

EDITORIAL

Que se passe-t-il quand des jeux vidéo deviennent des médiums permettant à des artistes de créer, quand des artistes investissent les univers virtuels et le réseau?

Quand l'art contemporain s'ouvre à des univers ludiques et déjantés ?

De retour d'Istanbul et pour sa quatrième édition, l'événement international *GAMERZ* se déploie dans la ville d'Aix-en-Provence en investissant trois lieux de création contemporaine. Dés le début de l'année 2009, un véritable circuit culturel active la ville pendant un mois en proposant au public de découvrir la Nouvelle Création à travers une série d'expositions, de rencontres et d'une nuit de performances.

Loin d'un simple festival, *GAMERZ* engage un véritable chantier artistique de créations et d'interventions autour des nouvelles formes d'art.

Réalisé en coopération avec l'Allemagne, la République Tchèque, la Slovénie, la Slovaquie, la Turquie, l'Autriche et l'Angleterre, l'association *M2F Créations* entreprend un échange interculturel et propose au public un rendezvous majeur des arts contemporains dans la région PACA.

Informations : www.festival-gamerz.com www.m2fcreations.fr

What is going on when video games turn to be a medium that allows artists to create? When artists invest fields such as virtual universes, or network? When contemporary art meets entertaining and freaking universes? Back from Istanbul and for the fourth time, the international event GAMERZ spreads over the city of Aix-en-Provence, taking over three locations of contemporary art. From early 2009, a real cultural tour emulates the city during a month, inviting the public to discover the new creation through a serie of exhibitions, meetings, and performances.

Away of a simple festival, GAMERZ deploys a deep work over artistic creations and new interventions around creative processes.

Realized in cooperation with Germany, Czech Republic, Slovenia, Slovakia, Turkey, Austria, England, and in collaboration with Second Nature association, M2F Créations is undertaking a real inter-cultural exchange and proposes an intense rendez-vous with contemporary art in the region of P.A.C.A.

GAMERZ 04 est soutenu par / GAMERZ 04 is supported by:









































GAMERZ 04

à Aix-en-Provence, du 8 janvier au 6 février 2009

Soirée d'ouverture du festival et vernissages des expositions : Jeudi 8 janvier, à 19h

/ in Aix-en-Provence, from January 8 th until February 6 th 2009

Opening of exhibitions and festival's opening evening: Thursday January 8 th, at 7 p.m.

- -

Expositions (entrée gratuite)

/ Exhibitions (free entrance):

- Scène Numérique / Espace Sextius : du 8 au 30 janvier du lundi au samedi de 14h à 19h

/ from January 8 th until January 30 th 27 bis, rue du 11 Novembre, 13100 Aix-en-Provence, Tél: +33 (0)4 42 64 16 50 Collectif Dardex-Mort2faim (Fr), Lionel Scoccimaro (Fr), France Cadet (Fr), Pascal Silondi (Cz), Yvan Chabanaud (Fr), Damien Berthier (Fr).

- Galerie Susini : du 8 janvier au 6 février du lundi au samedi de 14h à 19h

/ from January 8 th until February 6 th 19, Cours Sextius, 13100 Aix-en-Provence, Tél:+33 (0)4 42 27 35 29 Colson Wood (USA) & Monsieur Moo (Fr), Antonin Fourneau (Fr), Axel Stockburger (At).

- Galerie de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence : du 8 janvier au 6 février du lundi au samedi de 14h à 19h

/ from January 8 th until February 6 th Rue Emile Tavan, 13100 Aix-en-Provence,

Tél: +33 (0)4 42 91 88 70

Paul Destieu (Fr), Pierrick Thébault (Fr), Manuel Braun (Fr), Virgine Le Gall (Fr), Atelier hypermédia de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (Fr).

Workshop, du 4 au 6 février

/ Workshop, from February 4 th until 6 th

- Scène Numérique / Espace Sextius,

27 bis, rue du 11 Novembre, 13100 Aix-en-Provence

I.M.M.E.D.I.A.T.E. - Immersive Media Dance Integrating in Telematic Environments.

Un workshop Danse et nouvelles technologies (motion capture), de trois jours sera réalisé en amont de la présentation publique du projet européen.

Intervenants: C.I.A.N.T (Cz), Amber (Tr), A4 (Sk), LMR (D), M2F Créations (Fr), Zavod Atol (Si)

- -

Nuit de Performances, le 6 février de 21h à 00h (entrée gratuite) :

/ Performances night, on February 6 th, from 9 p.m. until 12 p.m. (free entrance)

- Scène Numérique / Espace Sextius, 27 bis, rue du 11 Novembre, 13100 Aix-en-Provence

I.M.M.E.D.I.A.T.E.

