Emergences qui se tient dans le même temps à la Maison de la Villette (programme complet en annexe et sur [festival-emergences.info/2006](http://festival-emergences.info/2006))

### PART I : CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

#### Game over / Yan Duyvendak [CH], Vidéo

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.

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)

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

#### Paris Pong / Djeff Regottaz / Jean-Claude Mocik [FR]

Installation interactive pour deux joueurs

«Paris Pong» présente une version interactive du film tourné par Jean-Claude Mocik : «Paris Solo version dix sur dix ». Entièrement réalisé en extérieur au moyen d'un robot de prise de vues Haute Définition, ce film réplique dix mouvements de caméra dans dix lieux différents de la capitale française. Dans cette version interactive, les spectateurs déclenchent la lecture des figures en suivant la logique d'un des premiers jeux vidéo « Pong ». Ainsi l'interactivité du jeu vidéo autorise, à la différence du cinéma ou de la vidéo conventionnelle, une possibilité d'action physique sur le média.

© Dekalko Studio 2006

Djeff : conception, réalisation du dispositif

Jean-claude MOCIK : réalisateur de «Paris Solo dix sur dix»

Michel DAVIDOV, Jean-Michel GERIDAN :

Programmation

Né en 1975, Djeff Regottaz vit et travaille à Paris. Il est depuis 2001 enseignant chercheur à l'Université Paris 8 au département « Culture et communication ». Il fonde un studio de création numérique « Dekalko studio » en 1999 et obtient la bourse « Créateur Numérique » de la Fondation Hachette en 2000 pour le roman policier interactif et génératif « trajectoires ».

#### ////furminator / //////////FUR//// [ALL]

Installation interactive

Le ////furminator du fameux collectif allemand FUR est un flipper qui, comme les jeux vidéo contemporains « EGO Shooter », place le joueur en personnage principal. Le joueur doit insérer sa tête dans la capsule du ////furminator qui ressemble à un énorme casque de réalité virtuelle. Son nez est situé juste derrière les pinces du flipper, à seulement quelques centimètres de la balle. Coupé de la réalité, la tête encerclée par un casque qui diffuse des informations à la fois sonores et visuelles, le joueur se trouve immergé dans le jeu. Comme les jeux classiques de pinball, la perception du jeu est presque bidimensionnelle. Cependant, le ////furminator rapproche l'origine de la perception visuelle et le point de convergence physique de la boule. La vitesse élevée d'approche de la boule constitue une menace constante pour les novices du jeu, mais le pilote expérimenté du ////furminator appréciera aisément l'amélioration des possibilités de ciblage fournies par ce nouveau point de vue.

Le collectif allemand //////////fur/// composé de Roman Kirschner, Volker Morawe et Tilman Reiff développe différentes interfaces artistiques de jeu multi-joueur.

<http://www.fursr.com/press/>

### **Beijing accelerator / Marnix de Nijs [NLD]**

*Installation interactive*

L'installation interactive Beijing accelerator, inspirée d'un récent voyage de l'artiste à Pékin, interroge les effets d'une société « chronophage ».

Le participant prend place dans un simulateur de course, structure motorisée équipée d'un joystick. Un écran géant placé face à l'utilisateur diffuse des images panoramiques. Tout en contrôlant l'équilibre, la direction et la vitesse de l'engin, le spectateur doit maîtriser la rotation des images panoramiques projetées devant ses yeux. Son objectif : coordonner le mouvement de l'image avec la rotation du simulateur. La synchronisation faite, les images deviennent alors distinctes. Construite sur le modèle d'un jeu vidéo, l'installation Beijing Accelerator possède 6 niveaux de difficulté que le spectateur doit surmonter pour un accomplissement total de l'expérience.

L'artiste néerlandais **Marnix de Nijs** occupe depuis 1998 une place très importante sur la scène internationale de la création numérique. Son travail qui a été présenté dans toutes les plus grandes manifestations étrangères d'arts numériques explore les dynamiques issues des rapports corps / machine / médias dans la société contemporaine.

