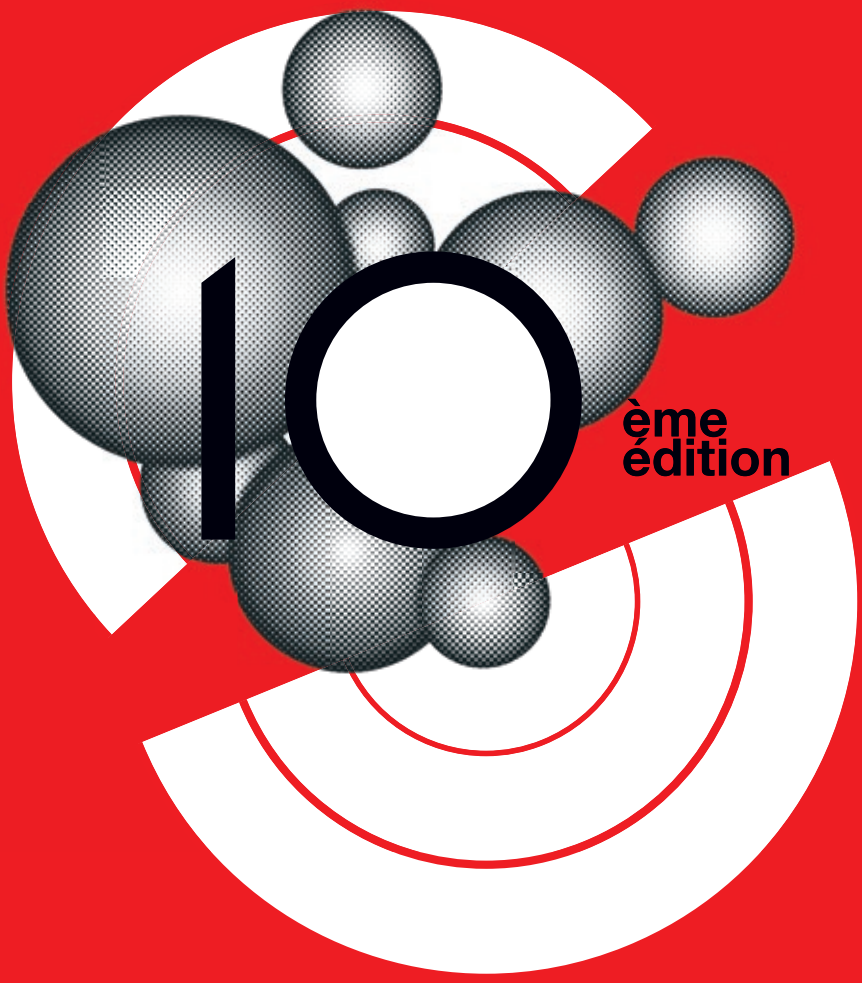
GAMERZ

Festival des arts multimédia



SOMMAIRE

10ÈME ÉDITION DU FESTIVAL DES ARTS MULTIMÉDIA, DU 02 AU 12 OCTOBRE 2014, AIX-EN-PROVENCE

ÉDITO **p.4**

FONDATION VASARELY **p. 6 -> 41**

- **EXPOSITION *COPIE COPAINS CLUB* :** p. 8 -> 23
  - Annie Abrahams p. 10
  - Annabelle Ameline p. 11
  - Sandra Aubry & Sébastien Bourg p. 12
  - Agente Doble p. 13
  - Joëlle Bitton p. 14
  - Arnaud Cohen p. 15
  - Guillaume Constantin p. 16
  - Agnès De Cayeux p. 17
  - Djeff p. 18
  - Carine Klonowski p. 19
  - Emmanuel Laflamme p. 20
  - Grégoire Lauvin p. 21
  - Nicolas Sassoon p. 22
- Guillaume Stagnaro p. 24
- Paul Destieu p. 26
- ***MACHINIGIRRLZZZ* (PAR ISABELLE ARVERS) :** p. 28 -> 33
  - Georgie Roxbie Smith p. 30
  - Angela Washko p. 31
  - Anita Fontaine p. 32
- Art of Failure p. 34
- Minsu Kim p. 36
- Yro, Bernard Szajner, Jesse Lucas & Erwan Raguenes p. 38
- Lucien Gaudion p. 40

GALERIE SUSINI **p. 42 -> 45**

- Olivier Morvan p. 44

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART **p. 46 -> 63**

- Kim Asendorf p. 48
- Sandra et Gaspard Bébié-Valérian p. 52
- F.A.T Lab p. 56
- Adelin Schweitzer p. 58
- Radio Grenouille - 88.8 FM p. 62

SECONDE NATURE **p. 64 -> 67**

- François Lejault p. 66

RENCONTRES / PERFORMANCES **p. 68 -> 83**

- Choeur Tac-Til p. 70
- ***! SOIRÉE D'ANNIVERSAIRE!***
  - Arnaud Rivière p. 72
  - Nicolas Maigret p. 73
  - Pacific Princess p. 74
  - Cøntinuum p. 75
- Soirée Projection Machinimas p. 76
- ***! SOIRÉE DE CLÔTURE!***
  - Prism p. 78
  - Jankenpopp p. 80
  - Sugarcraft p. 81
  - Why Am I Mr Pink? & l'Amateur p. 82

CONTACTS / ÉQUIPE / REMERCIEMENTS / E-TOPIE 2014 **p. 84**

PROGRAMME **p. 86**

PARTENAIRES **p. 87**

ÉDITO

« La libération du jeu, c'est son autonomie créative, dépassant l'ancienne division entre le travail imposé et les loisirs passifs.»
Le 17 mai 1960. Extrait du manifeste de l'Internationale situationniste

"The game's liberation lies in its creative autonomy, getting over the former division between imposed work and passive entertainment".
May 17 1960. Excerpt fom the Situanionist international manifesto.

