



Exposition Gamerz 02

Du 15 au 27 janvier 2008 à l'Espace municipal d'art contemporain Sextius, Aix-en-Provence.

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?

L'exposition multimédia Gamerz est un évènement annuel qui tend à s'imposer comme un rendez-vous majeur des cultures électroniques et des nouvelles formes artistiques dans la région PACA.

L'exposition propose cette année encore, une programmation originale, internationale, expérimentale et pluridisciplinaire.

Elle réunit vingt créateurs marquant les courants émergents de la scène contemporaine artistique en explorant des réflexions environnementales inspirées par le jeu vidéo.

Une affiche ludique et pleine de surprises, mêlant technologie et création contemporaine.

Au programme une exposition de quinze jours et une soirée exceptionnelle de performances, concerts, installations et autres shows excentriques, réunissant des figures incontournables de la scène artistique européenne.

Loin d'une simple exposition, il s'agit ici de développer un véritable chantier artistique de créations, d'interventions et de rencontres autour du jeu.



Damien Aspe, Paris

From Russia with fun – 2007

Poursuivant son travail sur l'outil informatique et les systèmes de perception, Damien Aspe nous livre ici une représentation en volume du célèbre jeu Tétris, inventé en 1985 par le russe Alexey Pajitnov.

Diffusé librement en Union soviétique puis dans le bloc de l'Est, le jeu apparaît à l'Ouest en 1986, commercialisé par le gouvernement soviétique sous le slogan *From Russia with fun*, référence évidente au film James Bond de 1963. Tétris devient alors un succès planétaire. On en a même dit que c'était peut-être la plus efficace des armes de guerre de l'URSS tant il avait fait perdre de temps et de productivité au bloc de l'Ouest pendant les dernières heures de la guerre froide...

En inversant le sens de lecture et en plaçant le spectateur au cœur de la matrice, Damien Aspe nous offre une vision de notre société prise au piège d'un jeu compulsivement addictif. Par ses dimensions et son positionnement dans le lieu muséal, ce mur met en scène à la fois la règle du jeu vidéo et l'emprisonnement social qui en découle. Le plasticien capte et détourne ces signes d'aliénation avec humour pour réinjecter du sens face à l'asphyxie informatique.

<http://damienaspe.free.fr>

Benjamin Cadon, Philippe Coudert, Orléans

Spiel und Tod «Le jeu et la mort»

L'installation interactive *Spiel und Tod* détourne le célèbre jeu vidéo « Pong » qui est une adaptation de tennis de table sur écran vidéo.

Spiel und Tod est un pong sonore qui fonctionne grâce à la captation gestuelle des gens dans l'espace de jeu, il n'y a pas d'écran.

Les joueurs deviennent « raquettes » et jouent avec une balle de pong sonore diffusée en quadriphonie.

Les balles sonores sont constituées de phrases philosophiques en rapport avec le jeu et la destinée humaine.

Le programme est rendu partiellement inopérant afin de générer une frustration chez l'humain-joueur habitué à se rassasier d'une interactivité consumériste à tendance avilissante.

<http://www.labomedia.net>





Manuel Braun, Paris

Cube & pad

Cette installation s'offre à notre curiosité comme un cube qui mis à plat sur une table deviendrait la manette d'un jeu. Le joueur devrait la tourner et retourner dans tous les sens pour pouvoir jouer, sans jamais perdre son sang-froid bien qu'à chaque instant son sens de l'orientation soit mis à rude épreuve. S'agitant et s'exerçant à garder un équilibre, le premier défi de ce jeu sera soi-même.

<http://decept.org>

Paul Destieu, du collectif la vitrine, Maribor, (SLO)

EC-101

Le projet vidéo EC-101, s'inscrit dans la continuité d'une série d'interventions plastiques dans le paysage. La vidéo a été réalisée en Slovénie, sur la voie ferrée qui relie les villes de Maribor et Ljubljana. L'intervention met en scène un attentat de couleurs par la disposition de centaines de serviettes en papier coloré, échelonnées en dégradé sur une distance de cent mètres.