Danse et nouvelles technologies

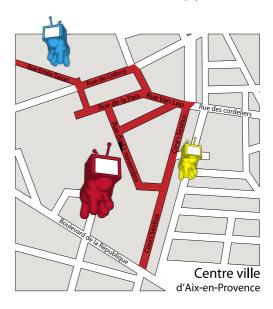
C.I.A.N.T (Cz), Amber (Tr), A4 (Sk), LMR (D),

M2F Créations (Fr), Zavod Atol (Si)
Performance sonore de Confipop (Fr)

- -

Concert Bonus round, le 13 Février 2009 de 20h30 à 00h :

- Scène Numérique / Espace Sextius, 27 bis, rue du 11 Novembre, 13100 Aix-en-Provence / Live, on February 13 th, from 8.30 p.m. until 12 p.m. Performance sonore de Fenshu (Fr)





Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre 13100 Aix-en-Provence

DAMIEN BERTHIERJour de paye, installation, 2007

/ Installation, 2007 http://www.sextantetplus.org

- -

Ancré dans une démarche de réalisation quasi-permanente, cet artiste use du monde environnant comme d'un réservoir de possibilités artistiques. Puisant dans le répertoire des objets du quotidien, son travail s'inscrit dans le champ de questionnement de la sculpture contemporaine, en usant des détournements, des jeux de construction, de perturbations, de hasards. Composant ainsi vidéos, photos, performances et installations à partir de ces manipulations des choses immédiates, il interroge leur potentiel créatif, et nous en offre des images distanciées, oscillant entre regard magique, ludique et dérisoire posé sur la réalité.

- -

Continuously creating, the artist uses the world's surrounding as a reservoir of artistic possibilities. Applying everyday life objects as a medium, his work questions contemporary sculpture as he assembles diversions, disturbances, and coincidences. By composing videos, photos, performances, and installations from manipulations of immediate objects, he inquires their creative potential and offers images that alternate between magic and humour.



Exposition / Exhibition: Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre

13100 Aix-en-Provence

FRANCE CADET SweetPad, installation interactive, 2004

/ Interactive installation, 2004 http://cyberdoll.free.fr/cyberdoll

- -

L'installation SweetPad permet à 4 personnes de jouer, d'une manière totalement nouvelle, au jeu Quake 3 Arena, le célèbre jeu d'Arcade multijoueur en réseau. Le jeu en soi n'a pas été modifié, vous devez toujours tuer votre ennemi. Cependant cette fois un comportement vif et agressif ne sera pas récompensé : vous devrez faire preuve de tendresse et de délicatesse pour parvenir à tuer. Les joysticks ont été remplacés par des SweetPads USB que les joueurs devront caresser et manipuler tendrement pour pouvoir se déplacer et tirer. S'ils sont trop nerveux ils ne parviendront pas à bouger et à tuer « correctement. » « Avec ce mécanisme fait de quelques règles simples, Cadet amorce une vraie révolution cognitive, étudiant la capacité individuelle de contrôler une situation tellement paradoxale telle celle de tuer tranquillement un ennemi – même virtuel – en faisant un geste – la caresse – qui est socialement interprété et perçu uniquement comme expression d'amour. » Francesca Tomassini

- -

SweetPad installation allows 4 persons to play, in a totally new way, Quake 3 Arena, the famous multiplayer Arcade shoot-them-up game. The game itself has not been modified, you still have to kill your opponents. This time however, fast and aggressive behaviour won't be rewarded: you'll have to use tenderness and slow, gentle touch to kill. The joysticks have been replaced by some USB SweetPads that players have to caress and stroke with delicacy in order to move and shoot. If they get nervous, they won't be able to move and kill "correctly." "With this mechanism made out of a few simple rules, Cadet primes a real cognitive revolution, investigating the individual ability to manage a so paradoxical situation as that of quietly killing an enemy - even if a virtual one - making a gesture - the caress - that is socially interpreted and received only as a love expression."

Francesca Tomassini



Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre 13100 Aix-en-Provence

IVAN CHABANAUD

SelfWorld, installation interactive 2007

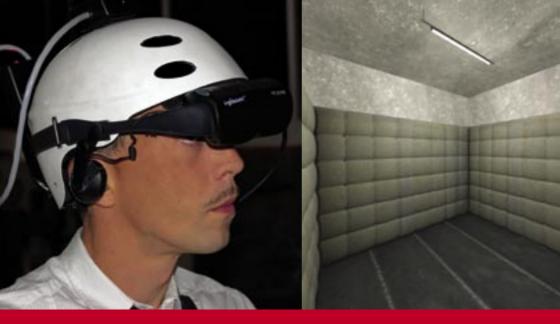
/ Interactive installation, 2007 http://www.chabalab.net

- -

Espace internet dédié à la diffusion en direct, SelfWorld permet de partager en temps réel et de configurer des contenus audio-vidéo au moyen d'une page web simple d'utilisation. Il est constitué de 64 espaces (chambres) distincts dont les contenus varient en fonction des occupants et des événements retransmis. Destiné à une utilisation événementielle, il est construit sur le mode de la visioconférence étendue (chat-vidéo et système d'archivage). Les internautes qui assistent aux événements peuvent participer au moyen de l'interface web. Le principe qui permet de mettre en relation des unités différentes réside dans son mode opératoire. Sa mise en oeuvre nécessite des lieux équipés d'une connection internet haut-débit. La diffusion dans les chambres qui communiquent entre elles permet de partager une émotion commune. La mobilité du dispositif lui permet de s'adapter aux conditions du live.