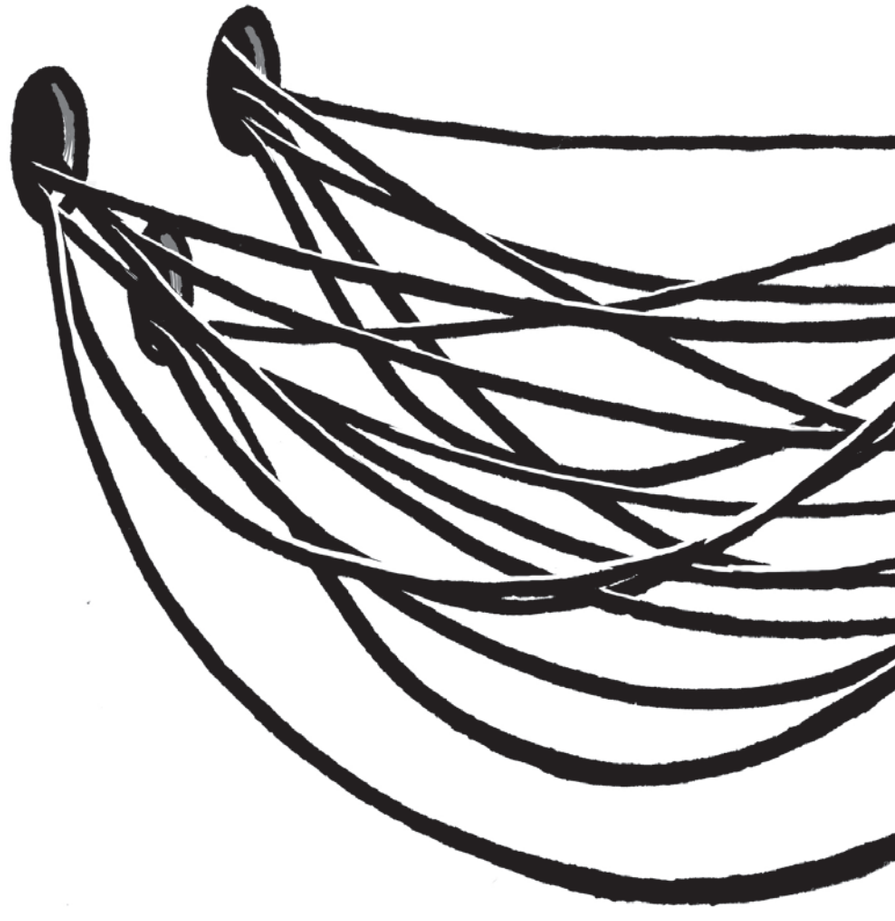
Partant de l'idée que les perturbations générées par les environnements numériques touchent le développement des individus à différents niveaux (cognitif, social, psychologique...), le parfum de cette édition trouve son essence dans les extraits de ces changements.
Le festival propose alors de concentrer ces effets (qui sont par nature plus ou moins visibles ou sous-jacents) afin de les affirmer en tant que substances artistiques donnant lieu à des pratiques sociales alternatives, économiques, politiques ou bien écologiques.
Le festival célèbre cette année la libération du jeu et de l'art contre les loisirs passifs et pour un travail collaboratif et émancipant. L'individu passe du statut de consommateur à celui d'artiste utilisant les technologies comme outils de création.
Une exposition de «gif» animés psychédéliques et psychotropes, la première animation envoyée dans l'espace intersidéral, une ferme à spiruline développée par des artistes et contrôlée par un jeu vidéo, la première exposition d'œuvres copiées sous licence Copie Copains Club, les dernières créations des artistes accueillis en résidences au Lab GAMERZ, une spectaculaire attaque de drones...

Pour cette dixième édition, plus de cinquante artistes internationaux présentent des œuvres multimédia dans quatre lieux culturels de la ville. Artistes et professionnels de la création issus de différents réseaux européens se joignent au festival pour proposer au public un circuit d'expositions entièrement gratuit qui, au-delà des aspects récréatifs et culturels, éveille des réflexions sur les métamorphoses de notre société. Expositions, concerts improbables et rencontres professionnelles alimenteront une programmation riche et novatrice à la frontière des arts et des technologies en téléportant le public au cœur de ces nouvelles formes d'expression.

Quentin Destieu
Sylvain Huguet

Based on the idea that people's development is hit at different level (cognitive, social, psychological ...) by digital environment generated disruptions, the flavour of the GAMERZ Festival 10th edition finds its essence in these changing extracts.
The edition suggests to concentrate these essentially non-visible or underlying effects in order to claim their artistic substance and ground for alternative social, economic, political or ecological practices.
The Festival celebrates the liberation of games and art versus passive leasure and for an emancipating collaborative definiton of work, made to liberate people from the status of consumer to achieve that of creative technology artist and user.
An exhibition of psychedelic and psychotropic animated "gif", the very first animated "gif" sent to outterspace, a spirulina artists' farm controlled by video game, the first exhibition of copy art works by Copie Copains Club licensed artists, Lab GAMERZ' residency programmes artists' latest creations, a spectacular drone attack...

For its 10th edition, more than 50 international artists present multimedia art works in four different cultural places in town. Coming from wide European networks, artists and professionals of digital creation all join the festival to propose a free exhibition tour in town, both recreative and seriously questioning the deep changes at work in our society. Exhibitions, unlikely concerts and professionals meetings compose the rich and innovationg programme between arts and technologies, teleporting the public at the heart of new forms of expression.



(Dessin extrait de la série *Visions*, Olivier Morvan, 2014.)

EXPOSITIONS

FONDATION VASARELY

http://fondationvasarely.org
1 avenue Marcel Pagnol
13090 Aix-en-Provence
Tel : 04 42 20 01 09

Ouverture :
Tous les jours
(sauf le lundi)
de 10h à 13h
et de 14h à 18h

Persystograf,
Yro, Bernard Szajner, Jesse Lucas & Erwan Raguenes, 2014
photo : ®Avoka

Super Google Clouds,
Djeff, 2013.

COPIE COPAINS CLUB

http://copie-copains-club.net

Le Copie Copains Club est un club de copains qui se copient. Inspiré, entre autres et dans le désordre, des Surfing Clubs, du Creative Commons, de la Licence Art Libre et du Mickey Club, le CCC a pour objectif de mettre en avant l'art de la copie à l'ère Post-Internet.

Aujourd'hui, les œuvres et leurs représentations circulant sur le web deviennent elles-mêmes des matériaux disponibles, prêts à être rejoués par d'autres artistes. À l'heure où les sociétés de production et les gouvernements s'échinent à proscrire toute copie, le CCC se veut un espace libre où chacun peut jouir librement du copiage : un terrain de jeu où les créateurs geeks comme les artistes contemporains, de toutes générations et de tous pays, peuvent questionner leur rapport à la propriété intellectuelle et à leur propre création. La plateforme web a été inaugurée en juin 2013 à la Gaîté Lyrique à Paris. Le site héberge aujourd'hui près de 120 œuvres réalisées par plus de 90 artistes de toutes nationalités sous licence CCC.

Pour la 10e édition du Festival GAMERZ, l'association M2F Créations - Lab GAMERZ invite le Copie Copains Club à opérer pour la première fois le passage vers l'espace d'exposition et à investir la fondation Vasarely. Quatorze artistes/copains présenteront ainsi leur « copie » d'une œuvre d'un autre artiste, ces copies n'étant pas des répliques, mais de véritables hommages, clins d'œil ou détournements – un dialogue par œuvres interposées.

Le Copie Copains Club (CCC) est un projet initié par Caroline Delieutraz, Émilie Brout & Maxime Marion.

Émilie Brout & Maxime Marion sont nés en France en 1984 et 1982. Ils vivent et travaillent à Vincennes.
http://eb-mm.net
Caroline Delieutraz est née en France en 1982. Elle vit et travaille à Paris.
http://delieutraz.net

Copie Copains Club (CCC) is a friends' club, copying each other. Inspired, at random, by Surfing Clubs, Creative Commons, Free Art License and the Mickey Club, CCC's objective is to promote the art of copying in the Post-internet era.

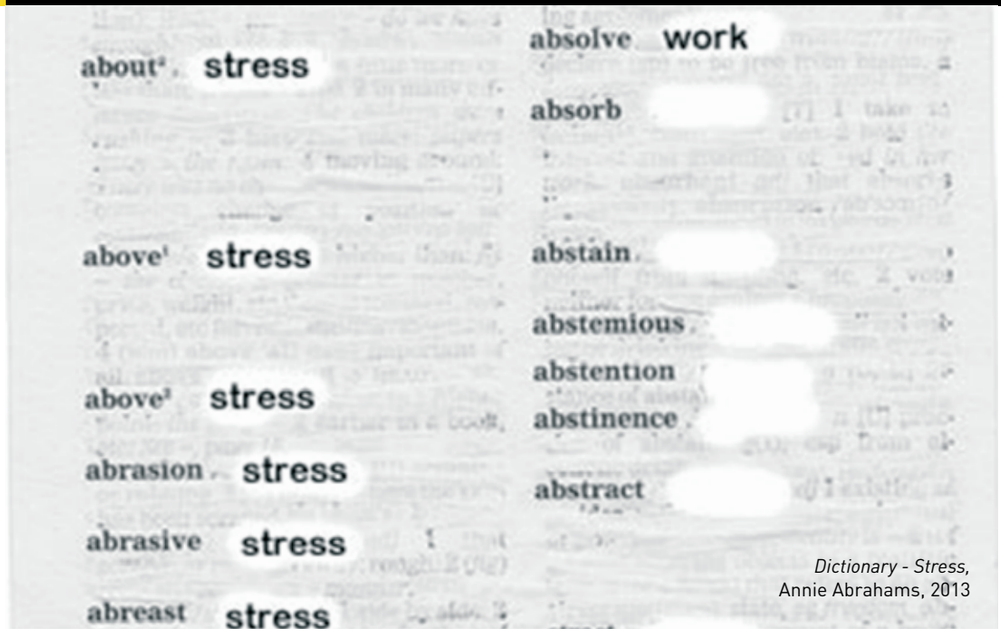
Nowadays, works of art and their representations spread through the web and thus become available material, ready for reappropriation by other artists. When production companies and governments alike are striving to ban copying, CCC claims to be a free space for copying : a playground where geek and contemporary artists from any generation and any country in the world may question their relation to copyright and to their own creation process.
The online platform was launched in 2013 in Paris at La Gaîté Lyrique. Today, the website hosts more then 120 works of art by more than 90 international artists under CCC license.