<http://www.la-vitrine.eu>



Jakub Dvorsky, Prague, (CZ)

Samorost 2

Samorost 2 est un des plus beaux jeux d'aventure de type pointer-et-cliquer réalisé jusqu'à présent sur le Net. Il prend place dans un monde surréaliste, quelque part sur un petit astéroïde perdu au milieu de l'espace, sur lequel vit un étrange petit personnage. Dans ce second opus, on retrouve notre personnage en prise avec une invasion de petits martiens qui décident, on ne sait trop pour quelle raison, de lui kidnapper... son chien !

<http://amanita-design.net>



Quentin Destieu, Romain Senatore du collectif Dardex-Mort2faim, Aix-en-Provence



Le collectif Dardex-Mort2Faim regroupe plusieurs artistes, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet et Stephane Kyles, diplômés de l'Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence et lauréats des Pépinières Européennes pour jeunes artistes. Tant activistes que performeurs, ils se sont d'abord engagés dans l'exploration du ludique, mélangeant une esthétique populaire détournée à la culture underground, mettant en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel.

Sensibles à l'univers du jeu vidéo «8-bits» comme

à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme la vidéo, le son, le graphisme, le design, le laser et le web dans des installations et des performances, utilisant l'interactivité et le jeu.

Travaillant en collaboration avec le Centre International pour l'Art et les Nouvelles Technologies de Prague (CIANT), Le festival Emergences à Paris, la Fête Foraine expérimentale Eniarof et l'association M2F Créations à Aix-en-Provence, ils présentent régulièrement leurs travaux depuis 2003 dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger.

Miroir «8-bits»

Le « Miroir 8 bits » est une installation composée d'un écran LCD orné d'un cadre 18ème siècle en bois doré.

Cette pièce fonctionne sur le principe de réflexion du miroir, confrontant une esthétique classique, à une technologie contemporaine.

Le « Miroir 8 bits » donne une représentation, simplifiée et édulcorée de la réalité, reprenant les codes visuels des jeux vidéo des années 1980, les couleurs vives et les pixels apparents, qui font aujourd'hui partie d'un design graphique proche de la peinture.

Cass-Brik-Tekno, Tétris dj set

Casser des briques à coups de sons punk, métal ou techno. L'installation interactive Cass-Brik-Tekno reprend la forme des bornes d'arcade des années 90 et détourne le fameux jeu Tétris sur Gameboy. A chaque intervention du joueur, la machine lance des samples de hardcore explosifs.

Un choc exutoire !

Récemment présenté lors du festival Emergences 05 à Paris et du festival Enter 3 à Prague.

<http://dardex.free.fr>





Antonin Fourneau, Manuel Braun,
Paris
Patch & KO

Que se passe-t-il quand, dans le jeu Street Fighter, la manette est remplacée par une bille déferlant sur une planche à clous, génératrice d'aléatoire? L'adresse du joueur est annihilée par le hasard. Pour pouvoir jouer, il faut accepter de perdre le contrôle. Les coups portés à l'adversaire sont déterminés par le contact oscillant d'une bille de métal sur des rails.

Cette installation propose de jouer à un jeu pour jouer à un autre, interrogeant le statut du joueur et son comportement face au dispositif.

<http://atocorp.free.fr>

Stephane Kyles du collectif Dardex-
Mort2faim, Prague, (CZ)
My M.U.G.E.N chant

Rappelez-vous il y a dix ans quand "Street Fighter 2 Turbo" était le meilleur jeu d'arcade sur le marché. Rejouez à ce célèbre jeu vidéo grâce à cette installation réalisée sur M.U.G.E.N.

M.U.G.E.N est online depuis 1999, il permet de faire des Mash Up de personnages, de personnaliser les scènes et décors ainsi que les objets. Choisissez votre guerrier et battez vous pour dominer le monde !