- -

Internet space dedicated to the live broadcast, SelfWorld can share in real time and configure audio-video through a web page simple to use. It consists of 64 spaces (rooms) distinct content varies according to the occupants and broadcast events. Intended for use event, it is built on the mode of the extended video-conferencing (chat and video-archiving system). Users who attend events may participate through the web interface. The principle which allows to link different units is its modus operandi. Its implementation requires places with an internet connection broadband. The dissemination of rooms that communicate allows them to share a common emotion. The mobility of the device enables it to adapt to conditions live.



Exposition / Exhibition: Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre

13100 Aix-en-Provence

COLLECTIF DARDEX-MORT2FAIM Psychotik Room, installation interactive, 2008

/ Interactive installation, 2008 http://dardex-mort2faim.blogspot.com

- -

Psychotik Room est une installation interactive dans laquelle le spectateur est immergé dans une chambre d'isolement psychiatrique par le biais d'un casque d'immersion 3D. Grâce à des capteurs de mouvements et un capteur de pulsations cardiaques, l'environnement 3D et l'univers sonore sont modifiés en temps réel, en fonction du comportement du spectateur. Cette installation établit une relation entre les nouvelles technologies et l'isolement social de l'individu. Elle questionne la fragilité du corps humain face au monde actuel, dans un univers hospitalier stérile, se référant à l'esthétique des films d'horreur. Cette installation propose au spectateur un moment d'enfermement et de méditation, dans un univers 3D modifié sous les pressions corporelles.

- -

Psychotik Room is an interactive installation in which the viewer is immersed in a psychiatric isolation room with 3D glasses. By dint of infrared sensors and heartbeats sensor, the 3D environment and sound are modified in real time. This installation questions relationship between new media's immersion, and social isolation of the individual. Thus underlining the frailty of human body confronted with today's world, in a sterile hospital universe, out of reality, referring to the horror film's aesthetic. This installation offers to the viewer a moment of deep closeness and meditation, in a 3D universe modified under corporal pressures which may cause claustrophobia feelings.



Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre 13100 Aix-en-Provence

LIONEL SCOCCIMARO

Installation et photographies, 2005/ Installation and photographies, 2005

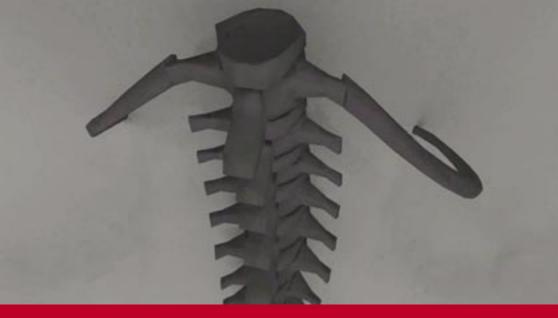
http://www.sextantetplus.org

- -

Tirant ses références des « contre-cultures », celles dites en marge ou en périphérie, souterraines ou populaires, et pouvant devenir à un certain moment « de masse » (rock n' roll, surf, télévision, bickers, tuning etc...), cet artiste construit un univers sculptural s'appropriant motifs, signes et codes esthétiques du kitsch ou de l'underground, exhibés dans des formes toujours lissées, stickées et customisées. Ses sculptures peuvent ainsi venir interroger les limites toujours renouvelables entre cultures et Culture et, dans leur matérialité même, entre art, artisanat et industrie.

- -

Grabbing references from subculture, from so-called underground, popular or kitsch universes and as they turn to be "mass" appropriated (rock n' roll, surf, television, bickers, tuning etc.), this artists builds a sculptural universe, high-jacking patterns, signs, and esthetical codes of kitsch and underground, exhibited through polished, sticked and customised forms. These sculptures enable a questioning of permanently renewable limits between culture and the Culture and, through their self materiality, between art, handcraft, and industry.



Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre 13100 Aix-en-Provence

PASCAL SILONDI

Unexpected Interface vs. Organic System, installation interactive, 2008 / Interactive installation, 2008 http://www.silondi.net

- -

Pascal Silondi est né à Paris en 1973. Diplômé de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence en 2000, il vit et développe aujourd'hui son travail artistique multimédia à Praque. Depuis de nombreuses années, il développe à travers l'Europe divers projets interdisciplinaires où s'hybrident environnements réels et virtuels. Fondateur de l'association LIBAT, (Laboratoire d'Hybridation des Arts et des Nouvelles Technologies), cette plateforme a permis la coordination de projets artistiques et culturels avec comme objectif récurrent, l'exploration du complexe « Art-science-nouvelles technologies de l'information ». Il s'intéresse à l'architecture des systèmes et notamment celle des récits interactifs multimédias, «Virtual story telling ». Il interroge différents langages contemporains à travers différents supports (analogiques et numériques) invitant l'espace, le temps, les flux d'information à se jouer d'« installations systèmes » multimédias, et de représentations numériques atypiques. Il propose dans le cadre du festival GAMERZ 04, U.I., une nouvelle installation qui met en jeu différents medias et langages; mixant vidéos en temps réel, environnements et géographie sonore interactive, espaces et objets virtuels tridimensionnels. Tous participent à une architecture audiovisuelle dynamique 3D. dont les rythmiques visuelles et narratives sont provoquées par l'utilisateur à l'aide d'une interface décharnée atypique.