The 10th edition of the GAMERZ Festival is the first occasion for CCC, invited by M2F Créations - Lab GAMERZ, to investigate the exhibition space by settling at the Vasarely Foundation. 14 artists-companions present their "copies" of another artist's work. These "copies" are not replicas, but true tributes, winks and diversions creating dialogue between artists through their art pieces.

The Copie Copains Clubs (CCC) project, has been started by Caroline Delieutraz, Émilie Brout & Maxime Marion.

Emilie Brout and Maxime Marion were born in France in 1984 and 1982. They live and work in Vincennes.
http://eb-mm.net
Caroline Delieutraz was born in France in 1982. She lives and works in Paris.
http://delieutraz.net

ANNIE ABRAHAMS



Dictionary - Stress,
Annie Abrahams, 2013

Pays-Bas / Netherlands
http://bram.org

***Dictionary – Stress*, fichier numérique, 2013**
D'après ***Dictionary – Pain*** de Mladen Stilinovic, 2000 - 2003

Avec *Dictionary - Pain*, Mladen Stilinović efface et remplace toutes les définitions d'un dictionnaire anglais par le seul mot Pain. À partir d'une image en basse définition de la première page de l'œuvre trouvée sur internet, Annie Abrahams reprend ce geste à son compte en y ajoutant ses propres mots. En isolant et modifiant cette simple représentation parmi toutes celles existantes, elle en fait une nouvelle œuvre unique et personnelle.

Dictionary – Stress*, digital file, 2013*
Based on **Dictionary – Pain** *(2000–2003), original art work by Mladen Stilinović*

In Dictionary - Pain, *Mladen Stilinović erases all definitions in the English dictionary and replaces them by the word Pain. Based on the low-def image of the first page found on the web, Annie Abrahams takes this action over and adds her own words. By sorting this simple representation among all the others and changing it, she creates a new personal work of art.*

ANNABELLE AMELINE

Où est Raymond?
Annabelle Ameline, 2013

France
http://annabelleameline.net

Où est Raymond?
Série de collages numériques, 2013
D'après ***La France de Raymond Depardon,*** 2004 - 2010

Au sein de Google Street View, Annabelle Ameline retourne sur les lieux précis des clichés pris par Raymond Depardon sur les routes de France. Ici ce n'est pas le lieu de la photographie qui retient l'intérêt, mais bien ce qui se passe à l'endroit où devait se trouver la chambre photographique de l'artiste – comme le montrent avec humour les touristes à sa recherche, scrutant le paysage par le prisme de leur objectif. Dans une inversion regardeur/regardé, la fiction se construit alors à 180 degrés des prises de vues originales.

Où est Raymond ?
Serie of digital collages, 2013
Based on **La France by Raymond Depardon** *original art work 2004-2010*

Thanks to Google Street View Annabelle Ameline goes back to the precise places where Raymond Depardon took his photographs in his trip through France on the road. In this art piece, what matters is not the place itself where the picture was taken, but what is happening in the place where the artist's photographic chamber used to be. As humoristically illustrated by the tourists searching for Raymond Depardon, gazing at the landscape through the lens of their cameras. Inverting the positions of the observed and the observer, a 180 degrees opposite fiction develops.

SANDRA AUBRY ET SÉBASTIEN BOURG

One Shot Date Painting,
Sandra Aubry et Sébastien Bourg, 2013

France
http://aubrybourg.net

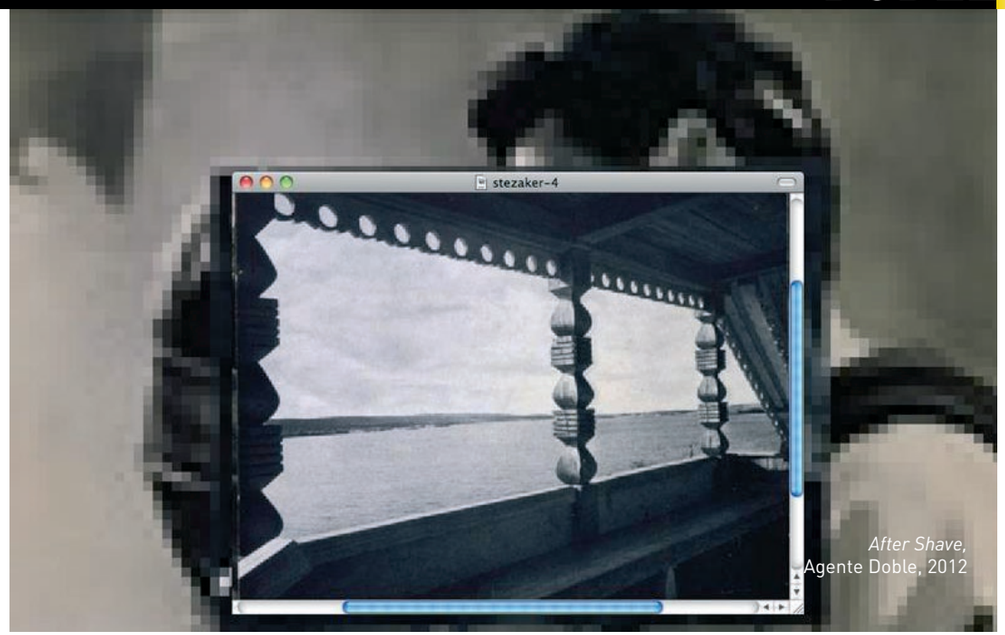
***One Shot Date Painting*, 2013**.
D'après les ***Date Paintings*** d'On Kawara, 1966 - 2014

« L'engagement d'une vie dédiée à son métier, l'asservissement quotidien et volontaire d'un homme à inscrire la mémoire du temps, un geste absurde pour prouver l'essence d'une existence... On Kawara est un héros. L'art en a fait un Super-Héros.Une place reste vacante et personne ne semble réagir. Nous n'avons pas le choix : nous serons les Super-Vilains. Les héros ne durent jamais » (Sandra Aubry & Sébastien Bourg, 2013).

One Shot Date Painting*, 2013.*
Based on original artwork by On Kawara **Date Paintings***, 1966-2014*

"A lifetime dedicated to work, a man's everyday voluntary enslavement to Time's memory inscription, an absurd gesture made to prove the essence of existence... On Kawara is a Hero. Art made him a Super-Hero. There is one place left free, and nobody seems to react. We have no other choice: we'll be the Super-Villains. Heroes don't last forever." (Sandra Aubry & Sébastien Bourg, 2013).