Toute ressemblance avec des personnalités existantes ne serait que pure coïncidence?

<http://www.subnetworks.org>



Sylvain Huguet du collectif Dardex-
Mort2faim, Aix-en-Provence
Doom-like

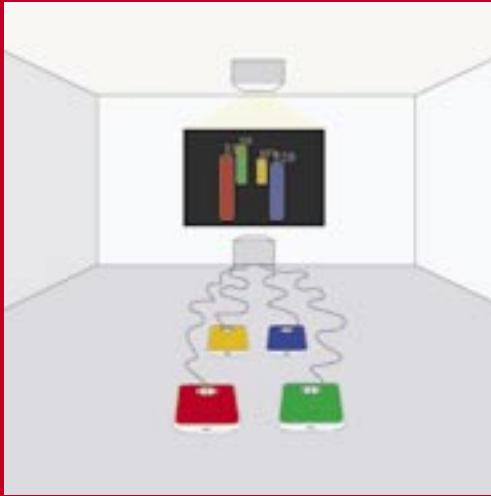
Dans la continuité de ses précédents films, Sylvain Huguet présente une nouvelle auto-fiction qui met en scène un joueur de jeux vidéo.

La solitude face à l'écran sert de point de départ à cette fiction. Le personnage perd la raison en jouant à ce jeu hyper violent, pour finir dans un état proche de la schizophrénie.

Au travers de vidéos, de textes, mais aussi d'installations et de performances collectives, Sylvain Huguet crée des personnages, écrit des fictions. Il parle du doute, et des relations sociales.

<http://syl20huguet.free.fr>





Grégoire Lauvin, Aix-en-Provence *Weight Contest*

Grégoire Lauvin travaille sur les rapports entre l'art et la science, son travail mêle plantes vivantes et circuits électroniques dans des installations sonores évolutives.

Toujours critique et curieux, il mène une pratique de détournement d'objets technologiques, s'appropriant des connaissances dans une démarche qui se veut proche d'une conception ouverte et philosophique du Hacking.

Weith Contest propose une approche détournée de gameplay. La manière de jouer à un jeu vidéo inspirée des mini-jeux, qui se jouent à plusieurs, est très simple, à la fois ludique et conviviale.

Ici l'agilité du pouce ou la prestance dactyle ne vous sera d'aucune aide, c'est le poids des joueurs qui compte. Il en découle une certaine frustration.

Mais il reste toujours possible de détourner les règles et d'inventer une façon de tourner cette contrainte à son avantage...

<http://gregorth.net>

Sylvie Réno, Marseille

Le carton, tel que l'utilise Sylvie Réno, participe d'une entreprise aussi radicale : la "cartonisation" du monde, ou du moins d'un certain type d'objets du monde. Une pelleteuse pour commencer (1986), des bateaux à Glasgow (1991), des sous-marins et des tanks (1994), des armes aux États-Unis (1997), encore des armes à New York (2000), une chambre des coffres à Paris (2002), des Soldes sous blister (2002) incluant un lot de huit cutters, un tire-bouchon, un limonadier, trois brosses à dents, une prise multiple, un pistolet à colle. Bref, une production d'objets en carton, de dimensions variables, mais qui se cale très vite dans la reproduction à l'échelle un, d'objets ou, plus souvent, de groupes d'objets, voire d'installations qui oscillent entre deux mondes : d'abord le monde privé de l'artiste - des pièces qu'on pourrait réunir dans la catégorie "Sylvie Réno dans tous ses états" - et puis le monde dit "extérieur". Flingues, tanks, bateaux de guerre, Kalachnikovs et autres engins de mort, ici réunis sous le dénominateur commun du carton, perdent ici tout caractère menaçant, pour devenir fragiles et néanmoins "présents". Ce sont des leurres. Tous ces symboles du pouvoir viril sont donc reproduits par Sylvie Réno dans cette éphémère matière qu'est le carton.