- -

Pascal Silondi proposes for the festival GAMERZ 04, U.I., a new installation that is playing with different media and languages; mixing video in real-time environments and Geography sound interactive spaces and virtual three-dimensional objects. Each of them contributes to a 3D dynamic audiovisual architecture, including visual and narrative rhythm controlled by the user with an atypical fleshless interface.



Performance, workshop / Performance, workshop: Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre 13100 Aix-en-Provence

I.M.M.E.D.I.A.T.E.

Immersive Media Dance Integrating in Telematic Environments, Performance-workshop, 2007 / 2009

/ performances and workshop, 2007 / 2009 http://www.immediate-project.eu

I.M.M.E.D.I.A.T.E. est un projet Européen qui vise à encourager la créativité et l'innovation dans le domaine de l'art numérique et de la danse contemporaine. En rassemblant des partenaires issus de différents milieux culturels, le projet explore des possibilités de performances combinant des danseurs réels et virtuels immergés dans des environnements de réalités-mixées, tout en créant des occasions d'études à long terme pour comparer et intégrer différentes implications culturelles d'art contemporain et de danse à travers l'Europe.

I.M.M.E.D.I.A.T.E. soutient la volonté de mobilité d'artistes multimédia, de jeunes chorégraphes, de danseurs aussi bien que d'experts en matière technologique par une série de workshops, de sessions d'entraînements et de résidences avec pour objectif principal de promouvoir la création, la présentation, et la promotion des performances artistiques et de danse contemporaine.

Les performances et installations présentées mélangent réalité et virtuel avec la danse contemporaine, dans la perspective d'encourager des technologies naissantes ainsi que les outils numériques en temps réel :

Créations tridimensionnelles (3D), capture de mouvements et systèmes de réseaux informatiques en tenant compte des expériences télé-immersives de collaboration qui combinent l'excellence créatrice des artistes multimédia en informatique virtuelle ainsi que l'excellence technique des danseurs contemporains.





Dance has always existed within the context of society. As society changes, it reframes dance. Today, dance is framed by the technology that surrounds us.

I.M.M.E.D.I.A.T.E. project aims to encourage creativity and innovation in the field of dance performances intersecting digital arts. Through bringing together partners with different cultural backgrounds the project will explore novel possibilities of performances combining real and virtual dancers in mixed-reality environments while creating long-term learning opportunities for comparing and integrating different cultural implications of dance across Europe.

I.M.M.E.D.I.A.T.E. will support mobility of young choreographers, dancers as well as new media artists and technology experts through a series of workshops and residencies with a main objective to encourage creation, presentation, and promotion of dance performances of the future.

Distributed mixed-reality performances will reframe contemporary dance forms in a perspective of emerging technologies such as digital real-time performance tools, three-dimensional motion-capture facilities and systems supporting on-line "intelligent stages" allowing for collaborative tele-immersive experiments that combine technical excellence in dancers' own bodies with creative excellence in virtual computer technologies.

The I.M.M.E.D.I.A.T.E. project reflects the current situation of a cultural divide between the world of contemporary dance and the world of digital art. When we look closely at the dance forms today, we think of necessary evolution, of integrating immersive media technologies, dance and telematic environments.

At the moment, so many great technological tools are being developed at different research centres and universities without any real impact in artistic performances that the European audience is offered.

What comes out of a human gesture captured and transferred into digital audiovisual content? What advantage does the tele-immersive interaction represent? What can be achieved via choreographing collaboration of real and virtual dancers, some on a real stage, some other in virtual online environments?





Motion tracking is a system that detects and analyses movement generated by a performer and makes a translation from this information in a digital form. The performer uses devices, sensors to generate this data while others interpret this digital information and uses the data that comes from it to control stage elements; light, music, image... generating graphics other any other real time interpretation that the device could offer.

There are two ways of doing it: The first is "environment-oriented" in which the stage itself is sensitive to motion: Video cameras and other "external" spatial measuring devices (such as infrared or sonar).

The second is "body-oriented where electrodes or other devices attached to the body measure physiological artifacts of movement: Body-worn electrodes and other physiological measuring devices.

In these workshops, Motion Tracking system will be descibed and used for prototype performances.

artistic director: Pavel Smetana (Cz) // original electronic music: Luka Princic (Slo) // dancer & musical performer: Jurij Konjar (Slo) // motion capture & 3D: Michal Masa (Cz) // production & light design: Stephane Kyles (Fr / USA) // video creation: Romain Senatore (Fr) // Quentin Destieu (Fr) // technical production: Jan Sebek (Cz)





Concert / Live.

Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre 13100 Aix-en-Provence

FENSHU

Electro-live, Vendredi 13 Février 2009

/ Electro-live, 2009 http://www.fenshu.org http://fenshu.free.fr

- -

Après de nombreuses sorties vynils sur des labels underground de techno, électro, et expérimentaux (Logos Prod, Psychorock, Tekablok, Wrong music...). Fenshu, compositeur de musique électronique dans ses différents styles, aujourd'hui se concentre dans la création d'une musique utilisant bon nombre d'influences tantôt bruitistes, progressives, 8 bits, breakcore et ebm.