AGENTE DOBLE



After Shave,
Agente Doble, 2012

http://agentedoble.net

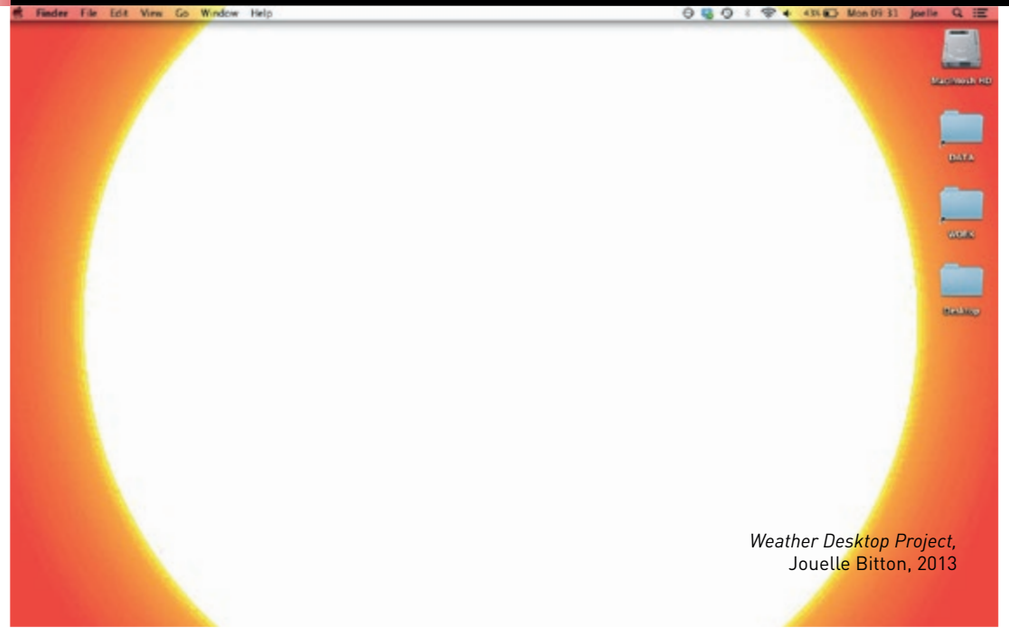
After Shave, Collage digital, 2012
D'après **Cinéma 1** de John Stezaker, 2005

Avec *After Shave*, le net artiste Agente Doble opère une transposition du geste de John Stezaker (superposition de deux images) dans l'espace du bureau d'ordinateur. Il réalise ainsi le même collage mais en version numérique, jouant sur la disposition des fenêtres et la résolution des reproductions trouvées en ligne. Cette pièce s'inscrit dans la démarche globale de l'artiste, basée sur la manipulation des conventions liées à Internet et aux outils informatiques.

After Shave, Digital pasting, 2012
Based on ***Cinéma 1*** *original artwork by John Stezaker, 2005*

With After Shave, *Agente Doble, net artist, transposes John Stezaker's gesture (superimposing two images) to the desktop space. He thus makes the same collage gesture but a digital one, playing with the disposal of windows and the online found images' resolution. This artpiece is a good example of his overall artistic work based on digital tools and internet rules' manipulation.*

JOËLLE BITTON



Weather Desktop Project,
Jouelle Bitton, 2013

France
http://joelle.superficiel.org

***Weather Desktop Project*, 2013**
D'après ***The Weather Project*** d'Olafur Eliasson, 2003

Si Olafur Eliasson a fait entrer le soleil dans la Tate Modern à Londres, *Weather Desktop Project* propose de le faire sur notre bureau d'ordinateur, nous invitant à le contempler aussi longtemps que nécessaire. Le simulacre est ainsi reproduit à une toute autre échelle, non pas monumentale et publique, mais intime et personnelle à l'image de notre relation à l'écran.
« Je passe plus de temps avec mon ordinateur qu'avec le ciel. L'écran est à la fois ma fenêtre sur le monde et ma façon de m'en échapper, ma représentation sociale et mon espace de travail. C'est ma liberté et mon aliénation. Je me réveille et je m'endors avec lui. Il est ma lumière, mon soleil » (Joëlle Bitton, 2013).
Le fond d'écran est librement téléchargeable à cette adresse : www.copie-copains-club.net/weather-desktop-project.

Weather Desktop Project*, 2013*
Based on original artwork by Olafur Eliasson, **The Weather,** *2003*

When Olafur Eliasson made the sun get into the Tate Modern in London, Weather Desktop Project gets it onto our computers' desktop, inviting us to contemplation, as long as needed. The sham is thus reproduced at a far different scale from that of the monumental and the public, rather that of the private and singular relation one has with their computer screen.
"I'm spending more time with my computer than with the sky. The screen is both my window on the world and my way to hide from it, and also my social representation and my work space. It is my freedom and my alienation. I wake up and fall asleep with it. It is my light, my sun."
Free download of the wall paper at:
www.copie-copains-club.net/weather-desktop-project.

ARNAUD COHEN

More Human Than Human,
Arnaud Cohen, 2013

France
http://arnaudcohen.com

***More Human Than Human*, acier brossé, 2013**
D'après ***Are You Human?*** d'Aram Bartholl, 2009-2013

Dans le film Blade Runner, «More human than human» (plus humain que l'humain) est le slogan de la Tyrell Corporation, une entreprise qui fabrique des androïdes aux capacités supérieures à celles des humains. More human than human associe la pratique actuelle des captchas, ces textes lisibles et reproductibles uniquement par un humain, à l'idée développée par les auteurs de science-fiction que le cerveau artificiel supplantera très rapidement celui de l'homme. Reprenant les codes formels des captchas tangibles d'Aram Bartholl, Arnaud Cohen répond ainsi à la question existentielle posée par l'artiste.

More Human Than Human*, brushed steel, 2013*
Based on original artwork by Aram Bartholl, **Are You Human?**, *2009-2013*

"More than human" is the motto of the Tyrell Coporation in the movie Blade Runner. The company produces androids with capacities superior to those of humans. "More than humans" draws a parallel between captcha codes, small texts readable and reproducible only by humans, and science-fi authors according to whom artificial brains are soon to replace human's. Reusing formal codes of tangible captchas by Aram Bartholl, Arnaud Cohen thus answers the existential question asked by the artist.

GUILLAUME CONSTANTIN

Plus de Lumière (reprise),
Guillaume Constantin, 2007

France
http://bertrandgrimont.com

***Plus de lumière (Reprise)*, installation, 2007**
D'après ***Plus de lumière*** de Claude Lévêque,1999

Guillaume Constantin joue avec le double sens de la phrase en néon de Claude Lévêque : celui d'une intensité lumineuse accrue ou à l'inverse, absente. Il reproduit sensiblement l'œuvre et continue à faire exister l'objet tout en le dépouillant pourtant de l'essentiel : sa lumière.
« Mon rapport à la citation est aussi à géométrie variable, c'est à la fois un détournement, une lecture plus ou moins ironique de leurs supports et aussi un hommage à l'œuvre. » (Guillaume Constantin, extrait d'un entretien avec Mathilde Villeneuve, 2009).

Courtesy Galery Bertrand Grimont, Paris.

Plus de lumière (cover)*, installation, 2007*
Based on **Plus de lumière** *original artwork by by Claude Lévêque, 1999*

Guillaume Constantin plays with double meaning in the neon sentence by Claude Levêque : that of light intensity being reinforced, or on the contrary, turned off. He perceptibly reproduces the art work and develops the existence of the object, yet removing its very essence, i.e its light.
"My relation to quotation is flexible, it's both a diversion, a more or less ironic way of reading the medium and at the same time a tribute to the original artwork." (taken from an interview of Guillaume Constantin by Mathilde Villeneuve, 2009).