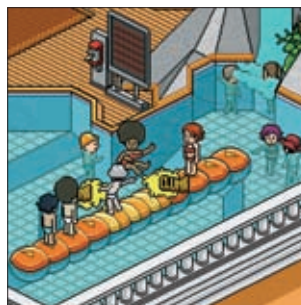
### **Habbo Hotel [FR]**

*Communauté virtuelle / Monde persistant*

Habbo est le nom d'un des phénomènes du moment sur Internet, une communauté virtuelle où l'on peut rencontrer de nouveaux amis, créer son espace personnel et ses propres jeux. Inventé par la société finlandaise Sulake, ce projet est désormais accessible dans plus d'une quinzaine de pays.

L'Habbo Hotel est un hôtel virtuel 5 étoiles, où l'on peut se déplacer et danser, manger, boire et discuter dans les cafés et restaurants, aller au cinéma; ou piquer une tête dans la piscine. On peut y créer sa propre chambre grâce au Room-O-Matic et la décorer à son goût. Ouvert en novembre 2004, le site français d'Habbo Hotel représente aujourd'hui 1,4 million de comptes créés. Ils sont environ 550000 internautes à déambuler dans l'hôtel et le pic de fréquentation est de 7.000 avatars présents simultanément.

Ce palace accueille les visiteurs, les artistes et les stars du jeu vidéo de l'événement Vilette Numérique et leur dédie des appartements privés, des espaces d'échange et de rencontre.



© Habbo Hotel

### **reacTable / Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Gunter Geiger, Marcos Alonso [ES]**

*Installation musicale interactive multi-joueurs*

Le 30 septembre à 20h30, une performance issue de l'installation musicale sera présentée à la Maison de la Villette

reacTable est une interface de création musicale multi-joueurs tactile. Les joueurs manipulent un kit d'objets éparpillés sur la surface de la table. Chacune de ces pièces détient une fonction précise de création, de modification ou de commande du son. En rapprochant ces éléments les uns des autres, l'instrument joue des typologies de sons différents et dessine des animations dynamiques sur la surface de la table, offrant ainsi une réaction visuelle de cet état, de l'activité et des principales caractéristiques du son produit par le synthétiseur.

## **PART II : MAISON DE LA VILLETTE**

### **Mr Punch / ////////////FUR//// [ALL]**

*Installation pour deux joueurs*

Avec son interface « oldschool » et ses déguisements rappelant les marionnettes traditionnelles 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. Deux joueurs prennent le contrôle de marionnettes mécaniques et, au moyen d'un levier de contrôle, frappent la tête en bois de l'adversaire afin de la dégager de ses épaules de fer. La nature enfantine des automates provoque chez les joueurs une certaine candeur mais également un comportement troublant.

Les peintures ont été réalisées par Davis Van der Post et les costumes cousus main par Martina Höfflin et Leonie Hess.

### **Painstation / //////////FUR/// [ALL]**

*Installation interactive pour deux joueurs*

Après l'immense succès rencontré à Emergences en 2004, les trois Allemands du collectif //////////fur/// présentent une nouvelle fois leur Painstation, œuvre culte qui a fait un passage très remarqué dans tous les plus grands festivals d'arts numériques européens.

Painstation est un jeu d'arcade où les joueurs s'affrontent sur Pong, célèbre jeu de tennis du temps des premières consoles. Painstation interroge les limites de la virtualité et de l'implication dans l'univers du jeu. Ici, on ne joue pas sans conséquence : il faudra subir les représailles physiques de la machine pour chaque balle manquée...

### **Afalud / Marcel.lí Antúnez Roca [ES]**

*Jeu vidéo interactif*

Avec Afalud, contraction d'Afasia et de Ludicà, le célèbre artiste catalan Marcel.lí Antúnez Roca propose une version jeu de sa célèbre performance interactive, visuelle et robotique Afasia. Découpé en épisodes, Afalud est un conte de fée qui relate 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.