Une mixture forte en harmonies insolites tant phonétiques que mélodiques, qui rappelleront pour certains passages les productions anglaises du label Warp records avec lequel il travailla notamment en tant que graphic designer sur divers projets (Chris Clark, chk chk chk, etc.) Exilé en Slovénie depuis quelque temps, où il travaille sur de nouveaux projets musicaux et des performances dans des endroits insolites (usines métallurgiques en activité...), ses productions et performances sont synonymes de périple sonore résultant d'une musique cinématique tout à fait originale.

- -

With music released through various labels: Imp Records, Wrong Music, Logos Prod, Psychorock...
Fenshu is a french composer of the most authorial kind. Stimulating frequencies to build a kind of post electronica flirting with lo-fi sound of old entertainment video games, a noise mixture harmony guided by some precise beats and loud kicks. After loads of vinyls on different labels, driving him from underground techno til experimental electro, familiar to the Warp Records sounds, label for which he worked as graphic designer. He has recently moved to Slovenia, where he intends to go further at deep braindance music, and different experimental performances though keeping the details (lush melodies, open mind, mood swings) which make it so special.







Exposition / Exhibition: Galerie Susini 19, Cours Sextius 13100 Aix-en-Provence

ANTONIN FOURNEAU RR, installation interactive, 2007 / Interactive installation, 2007

/ Interactive installation, 2007 http://atocorp.free.fr

- -

Les amateurs de hard rock, de heavy metal, de grindcore et d'autres musiques enragées communiquent leur plaisir de l'écoute en secouant la tête et en effectuant différentes figures de style telles que « circular swing » consistant à faire tournoyer ses cheveux, le « drunk style » en secouant la tête de manière chaotique ou encore le « hammer » qui porte bien son nom. Cette forme de danse se nomme le headbanging et s'apprécie particulièrement lorsque l'on a les cheveux longs. RR propose de remédier à la frustration des gens qui ne possèdent pas la longueur de cheveux nécessaire et qui veulent s'adonner au « headbanging », en enfilant une perruque pour prendre le contrôle du volume sonore de la salle de concert. La perruque est une nouvelle interface hybride de contrôle musicale. Autrement dit vous serez bien obligé de secouer la tête si vous voulez entendre du hard rock. Cette pièce est un énorme clin d'oeil au phénomène de « Air quitar » tout en cherchant ainsi à renverser la position du spectateur.

- -

Hard rock's, heavy metal's, grindcore's, and other enraged music's lovers shared their listening pleasure by shaking their head and doing different styles figures, like the «circular swings» consisting in turning your hair, the "drunk style", by moving chaotically the head or the well named "hammer". This form of dance is so-called "Headbanging" and requires long hair to be particularly appreciated. RR suggests to give a hand to people frustrated not to fit in hair criteria for headbanging by putting on a wig, you can take control of sound volume of a the entire concert hall. The wig is a new hybrid interface of musical control. In other words, you will have to shake your head up and down anyway, if you want to listen to hard rock. This piece is an enormous reference to "Air guitar" phenomena, meanwhile trying to reverse the viewer's position.



Exposition / Exhibition: Galerie Susini 19, Cours Sextius 13100 Aix-en-Provence

AXEL STOCKBURGER

Goldfarmer, vidéo, 2008

/ Video 2008 http://www.stockburger.co.uk

- -

« Goldfarmer, une vidéo conçue en 2008, montre comment les frontières entre jeu et travail deviennent de plus en plus floues. Goldfarmer s'intéresse à ces jeunes chinois qui combattent pour de l'or virtuel à l'intérieur du jeu World of Warcraft, afin de le revendre ensuite à des joueurs européens ou américains. Une cohabitation entre joueurs chinois et occidentaux parfois difficile, entre mépris de l'Occident et acharnement chinois pour gagner sa vie, bien réelle cette fois ».

Isabelle Arvers

Goldfarmer traite des transformations culturelles et économiques contemporaines en interviewant un goldfarmer, un joueur de jeu en ligne qui génère de l'argent en jouant. Le joueur reste anonyme car on ne voit que le visage de son avatar numérique qu'il incame dans le jeu. Le phénomène de goldfarming, est aujourd'hui devenu une forme de travail tout à fait viable, en particulier en Asie. Il traduit la domination du paradigme économique sur tous les autres domaines de la vie.

- -

The video "Goldfarmer" addresses contemporary economical and cultural transformations by interviewing a so called goldfarmer, the player of a popular online game who generates an income by playing. The player has been rendered anonymous by digitally adding the avatar he embodies in the game environment over his face. The phenomenon of goldfarming, that has become a viable form of work, specifically in Asian countries, is used as a model to engage with the transformation of the border between work and play that seems to be characterised by the current dominance of economical paradigms over all other areas of life.