Courtesy Galery Bertrand Grimont, Paris.

AGNÈS DE CAYEUX

Last Manoeuvre in the Dark,
Agnès de Cayeux, 2013

France
http://agnesdecayeux.fr

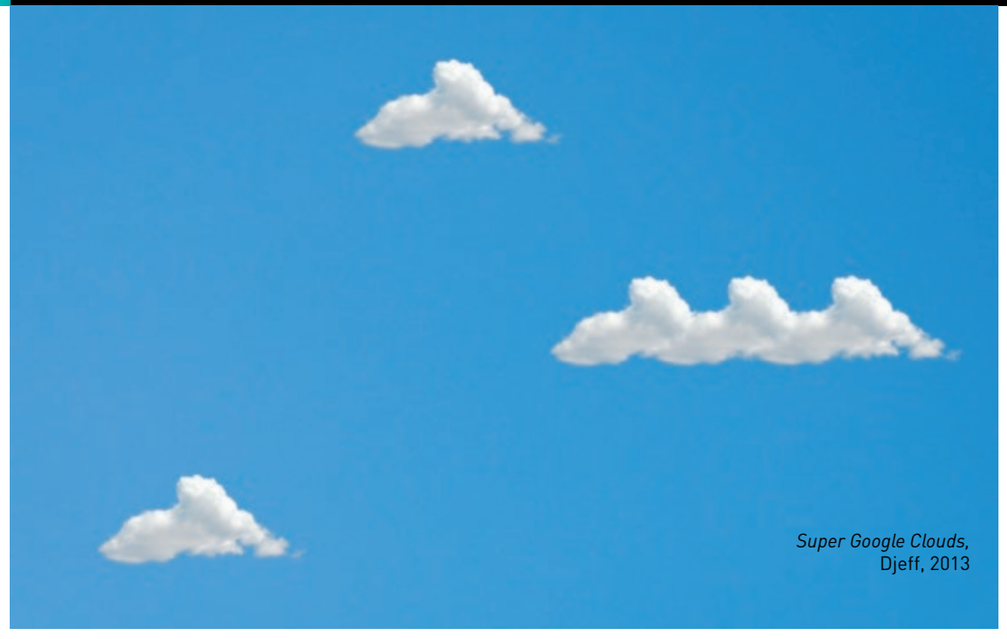
***Last Manoeuvre in the Dark*, Vidéo en boucle, 2013**
D'après ***Last Manoeuvres in the Dark*** de Fabien Giraud et Raphaël Siboni, 2008

En 2008, Fabien Giraud et Raphaël Siboni présentaient l'installation sonore *Last Manoeuvres in the Dark* au Palais de Tokyo, consistant en une armée immobile de masques de Dark Vador. Réalisée à partir du souvenir de la vue de cette pièce, la vidéo d'animation d'Agnès de Cayeux donne à voir plusieurs dizaines d'êtres identiques et à peine mouvants, s'inscrivant dans la lignée de son travail sur la figure de l'avatar (programme de reproduction d'avatars Base 64). Les deux pièces ont en commun le sentiment d'inquiétante étrangeté qu'elles provoquent chez le spectateur. La bande sonore contient un extrait du film THX qui avait inspiré l'installation originale, ainsi qu'un extrait d'ambiance sonore enregistré durant l'exposition et trouvé sur internet.

Last Manoeuvre in the Dark*, Looping video, 2013*
Based on the artwork **Last Manoeuvres in the Dark** *by Fabien Giraud et Raphaël Siboni, 2008*

In 2008, Fabien Giraud and Raphaël Siboni showed at Palais de Tokyo Last Manoeuvres in the Dark, *a sound installation composed of a still army of Dark Vador masks.*
Based on her memories of this exhibition, Agnes de Cayeux realized an animation video art piece showing several tens of barely moving identical beings, following her work in the line with her work on the avatar icon (Base 64 reproduction programme). The two pieces both convey the Uncanny to the audience. The soundtrack includes an extract from the THX movie which has inspired the original installation, as well as an excerpt from the soundtrack of the exhibition itself, found on the web.

DJEFF



Super Google Clouds,
Djeff, 2013

France
http://djeff.net

***Super Google Clouds*, Installation, 2013**
D'après ***Super Mario Clouds*** de Cory Arcangel, 2002

Super Mario Clouds de Cory Arcangel est une cartouche de Nintendo hackée. En retirant les éléments graphiques du jeu Super Mario Bros., pour ne garder que le ciel bleu et les nuages du fond, l'artiste met en évidence un langage visuel propre aux jeux vidéos. Djeff réinterprète cette oeuvre à la fois sous forme d'installation et en la recréant à partir d'images trouvées sur Google, via un site web (www.supergoogleclouds.com) accessible à proximité de l'installation via un réseau wifi dédié.

Super Google Clouds, *Installation, 2013*
Based on original artwork **Super Mario Clouds**, *by Cory Arcangel, 2002*

Super Mario Clouds *by Cori Arcangel is a hacked Nintendo cartridge. The artist highlights the visual language proper to video games by removing all graphic elements except the blue sky and clouds of Super Mario Bros. Djeff adapts this artwork either as an installation or via a website collecting images found on Google (www.supergoogleclouds.com) on which the audience can surf via a dedicated wifi network.*

CARINE KLONOWSKI

The Back of Heineken,
Carine Klonowski, 2014

France
http://carineklonowski.tumblr.com

***The Back of Heineken*, Tirage numérique, 2014**
D'après ***The Back of Hollywood*** d'Edward Ruscha, 1977

« Hollywood [Heineken], c'était en fait d'abord un paysage que je pouvais voir de ma [la] fenêtre [du train]. Je le considérais comme un indicateur météorologique. Je savais, en regardant dehors, que si je pouvais voir le panneau, la journée serait belle et le ciel dégagé. Je le regardais tous les jours. Je l'ai regardé si souvent et si longtemps que j'ai fini par en faire un paysage » (Ed Ruscha [Carine Klonowski]).

The Back of Heineken, ***Digital edition, 2014***
Based on the original artwork **The Back of Hollywood** *by Edward Ruscha, 1977*

"Actually, Hollywood [Heineken] was primarily the landscape I used to watch from my [the]window [of the train]. For me it was like a meteorological indicator. When looking outside, I knew, if I could see the sign, that the sky was clear and that the day would be great. I watched it everyday. I watched it so often that I finally decided to turn it into a landscape. (Ed Ruscha [Carine Klonowski]).