Painstation © / //////////FUR///

### **Motor Karaoké / MEC (Motards en colère) [FR]**

*Installation participative pour deux joueurs*

*Une performance du collectif MEC sera présentée le samedi 30 septembre à la Maison de la Villette.*

Le "Motor Karaoké" est une course de moto fonctionnant au cri humain : Plus fort et plus longtemps on crie, plus vite et plus loin on fait avancer la moto. Cette véritable course de hurlements se pratique à deux et le premier qui parvient à faire cinq tours de circuits remporte la course.

Pro-moto, anti-voitures, totalement dévoués à leur cause, les MEC (Motards En Colère) ont rencontré en Californie et au Japon un vif intérêt chez les motocyclistes locaux, preuve de la portée internationale de leur cause...

## STARBALL

MUSIQUE ÉLECTRONIQUE ET CINÉMA À LA GÉODE  
UNE PROGRAMMATION DISCOBABEL



**Retour en beauté de STARBALL à l'occasion de Vilette Numérique : le mini festival de musique électronique délaïsse un temps le ciel étoilé du planétarium de la Cité pour faire vibrer la plus majestueuse de toutes les boules à facettes : la Géode. Ce temple du cinéma à 180° accueille dans son giron, pour 3 soirées inédites, trois têtes d'affiche : les Français Château Flight, Amon Tobin, et le duo Enki Bilal /Goran Vejvoda. Au diapason de Vilette Numérique et de l'esthétique du jeu vidéo, ces artistes proposeront, chacun à leur façon, des matchs amicaux entre sons et images.**

### CHATEAU FLIGHT

**vendredi 29 septembre à 20h30**

Pour la Géode, Château flight s'attaque à un mythe du cinéma muet du début du siècle, le chef-d'oeuvre de Louis Feuillade, « Les Vampires », et plus précisément à son 3e épisode : « Le cryptogramme rouge ».

Petit rappel des faits : dans le Paris du début de la Grande Guerre, les vampires sont légions et s'entretuent dans une véritable hécatombe. Le collant noir de Musidora, héroïne de la série, provoqua l'ire des ligues de vertus de l'époque et le préfet finit par interdire temporairement la diffusion du film.

Près d'un siècle après sa sortie au cinéma, le film est projeté sur l'écran géant de la Géode. I:cube au clavier, Gilb'r au Laptop, et Sébastien Saint Lezin à la guitare, lui assortissent des ambiances musicales aussi bien burlesques qu'angoissantes. Une bande-son inédite où sons vintage et technologie s'entrecroisent pour livrer l'orchestration version 2006 d'un film muet.

Né d'une rencontre musicale entre Nicolas Chaix (alias I:Cube), et DJ Gilb'r (alias Gilbert Cohen), **CHATEAU FLIGHT** est l'un des fleurons de la « french touch », une formation respectée sur la scène électronique mondiale. Après trois albums sortis sur le Label Versatile, le trio tisse avec élégance sonorité acoustique et musique électronique. Château Flight multiplie les collaborations avec des artistes venus d'horizons très divers : Bertrand Burgalat, Magik Malik, Shawn Lee, Zap Mama...

[www.versatilerecords.com](http://www.versatilerecords.com)

« CINEMONSTRE »,

**ENKI BILAL - GORAN VEJVODA**

**samedi 30 septembre à 20h30**

*Création*

Enki Bilal, dessinateur de bande-dessinée que l'on ne présente plus, est aussi le réalisateur de trois longs métrages, «Bunker Palace Hotel», «Tykho Moon» et «Immortel». Ces films ont porté à l'écran les univers rétrofuturistes et glamour de ses albums et donné chair à leurs héros, icônes d'une contre-culture sur fond de guerre froide. Pour la Géode, Enki Bilal orchestre un remontage de ses films. Dans ce « Cinémonstre », il

bouleverse avec jubilation et audace ses propres codes stylistiques. Ce collage surprenant sera assorti d'une composition inédite de Goran Vejvoda : reconstruction et déconstruction des bandes originales, dialogues et ambiances sonores des films de Bilal.