Exposition / Exhibition: Galerie Susini 19, Cours Sextius 13100 Aix-en-Provence

COLSON WOOD ET MONSIEUR MOO Sans titre, installation, 2008

/ Installation, 2008
http://www.monsieurmoo.com

- -

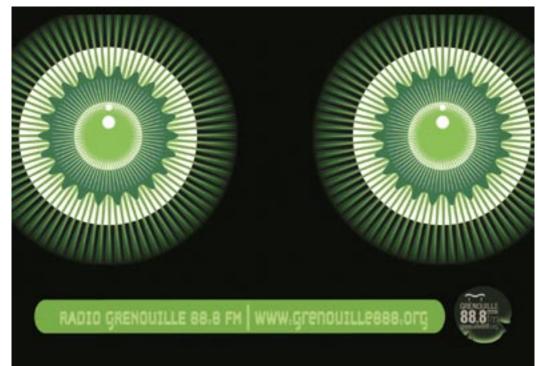
En brouillant les frontières entre divertissement, appât du gain et possession, les plasticiens Colson Wood et Monsieur Moo proposent une installation composée de tickets de jeux à gratter « gagnant » .

Les tickets, sobrement encadrés et accrochés, deviennent des objets picturaux désamorcés de toute tension de jeux. L'attraction vers la pièce rare rapproche et examine les affinités entre les pulsions des joueurs et celles des collectionneurs d'art contemporain.

- -

Blurring edges between entertainment, lure of money and possession, the two artists Colson Wood and Monsieur Moo propose an installation composed by winning scratching-games tickets. Tickets once restrained and framed, turn into pictural objects deactivated of all gaming excitation. The attractive specificity of such rare item connects and considers affinities between gamers and contemporary art collectors processes.







Galerie de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Rue Emile Tavan 13100 Aix-en-Provence

FLORENT DELOISON

Les ateliers Hypermedia et 3d de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Recession Kid, installation interactive 2008

/ Interactive installation, 2008 http://www.ecole-art-aix.fr http://diarrhee-mental.blogspot.com

- -

L'atelier Hypermedia enseigne la conception d'images, de programmes et d'animations informatiques. L'accent est mis sur la construction de dispositifs singuliers et expérimentaux, plutôt que sur la maîtrise de logiciels ou de procédés standardisés: les étudiants sont invités à construire leur propres outils, par le biais de langages simples ou complexes tels que BASIC, Logo, Robolab, Lego Mindstorms, C, Lingo, Cocoa, Javascript, Actionscript, Processing, MySQL/PHP, ou Java. L'atelier Hypermedia ne voit pas de contradiction dans l'idée d'un travail plastique de la programmation.

Dans ce jeu de gestion économique réalisé par Florent Deloison, vous êtes Recession kid, un jeune entrepreneur aux dents longues bien décidé à gagner de l'argent rapidement et facilement. Vendre et acheter des actions (le jeu utilise en temps réel les cours de la Bourse), délocaliser des usines et lancer des OPA, exproprier et humilier, tous les moyens sont bons pour s'enrichir et devenir le roi de Wall Street. Enseignants : Douglas Edric Stanley, Ricardo Garcia.

- -

In this game of economic management directed by Florent Deloison you are Recession kid, a young manager with long teeth, determined to make money quickly and easily. Sell and buy shares (the game uses real-time over the global stock exchange), relocate factories and launch IPOs, expropre and humiliate, everything is fine to get rich and to become the king of Wall Street.



Galerie de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Rue Emile Tavan 13100 Aix-en-Provence

PAUL DESTIEU NADAL Beta. installation. 2009

/ Installation, 2009 http://www.pauldestieu.com

- -

Paul Destieu vit et travaille entre la Slovénie et la France. Ses différentes interventions plastiques s'emparent de l'environnement architectural pour le définir en tant que terrain d'expérimentation. Ses productions résultent pour la plupart d'intrusions dans le paysage lui permettant ainsi d'activer la poésie d'un lieu. Soit sous la forme de détournements soit par le biais d'attentats : ces glissements de terrain visent à proposer une configuration alternative du cadre dans lequel il intervient.

- -

Paul Destieu lives and works between Slovenia and France. His different plastic interventions takes over architectural environment to set it as experimentation ground. His productions generally result from intrusions in landscape allowing him to activate a poetry dynamic within the place. Through highjacking actions or through plastic attacks, these interferences aim at revealing alternativ configurations of the environment he involves.



Exposition / Exhibition: Galerie de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Rue Emille Tavan 13100 Aix-en-Provence

Virginie Le Gall et Manuel Braun

Fais-moi mal, installation interactive, 2009

/ Interactive installation, 2009 http://www.decept.org

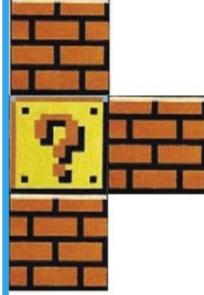
- -

Immobile, dans un halo de lumière, un punching-ball nargue de sa voix agaçante les personnes aux alentours. S'exposant aux coups, impuissant, il alterne provocations et supplications, il révèle ainsi sa personnalité duelle : perverse et masochiste. « Fais-moi mal » est avant tout une pièce sonore, un ready-made auquel on ajoute la parole. Cette pièce aborde la notion d'interactivité d'une manière drôle et provocante, elle ne réagit qu'aux instincts les plus primaires : frapper, s'imposer par la force. Le spectateur doit s'impliquer physiquement pour interagir avec la pièce ou accepter de se faire insulter impunément.