EMMANUEL LAFLAMME

Survival of the Fittest,
Emmanuel Laflamme, 2012

Canada
http://quartertofour.net

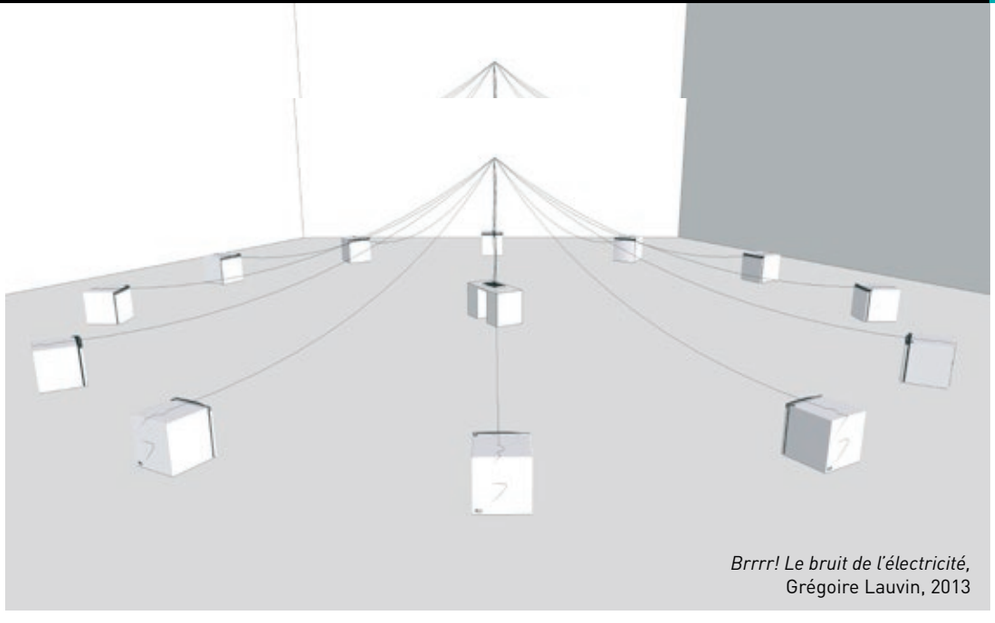
***Survival of the Fittest*, Graffiti, 2012**
D'après la série ***Rat Stencil*** de Banksy, 2002

Survival of the Fittest (Survie du plus apte) est une oeuvre plus personnelle qu'il ne peut y paraître de prime abord. Si l'artiste cherche volontairement à créer la confusion concernant la paternité de l'œuvre en reprenant fidèlement le style de Banksy, elle comporte une grande importance symbolique pour son auteur. Créée lors de la réorientation de son parcours vers l'art, elle renvoie à sa propre expérience passée dans le dessin d'animation. Le rat de Banksy le représente ainsi lui-même, se nourrissant du dessin animé afin de survivre et poursuivre son chemin.

Survival of the Fittest, ***Graffiti, 2012***
Based on the original artwork **Rat Stencil** *by Banksy, 2002*

Survival of the Fittest *is a far more personal artwork than it may look at first sight. The artist, being very faithful to Banksy's style, voluntarily confuses the audience about the authorship of the work. Yet the work itself is highly symbolical, and hints at the artist' own past experience and turning point in his life, when he precisely decided to turn from stop motion to contemporary art. Banksy's rat thus stands for the artist himself, feeding itself from cartoons in order to survive and follow his path.*

GRÉGOIRE LAUVIN



Brrrr! Le bruit de l'électricité,
Grégoire Lauvin, 2013

France
http://gregorth.net

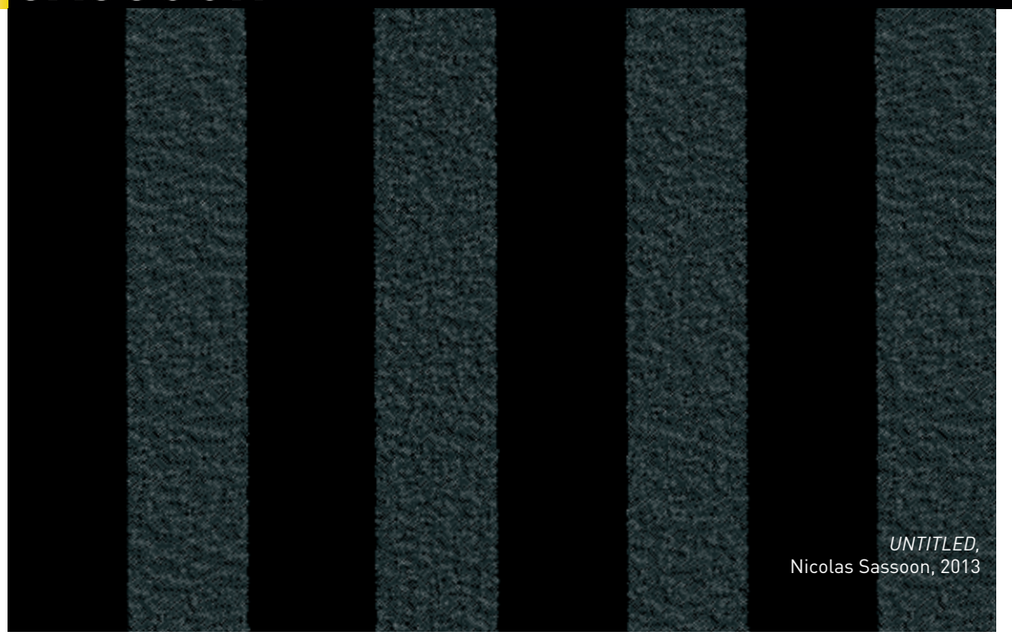
***Brrrr ! Le bruit de l'électricité*, installation sonore, 2013**
D'après ***Bzzz ! Le son de l'électricité*** de Cécile Babiole, 2012

Brrrr ! est une installation sonore qui tente de faire entendre et mettre en espace le bruit de l'électricité. Basée sur la scénographie de l'œuvre de Cécile Babiole, elle est présentée dans la même pièce et dans les mêmes conditions que celle-ci lors du festival GAMERZ en 2012. *Brrr !* propose une réinterprétation de *Bzzz!* à la fois radicale et piquante, reprenant fidèlement à son compte l'intention initiale : « en réinventant un générateur de formes d'ondes low tech et obsolète à l'heure du tout numérique, cette sculpture s'inscrit dans une réflexion sur l'histoire des techniques, et tente d'exprimer à sa manière un hommage au son analogique sans échantillonnage ni traitement, le bruit de l'électricité ».

Brrr ! Le bruit de l'électricité*, sound installation, 2013*
Based on the original artwork **Bzzz ! Le son de l'électricité** *by Cécile Babiole, 2012*

Brrr ! *Is a sound installation that tries to spatialize and audify the sound of electricity. Based on the artwork of Cécile Babiole, it is presented in the very same conditions as the original one was presented during the GAMERZ Festival in 2012.* Brrr ! *is a radical and biting interpretation of* Bzzz !, *very faithful to the author's original point : " In the era of the all-digital, this sculpture is reinventing a low-tech wave shapes generator. It thus partakes in a reflection on the history of technologies. It is a sort of tribute to analogue sound, without any sampling or processing, a tribute to the sound of electricity.*