<http://www.sextantetplus.org>





Servoalve, Paris

Servoalve oscille entre abstractions sonores, hallucinations infographiques, recherches aléatoires, expérimentations cyber-électroniques et design minimaliste. Pour le site new-yorkais Turbulence (spécialisé en Net.Art), Servoalve est un des acteurs principaux de la création numérique française.

Servoalve a réalisé des performances à l'IRCAM, au Fresnoy, à l'ENSBA à Paris, au festival Sonar, à Barcelone, aux Laboratoires d'Aubervilliers, au festival Emergences La Villette, aux Rencontres Européennes de la création numérique à Valenciennes, au Batofar, à Emmetrop à Bourges, à e-motion à Rennes et bien d'autres.

"Le présent en train de se faire et de devenir ne peut qu'être représenté en temps réel. Servoalve intègre aléatoire et discipline, création spontanée et programme. Les flux chaotiques de représentations sont ordonnés de manières formalistes et symboliques pour rendre un agencement singulièrement numérique et organique. (...) les flux se juxtaposent, s'assemblent, se complètent ou se repoussent... Entre le scan d'un médiascape et les cartographies des niveaux de conscience, le tout interroge la place du corps, sa modélisation et sa puissance face à l'image." Laurent Carlier

Servoalve présentera à Gamerz02 un module inédit, non encore défini : comme d'habitude, ce travail sera réalisé dans l'urgence... nous ne sommes donc pas encore en mesure de le décrire précisément.

Texte de Servoalve.

<http://www.servoalve.org>

Pascal Silondi, Prague, (CZ)

Tchouri

«Tchouri» en romani est devenu surin, synonyme de couteau en argot.

C'est une installation interactive qui met en jeu différents medias et langages; vidéos, sons, espaces et objets virtuels tridimensionnels. Tous participent d'une architecture audiovisuelle dynamique 3D, en VRML (Virtual Reality Modelling Language), dont les rythmiques visuelles et narratives sont provoquées par l'utilisateur à coup de surin.

«Tchouri» propose aux navigateurs de planter un dard, et de pénétrer une membrane sensible afin de parcourir un corps numérique démembré, tout en provoquant des assemblages de séquences multimédia non linéaires.

L'interface est basée sur le protocole MIDI, qui permet d'interconnecter différents «hardwares» et capteurs analogiques en un réseau qui traite les différentes informations captées via le surin, pour ensuite les traduire et les mettre en relation avec les divers médias et sources ainsi hybridés pour les projeter dans le réel.

- Jernej Cernalogar (Slovénie) : création d'environnements sonores et de patchs interactifs.

- Samuel Moucha (France) : création du surin.

<http://www.silondi.net>



Guillaume Stagnaro, Marseille

OXO "La seule façon de gagner, c'est de ne pas jouer."

OXO (d'après le nom du premier jeu vidéo créé en 1952, jeu de Morpion) est un dispositif robotique constitué de deux bras mécaniques jouant l'un contre l'autre au Morpion sans jamais pouvoir ni perdre ni gagner. Les parties s'enchaînent jusqu'à l'épuisement total des feuilles de papier.

Pour réaliser un jeu parfait au Morpion les joueurs doivent décider de leurs coups dans un ordre bien spécifique.

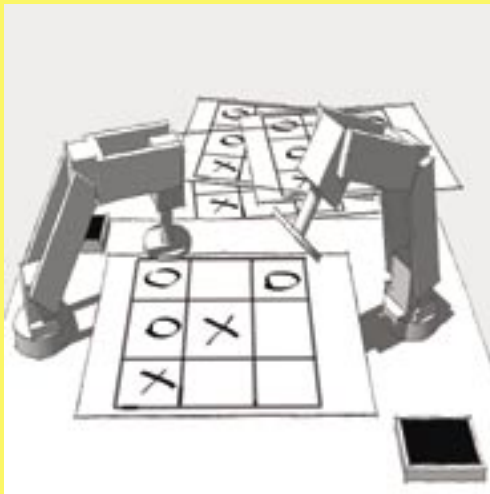
En suivant cette règle il est impossible de perdre.