**ENKI BILAL** grandit à Belgrade, émigre avec sa famille à Paris et devient dessinateur. Dès 1982, il élabore les décors de « La Vie est un roman », d'Alain Resnais. Sept ans plus tard, il réalise un premier film très inspiré de son graphisme en bande-dessinée : « Bunker Palace Hotel ». « Tykho Moon » sort en France en 1996. Le film « Immortel (ad vitam) », adaptation de sa trilogie « Nikopol » sort en France en 2004. Il mêle effets spéciaux, acteurs virtuels et réels et histoire romanesque dans un futur imaginé.

**GORAN VEJVODA**, compositeur, guitariste et chanteur est né en 1956 à Londres et vit à Paris. Il crée des musiques de fiction pour le cinéma et la télévision (« Tykho Moon » d'Enki Bilal et « Si je t'oublie, Sarajevo »... d'Arnaud Selignac), des spectacles, des expositions, des défilés de mode ou quelques films publicitaires. [Vibrofiles.com/artists/artists\\_goran\\_vejvoda.php](http://Vibrofiles.com/artists/artists_goran_vejvoda.php)

### AMON TOBIN / JI-BÊT

**dimanche 1er octobre à 20h30**

[amontobin.com](http://amontobin.com) et [ghelios.com](http://ghelios.com)

Amon Tobin s'imposait dans cette édition STARBALL spéciale jeu vidéo... Car ce grand monsieur de la scène électronique fut le premier à s'atteler à la musique d'un jeu vidéo : en l'occurrence, le jeu *Splinter Cell* (Ubisoft, 2005), vendu à près de 10 millions d'exemplaires. Pour cette soirée, Amon Tobin livre une création inspirée de sa culture cinématographique. Il sera accompagné par le V-J Ji Bêt.

Depuis ses débuts en 1995 sur le label Ninebar Records, **AMON TOBIN**, musicien brésilien basé à Londres, exploite l'émotion suscitée par les vibrations sonores pour livrer des oeuvres quasi-pharaoniques. Savant mélangeur de bruissements feutrés, de sifflements enjoués, de basses sourdes ou sinistres et de rythmiques désinvoltes, Amon Tobin transporte son auditeur dans des ambiances tantôt sombres, tantôt joyeuses, souvent tropicales et invariablement envoûtantes. Il est un des fleurons du label anglais Ninja Tunes.

### Informations pratiques STARBALL

<http://starball.free.fr>

Tarifs : 12 € Tarif réduit 10 €

Réservations : [lageode.fr](http://lageode.fr) ou [cite-sciences.fr](http://cite-sciences.fr) ou aux caisses de la Cité et de Géode (sans frais)

Ou au 0 892 69 70 72 (0,34 €/min) ou dans les Fnac et grands magasins (frais de réservation : 1,60 €/billet)

Programmation :

Discobabel (Marie-Pierre Bonniol, Alexandre Perigot)

# FESTIVAL EMERGENCES

INSTALLATIONS, PERFORMANCES, CONCERTS, PROJECTIONS

**Emergences, le rendez-vous des nouvelles formes artistiques et des nouveaux médias, volet incontournable de la biennale Villette Numérique, investit, pour cette nouvelle édition, la maison de la Villette et le parvis de la Cité des sciences.**

**Ce gigantesque terrain de jeu multimédia de près de 600 m<sup>2</sup> accueille, pendant trois jours et deux soirées exceptionnelles, des installations, des spectacles, des concerts et des performances. Emergences c'est aussi deux nuits blanches électro et, en journée, un parcours artistique « Itinéraire GameART », qui relie la Cité des sciences et de l'industrie à la Maison de la Villette.**

**Au total, plus de 30 artistes participent à cette nouvelle édition dont : Marcel.Lí Antúnez Roca, Marnix de Nijs, Yan Duyvendak, le collectif ////////////////fur///, Habbo Hotel, MEC (Motards En Colère), le collectif Exyzt...**

## DEUX SOIRÉES EXCEPTIONNELLES...

installations, performances, concerts, projections  
Maison de la Villette, 29 et 30 septembre

### EMERGENCES Round#1

Vendredi 29 septembre, de 20h30 à 00h

reacTable / Sergi Jordà [ES] (performance) + ProtoMembrana / Marcel.Lí Antúnez Roca [ES] (performance) + Gang pol und mit [FR] (concert) + Epizoo / Marcel.Lí Antúnez Roca (performance)

### EMERGENCES Round#2

Samedi 30 septembre de 20h30 à 00h

You're dead / Yan Duyvendak [CH] (performance) + Duracell [FR] (live électro) + Epizoo / Marcel.Lí Antúnez Roca (performance) + My name is Neo / Yan Duyvendak (performance) + Motards En Colère [FR] (performance bruyante et engagée).