- -

Steady in a halo of light, a punching-ball displays its voice annoying people around. Exposed to beatings, impotent, it alternates provocations and supplications, and reveals its dual personality: perverse and masochistic. "Fais-moi mal" is first of all a sound piece, a ready-made, with an added voice. This piece discusses the concept interactivity in a funny and provocative way, it only reacts to the most primary instincts: to strike with force. The viewer must get physically involved to interact with the piece or has to accept to be insulted in impunity.





Galerie de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Rue Emile Tavan 13100 Aix-en-Provence

COLLECTIF LLLLLLLLLLLLLL (L16)

Le Cube! La Manette!, installations interactives, 2008
/ Interactive installations. 2008

http://IIIIIIIIIIIIIII.org

- -

Les consoles de jeux sont pour toute une génération la première des rencontres avec l'interactivité. Devenues des objets qui sont entrés dans notre quotidien, elles ont bouleversé notre rapport à l'écran. Cet univers de pixels se pose aujourd'hui comme le pivot d'une culture numérique incroyablement riche. Comme la «madeleine de Proust», le moindre « sprite », « background » ou « sfx » emblématique du « retrogaming » sublime nos souvenirs et nous replonge à l'époque de nos premiers « pads ». C'est au tour du collectif L16 d'extraire ces codes du virtuel dans une démarche de détournement qui leur est chère. Les designers nantais l'illustrent à travers deux mini-dispositifs aux interactions simples et décalées.

- -

Game consoles are for a whole generation the first meeting with interactivity. Involved into our daily lives, they have changed our relationship with the screen. This world of pixels became the backbone of a digital incredibly rich culture. As the "madeleine of Proust", the slightest "sprite", "background" or "SFX" emblematic "retrograming" sublime our memories and bring us back to the time of our first "pads". It is now the time for the collective L16 to extract these codes with a creative highjacking process that matters to them, from their original virtual universe. These Nantes based designers illustrate it through two mini-devices with simple and outstepped interactions.



Projection / Screening: Salle de cinéma du Lycée Militaire 13, boulevard des Poilus 13090 Aix-en-Provence

DJEFF REGOTTAZ, LOIC HORELLOW *E1000*, Film interactif, 2008

/ Interactive movie, 2008 http://www.e1000.fr

- -

E1000 est une fiction interactive et immersive.

La quête d'un dispositif opérationnel de « cinéma interactif » a connu les occurrences les plus farfelues et les plus complexes. Djeff Regottaz, artiste numérique et chercheur au laboratoire Paragraphe, et Loïc Horellou, graphiste indépendant et artiste plasticien, ont eu l'idée d'utiliser comme « télécommande » un objet quotidien, présent dans presque toutes les poches. C'est à l'aide de son propre téléphone mobile que le spectateur est invité à interagir avec le film.

Émile est amoureux de Lila...

Mais il est victime d'une malédiction familiale : ses dents sont d'horribles chicots désordonnés. Sa fiancée, qui ne supporte plus cette disgracieuse particularité, lui pose un ultimatum : l'intervention chirurgicale ou la rupture !

Pourtant, c'est après la visite chez le dentiste que les vrais problèmes commencent pour Emile. L'énorme appareil dentaire qui lui est posé le transforme en antenne humaine. Il se met à capter les conversations téléphoniques et les SMS de tous les téléphones qui l'entourent. Notre héros vit un véritable cauchemar... Trouvera-t-il à nouveau le repos ?

Tout dépendra des spectateurs...

- -

E1000 is an immersive and interactive fiction.

The quest for an operational system of "interactive cinema" has known the most eccentric and most complex occurrences. Djeff Regottaz, a digital artist and researcher at the laboratory Paragraph, and Loïc Horellou an independent designer and artist, had the idea to use a daily and popular object as "remote control". E1000 invites audience to interact with its narration through the use of every one's mobile phone.



Concert / Live: Scène numérique / Espace Sextius 27 bis, rue du 11 novembre 13100 Aix-en-Provence

CONFIPOR

Concert, 4 bits Gameboy, Vendredi 6 Février 2009

/ Performance, live http://confipop.wordpress.com

- -

Entre Gameboy et jouets modifiés, reprises loufoques et groove efficace, technoblip ou reggaeblop, Confipop joue une musique joyeuse et décalée (sic), marquée par la couleur de la Gameboy et autres sources « lowtech » propices à la fête. Ami du dancefloor, membre du collectif Freesson, Confipop développe ses activités dans la micromusic notamment au sein du Micro_HQ Marseille avec lequel il organise des rencontres musicales, en jouant dans différents Microdiscos et en participant à divers projets artistiques.