Si les deux adversaires suivent cette règle, toute partie sera invariablement nulle. La seule chance de gagner dans ce cas et de compter sur un relâchement de l'attention de l'adversaire.

Un ordinateur programmé pour jouer au Morpion suivant cette méthode et qui par définition est incapable d'inattention, ne peut pas perdre, tel l'ours de Kleist face à l'escrimeur.

Dans le cas absurde de deux ordinateurs jouant l'un contre l'autre, la seule façon de gagner et de ne pas jouer.

<http://1175.free.fr>



Pierrick Thébault du collectif L 16, Paris

Cyporn

Les « minimies », avatars de pixels ultra-mignons, en ont marre de jouer les saintes nitouches sur Cyworld. Dès que vous avez le dos tourné, ils quittent le cyberspace et se réfugient dans un GameBoy pour prendre un peu de bon temps. En suivant les instructions affichées à l'écran, les joueurs les plus curieux auront le malheur de surprendre des ébats pour le moins débridés.

Subversif et impertinent, ce dispositif interactif du collectif `|||||` "L 16" invite une nouvelle fois au voyeurisme ludique tout en détournant de manière radicale l'imagerie du réseau social numéro un en Corée du Sud. Avatars pixellisés, mini-chambres décorées et univers acidulé ont fait le succès de cette



plateforme communautaire, fédérant pourtant 90% des 24-29 ans ! Représentés par une figurine innocente, à l'esthétique 8-bits proche de celle des jeux vidéo, ces jeunes adultes évoluent dans un réseau javellisé et ultra-surveillé, exempt de toute sexualité, qui ne manquera pas de surprendre des occidentaux habitués à quelques dérives...

Dénonçant cette infantilisation de l'identité virtuelle, « Cyporn » corrompt l'imagerie « kawaii » et renverse les codes culturels d'un pays où les relations platoniques et la romance écrasent une sexualité encore stigmatisée. Détournement décalé, cette pièce interactive se pose donc comme une métaphore du paradoxe coréen et mêle kitsch et « pixel porn » à travers plusieurs décors parodiques et provocateurs, qui ne laisseront personne indifférent !

<http://|||||org>

Bastien Vacherand, Aix-en-Provence

Mormyre : poisson émettant des impulsions électriques pour se repérer dans son environnement.

Un aquarium doté d'électrodes et d'un home-cinema interprète les signaux du poisson et prolonge son habitat de fortune.

Un poisson-robot est ramené à la vie par les pulsations du mormyre. Ce dispositif interroge notre vision de la vie animale en captivité et le biotope de synthèse que représente l'objet aquarium. La réalité augmentée s'ouvre enfin à nos amis les bêtes.

<http://coco2053.free.fr/we-make-terrorism-not-art>



Performances

Mardi 15 janvier, amphithéâtre de l'Ecole supérieure d'Art d'Aix-en-Provence à partir 20h30.

Pierre Andrieux, Bordeaux

Pierre André

Je suis André Rieu violoniste né le 01 octobre 1949 à Maastricht, en Hollande. J'ai grandi au son de la musique classique et dès l'âge de cinq ans, je commence à apprendre le violon et développe une

véritable passion pour cet instrument.

En 1974, je m'inscris au Conservatoire de Bruxelles où je remporte le Premier Prix.

Je deviens rapidement connu, grâce aux nombreux concerts que je donne en Belgique, Allemagne et Hollande. Puis, j'enregistre mes premiers disques avec mon orchestre. Ceux-ci récoltent énormément de succès, ce qui me pousse à continuer dans cette voie et à en sortir d'autres. Je suis connu pour avoir remis la valse au goût du jour dans le monde entier. A Aix-en-Provence pour l'exposition Gamerz je vous présenterai une performance mettant en scène ma vie érotique.