NICOLAS SASSOON



UNTITLED,
Nicolas Sassoon, 2013

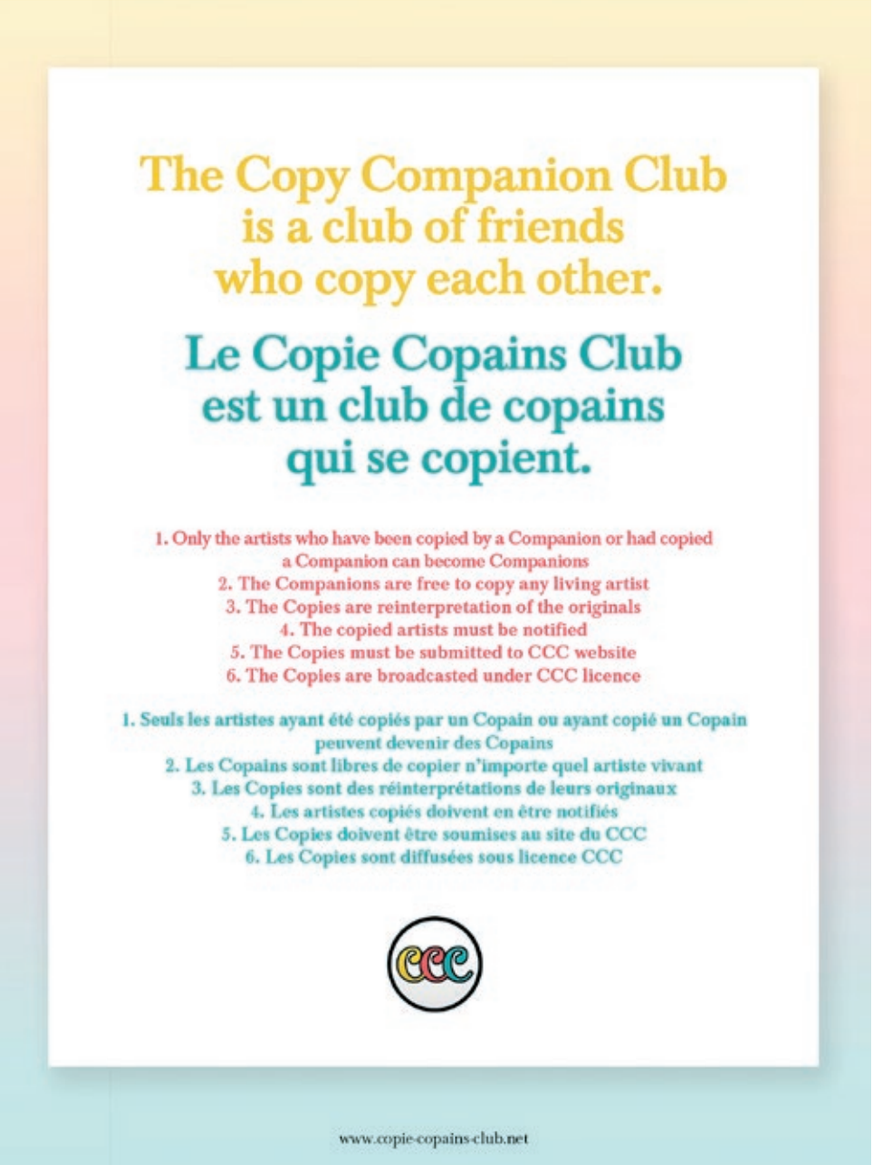
France
http://nicolassassoon.com

***UNTITLED*, GIF animé, 2013**
D'après l'œuvre de Daniel Buren

UNTITLED est un GIF animé qui reprend la structure des bandes de Daniel Buren pour en formuler une version digitale, plus ambiguë et s'éloignant des qualités formelles de l'originale. *UNTITLED*, à l'instar de beaucoup d'œuvres de Nicolas Sassoon, propose un dessin informatique dépouillé, cherchant à rapprocher le spectateur d'une sensation physique au travers du médium numérique.

UNTITLED, *animated GIF, 2013*
Based on the original artwork by Daniel Buren

UNTITLED *is an animated GIF based on the structure of Daniel Buren's stripes. It is made to provide a digital version, more ambiguous and breaking with the formal qualities of the original.*
Like many of Nicolas Sassoon's artworks, UNTITLED, *proposes a minimal digital drawing, searching for the physical emotion in the audience though the digital medium.*



The Copy Companion Club
is a club of friends
who copy each other.

Le Copie Copains Club
est un club de copains
qui se copient.

1. Only the artists who have been copied by a Companion or had copied a Companion can become Companions
2. The Companions are free to copy any living artist
3. The Copies are reinterpretation of the originals
4. The copied artists must be notified
5. The Copies must be submitted to CCC website
6. The Copies are broadcasted under CCC licence

1. Seuls les artistes ayant été copiés par un Copain ou ayant copié un Copain peuvent devenir des Copains
2. Les Copains sont libres de copier n'importe quel artiste vivant
3. Les Copies sont des réinterprétations de leurs originaux
4. Les artistes copiés doivent en être notifiés
5. Les Copies doivent être soumises au site du CCC
6. Les Copies sont diffusées sous licence CCC

www.copie-copains-club.net

GUILLAUME STAGNARO

Marseille, France
http://stagnaro.net

Guillaume Stagnaro est né en 1975 et vit à Marseille.
Artiste plasticien, enseignant et chercheur, il mène une exploration théorique, pratique et spéculative dans le champ de la cybernétique à travers la réalisation de dispositifs et installations numériques.
Il collabore depuis plusieurs années avec de nombreux artistes pour qui il conçoit et réalise des dispositifs informatiques, robotiques et électroniques.
Il enseigne au sein de l'atelier Hypermedia de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.

***Fluorescent Umwelt*, Installation numérique, 2013**

Fluorescent Umwelt est une intervention artistique dans l'espace publique issue d'une recherche autour de l'idée du parasitage et s'inspire directement de la lecture de l'ouvrage fondateur de l'éthologie *Mondes animaux et monde humain* (1934) de Jacob von Uexküll.
Dans son ouvrage, Uexküll développe la notion de Umwelt "selon laquelle chaque espèce vivante à son univers propre, à quoi elle donne sens, et qui lui impose ses déterminations".
Nous cohabitons et interagissons aujourd'hui en quasi permanence avec un autre type "d'espèce" qui tout autant que les espèces vivantes décrites par von Uexküll à son univers propre. Les objets programmés, omniprésents dans notre société moderne, de par leur capacité à percevoir et à agir sur le monde donnent un nouveau sens à celui-ci de la même manière que l'éthologie a permis à l'homme de poser un nouveau regard sur le monde de l'époque.

Fluorescent Umwelt est l'invasion (temporaire) du système électrique de la fondation Vasarely par une colonie de représentants de cette nouvelle espèce. Une colonie de petits organismes se nourrissant d'électricité et jouant avec la lumière à la tombée de la nuit.

Fluorescent Umwelt à été développé lors de la résidence de création Working Holidays 2013, organisée par l'association Otto-prod à Maribor, Slovénie.

Production : Otto-prod, UGM Maribor.

UMETNOSTNA GALERIJA MARIBOR

Guillaume Stagnaro (born 1975, lives in Marseille)
Visual artist, teacher and researcher, he conducts a practical, speculative and theoretical exploration in the field of cybernetics through the realization of digital art pieces and installations.
For several years he worked with many artists for whom he designs and manufactures computing, robotic and electronic systems.
He teaches in the Hypermedia workshop of Aix-en-Provence Art School (ESSA).

Fluorescent Umwelt, *Digital Installation, 2013*

Fluorescent Umwelt *is an Art intervention in public space following a research around the idea of parasitism and is directly inspired by the reading of the seminal book of Ethology* A Foray into the Worlds of Animals and Humans*'(1934) by Jacob von Uexküll. In his book von Uexküll develops the notion of Umwelt according to which "every living species has its own universe, to which it gives meaning and imposes its determination". We share and interact today almost permanently with another kind of "species" which, much as the living species described by von Uexküll, has his own universe. Programmed objects, ubiquitous in our modern society, because of their ability to perceive and act on the world give a new meaning to it in the same way that ethology allowed mankind to take a new look at the world at that time.*

Fluorescent Umwelt *is the (temporary) invasion of the electrical system of the Vasarely Foundation's building by a colony representative of this new species. A colony of small organisms that feed on electricity and play with the lights after sunset.*

Fluorescent Umwelt *was developed during the creation residency Working holidays 2013, organized by the association Ott-prod, at Maribor, Slovenia.*

A Production of Otto-prod and UGM Maribor.