- -

Confipop is a chipmusic Marseille based artist who makes music with a Gameboy and some modified sound toys. Native from the techno free party, he has been making music under different pseudonyme since 1996. As the best dancefloor's friend, Confipop makes a happy and groovy dancing music, which goes from reggaeblip to technoblop, with the specific 4 bits sound of the gameboy: a modern music with old forgotten gamesound, very appropriated to have fun. Building his own toys/instruments, Confipop is an adept and a teacher of "circuitbending", which consists in modifying toys in order to make music rather than buying expensive instruments. Confipop is running the Marseille Micro_HQ with chipmusician Dubmood, organising workshops, seminars and concerts dedicated to chip music with the French organisations La Cyber Nostra and Freesson, booking artists and broadcasting regular radio-shows on radio Galere.



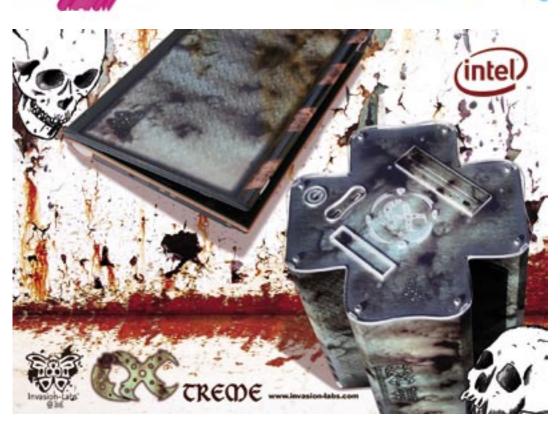


ciné + musique + expos

QUINZOMADAIRE GRATUIT

theatre + danse + shopping

tous nos points de diffusion www.journalventilo.fr



GAMERZ 04 est une production de l'association M2F Créations et du collectif Dardex-Mort2Faim.

/ GAMERZ 04 is a production of the association M2F Créations and of the collective Dardex-Mort2Faim.

Direction artistique, commissariat : Quentin Destieu, Romain Senatore

Coordination, régie générale : Sylvain Huguet Relations publiques : Isabelle Arvers, Sylvain Huguet

Régie technique : Nicolas Rodrigues

Relations internationales: Stephane Kyles

Graphisme: Paul Destieu

Web master & design : Fenshu Traductions : Louise Lefort

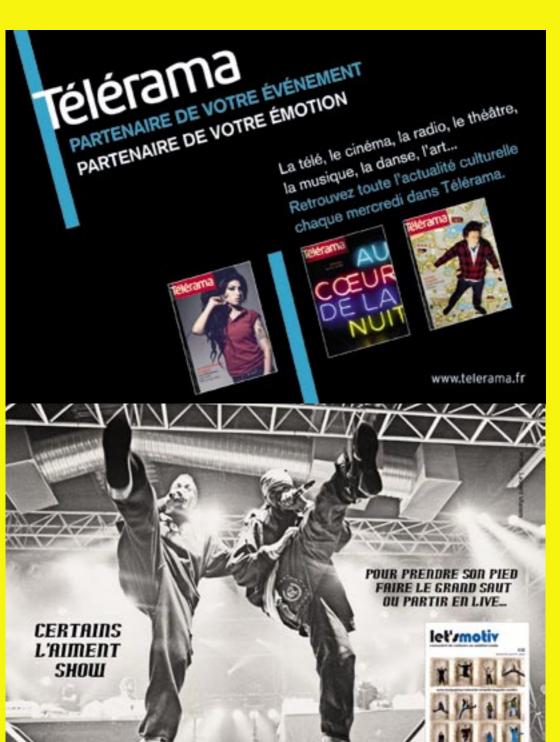
Photographie: Christelle Espinasse

Nous remercions les personnes et structures qui ont permis, grâce à leur soutien, la réalisation de cette manifestation :

/ We would like to thank every persons and structures that enabled the realization of this event with their fine support.

Les artistes, toute l'équipe de Seconde Nature, Pierre-Emmanuel Reviron, Pierre Vignes, Raphael Sage, Mathieu Vabre, Lise Couzinier, Marc Housson, Morgane Jaouen, la Galerie Susini, l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Jean-Paul Ponthot, les enseignants, la régie et les étudiants, le bar Sextius, le Master Infocom, de la Faculté de Lettres d'Aix-en-Provence et ses étudiantes, le Lycée Militaire d'Aix-en-Provence, les partenaires média, Régine Debatty (We make money not art), Mylène Belmont (Télérama), Elodie Tacnet (Technikart), Flavie Nafleur et Xavier Thomas (Radio Grenouille), Rémy Hoche et Carine Le Malet (Le Cube), Gougoo Vandert et Jean Chiras, Pierrick Thébault (regarde.org), les institutions qui nous ont soutenus, le programme Culture 2007/2013 de l'Union Européenne, la municipalité d'Aix-en-Provence, la région P.A.C.A., le domaine de Saint Ser, nos partenaires européens et turcs, les associations culturelles, La Vitrine, L.I.B.A.T., Chabalab, L 16, Micro_HQ Marseille, le collectif Freesson, les médiateurs, bénévoles et les structures qui se sont associés à ce projet.







FESTIVAL MULTIMEDIA GAMERZ 04 / janvier, février 2009 www.festival-gamerz.com

> ISBN 978-2-9531954-0-8 EAN 9782953195408