<http://andre-rieu.hautetfort.com>





Confipop & Sidabitball, Marseille, Paris

Electro-musiciens, benders de génie, grands maîtres Tétris, Sidabitball et Confipop dévoilent sur scène des jouets électroniques et du matériel informatique arraché au rebut...

Ressortez vos Gameboys et autres Commodores 64 que vous aviez oubliés, détournés et pervertis par la magie du fer à souder, vos souvenirs d'enfance deviennent des machines à groove imparables ; la dictée magique est interdite aux moins de dix-huit ans.

Loin d'une resucée de la compil Karting tuning du meilleur de Mario Bros, Sidabitball remix aussi bien Brassens que Moussorgski à la sauce 8 bits. Leurs contines énergiques et efficaces sont empreintes de mélodies tantôt naïves, tantôt savantes,

qu'un soupçon de noise rend subtilement subversives et polissonnes. Jouées à double sens, leurs beats sortis des vieilles consoles Nintendo ont déhanché les micro-clubbers européens friands des nouvelles sonorités minimales électroniques.

Pour ceux qui les croisent un casque sur les oreilles et se demandent comment on peut encore jouer à Donkey Kong sur une machine même pas dotée d'un écran couleur, Sidabitball et Confipop ne sont pas sourds et vous réservent la surprise de leurs micro-thèmes directs et essentiels qui vous clouent au dance floor.

<http://profile.myspace.com/confipop>

<http://sidabitball.free.fr>

Jankenpopp, Maribor, (SLO)

NOISE GAME

Cette performance s'inscrit dans la continuité de son travail sonore. Une console lumineuse bricolée sert de table de montage pour imbriquer, superposer, noyer entre-elles, les différentes sources sonores.

Touche-à-tout surdoué Jankenpopp remixe, variété, rock, pop, et beats électroniques, dans une performance liant programmation informatique et expérimentation schizophrène.

Diplômé des Beaux Arts d'Aix-en-Provence, des Arts Décoratifs de Paris, Pierre-Erick Lefebvre, aka Jankenpopp développe un travail aux supports variés, prenant le plus souvent forme dans la performance et la musique, mais aussi dans l'installation et le graphisme Algorithmique. Il vit et travaille actuellement en Slovénie.

<http://jankenpopp.com>



L'association M2F Créations a été créée en 2003, avec pour but de favoriser la création artistique, les échanges culturels notamment par la collaboration avec des structures et artistes étrangers, favoriser la mixité sociale en instaurant des passerelles entre institutions, populations et acteurs culturels.

Elle organise et fait la promotion d'événements artistiques et culturels.

Depuis 2003 elle a mis en place des partenariats avec des institutions comme, l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, la Villette numérique à Paris, le Centre International pour l'Art et les Nouvelles Technologies à Prague et bien d'autres.

Ses projets tels que la fête foraine expérimentale Eniarof, ou l'exposition collective Gamerz développent des problématiques autour de l'interactivité et du détournement.

Entre 2007 et 2009 grâce au projet IMMEDIATE soutenu par le programme Culture 2000 et l'Union Européenne elle organisera avec 5 partenaires européens Turquie, Slovénie, Slovaquie, République Tchèque et Allemagne des actions pédagogiques et de médiation, des workshops et des expositions sur la thématique de l'interactivité, du ludique et de la danse contemporaine.

Quentin Destieu, directeur artistique, graphiste, responsable communication.

Romain Senatore, directeur artistique, coordinateur.

Paul Destieu, conseiller en communication.

Sylvain Hugué, régisseur général.

Prathna Kim, photographe de l'évènement.

Courriel : m2fcreations@hotmail.fr

Tel : 06.23.80.71.27

www.m2fcreations.fr



Nous recherchons des mécènes.