Installations artistiques en soirée : Afalud / Marcel.Lí Antúnez Roca, Habbo Hotel, MEC (Motards En Colère), Salle d'arcade Eniarof...

## 2 NUITS BLANCHES ÉLECTRO...

Maison de la Villette

### NUIT EXYZT PLAYGROUND

Vendredi 29 septembre de 00h à 3h

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 set DJ/VJ

### NUIT MICROMUSIC.NET

Samedi 30 septembre, de 00h à 5h

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

## 2 ARTISTES EUROPÉENS À L'HONNEUR

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

### Marcel. Li Antunez Roca (ES)

Mondo Antunez #2

Maison de la Villette 29, 30 septembre et 1<sup>er</sup> octobre  
Invité régulier du festival Emergences, le célèbre et sulfureux artiste catalan, fondateur de la Fura del Baus, présente cette année un programme exceptionnel : Son tout nouveau projet ProtoMembrana, sa performance culte Epizoo, et un jeu vidéo interactif inédit Afalud.

### Yan Duyvendak (CH)

Maison de la Villette + Cité

29, 30 septembre et 1<sup>er</sup> octobre.

Après l'important succès remporté lors de la dernière édition du festival, Emergences réinvite le remarquable 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)

## Informations pratiques EMERGENCES

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

Tarifs : 10 €, tarif réduit : 8 €

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

T. 01 43 66 82 52

Lieu : Maison de La Villette

26-28 avenue Corentin Cariou 75019 Paris



## TROIS JOURS EN UN COUP D'OEIL



### **VENDREDI 29 OCTOBRE**

- 11h Table ronde «Créer en France»
- 15h Conférence «Jeux vidéo et politique»
- 16h Conférence «L'histoire du jeu vidéo»
- 16h30 Projection *Azur et Asmar* à la Géode
- 20h30 Concert *Chateau Flight* à la Géode
- 20h30 Soirée EMERGENCES Round#1 à la Maison de la Villette
- 00h-3h Nuit NUIT EXYZT PLAYGROUND à la Maison de la Villette

### **SAMEDI 30 SEPTEMBRE**

- 10h-18h GAME SCREENINGS  
*Little Words Studio, Widescreen, Fandango games, Parallax factory, Arkane, Lexis numérique, Eden Games, Creo*
- 10h30 Projection *Azur et Asmar* à la Géode
- 13h30 Conférence «Jeux vidéo et formation»
- 15h Conférence «Jeux vidéo et violence»
- 15h-18h Démonstration des *Frag Dolls*
- 16h30 Conférence «Soigner par le jeu vidéo»
- 16h30 Projection *Azur et Asmar* à la Géode
- 20h30 Concert *Enki Bilal / Goran Vejvoda* à la Géode
- 20h30 Soirée EMERGENCES Round#2 à la Maison de la Villette
- 00-5h NUIT MICROMUSIC.NET à la Maison de la Villette

### **DIMANCHE 1<sup>ER</sup> OCTOBRE**

- 10h-18h GAME SCREENINGS  
*NP Cube, Ankama, Nemopolis, Kheops, OUAT Entertainment, Queen Bee, White Birds, The mighty Troglodytes*
- 10h30 Projection *Azur et Asmar* à la Géode
- 11h Conférence «Jeux vidéo et téléphonie mobile»
- 15h Conférence «Jeux dangereux : comment protéger les plus faibles ?»
- 16h30 Conférence «Jeux vidéo et médias»
- 16h30 Projection *Azur et Asmar* à la Géode
- 20h30 Concert *Amon Tobin* à la Géode