Fluorescent Umwelt
Guillaume Stagnaro, 2013
photo : Matjaz Wenzel

PAUL DESTIEU

Marseille, France
http://pauldestieu.com
http://ottoprod.com

Paul Destieu développe une recherche autour de l'influence de la technologie sur notre environnement. Ses réflexions sont sensiblement nourries par un regard porté sur les différents médias et le cinéma. Par la mise en œuvre de gestes de paramétrage, calibrage ou de synchronisation, ces influences se concrétisent dans sa création artistique sous la forme de "systèmes" en tension constante entre construction et effondrement.
Ses œuvres témoignent d'une forte dimension architecturale et s'inscrivent dans un rapport immédiat à notre époque et aux cultures contemporaines. Il provoque ainsi une mise à distance du spectateur pour lui proposer l'observation des rapports de force entre recherche du progrès et phénomène d'obsolescence en organisant des confrontations entre différents médias et formats.
Il est à l'initiative de la structure européenne de production artistique Otto-Prod et participe à la mise en place d'échanges culturels entre la France et la Slovénie. Depuis plusieurs années, son travail est exposé en France et à l'étranger.

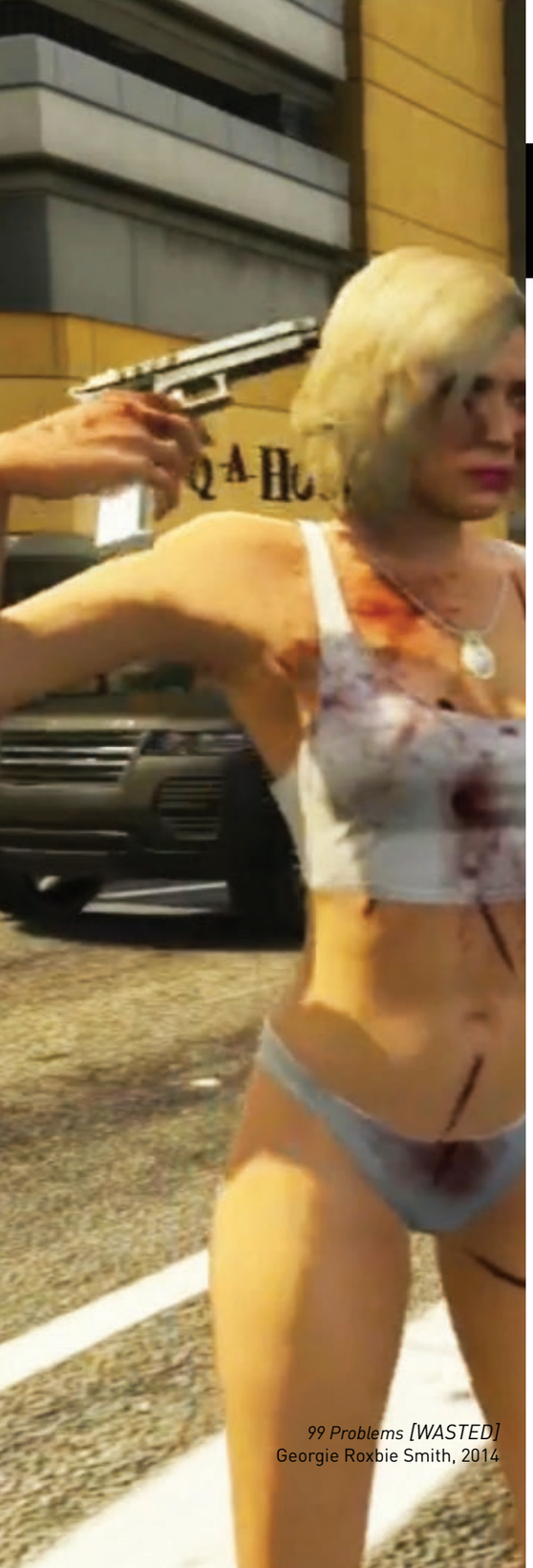
***Shuffle*, compilation de vidéos en ligne, son stéréo, 2014**

Shuffle est une série de morceaux live issus d'internet et dont sont extraites les mesures de tempo.
Cette compilation vidéo-sonore propose un arrangement à la fois visuel et rythmique invitant à un parcours métronomique dans l'histoire du rock.

Paul Destieu lives and works in Marseille, France.
His research questions technology and its impact on our environment. His work examines the situation of machines within our society noticeably fed by the history of media. He uses calibration, synchronization processes or setup configurations as many means for art production. His research focuses on the virtual and physical territories of our contemporary society in order to reveal affinities between structure and emptyness. Processes of destructions, highjackings or attacks are then used to shape and question the border between emergence and collapsing of a system through video, new media or installation works. Since several years his work has been exhibited in France and abroad.
He is cofounder of Otto-Prod and currently organizes cultural exchanges and events between France and Slovenia.

Shuffle*, online video compilation, stereo sound, 2014*

Shuffle *is a video and sound remix gathering the beats of different live songs found online.*
This video compilation proposes a visual and sound arrangement, inviting to a metronomic trip through the rock history.



99 Problems [WASTED]
Georgie Roxbie Smith, 2014

ISABELLE ARVERS
MACHINIGIRRLZZZ

Marseille, France
http://isabellearvers.com

Machinigirrlzzz
Sélection de Machinimas par Isabelle Arvers

Machinigirrlzzz est une exposition de machinimas - films conçus à l'intérieur de jeux vidéo - réalisés par des femmes. Le choix du titre *Machinigirrlzzz* a été dicté par le désir de traiter de la question du féminisme et de celle du genre dans les jeux vidéo. Ces deux questions sont d'actualité car le féminisme reste encore très mal perçu en France, alors qu'en 2014, il existe toujours près de 20% de différences entre les salaires des hommes et ceux des femmes.

L'autre question éminemment actuelle est celle du genre dans les jeux vidéo. 2013 a été l'année où Mar_lard a «éveillé» les consciences en publiant un recensement quasi exhaustif de toutes les attaques sexistes perpétrées contre les femmes dans le monde du jeu vidéo[1]. Elle a ensuite été relayée par l'émission *Arrêt sur images*, conçue en partenariat avec le magazine *Canard PC* qui a ensuite publié un dossier spécial : « le jeu vidéo est-il sexiste?[2], puis complétée par le site *jeuxvideo.com* qui a consacré un dossier spécial à l'inégalité de traitement des personnages féminins et masculins dans le jeu vidéo[3]. Ces médias spécialisés ont reconnu et recensé les forts problèmes de sexisme dans cet univers encore très masculin, alors qu'un joueur sur deux aujourd'hui est une femme.

C'est pourquoi *Machinigirrlzzz* présente l'œuvre d'Angela Washko, artiste américaine, connue pour ses actions féministes à l'intérieur de jeux vidéo en ligne comme World of Warcraft. Dans *At the Expense of Watching*, une vidéo issue de sa série « Free will mode », elle pose la question de la liberté d'action de l'intelligence artificielle des personnages de jeu vidéo. Comment sortir des espaces qui leur sont assignés ? Comment développer des comportements autonomes ? Au delà de la question de l'AI des caractères, c'est aussi la liberté d'esprit et d'action des joueurs qui est posée.

Le travail de l'artiste australienne Georgie Roxbie Smith est lui aussi éminemment féministe. *99 Problems* est une action à l'intérieur du jeu en ligne GTA qui renvoie à la violence subie par les personnages féminins dans les jeux vidéos. Un suicide répété en boucle d'une femme dans l'indifférence générale des autres personnages ou joueurs, qui vise à rappeler la violence faite aux femmes, en ligne ou dans la vie réelle.

La question de la liberté individuelle des personnages à l'intérieur d'un jeu vidéo mais aussi de celle des joueurs est au cœur de *Daughter*, une vidéo réalisée à l'intérieur des *Sims* par Anita Fontaine. Que deviennent des personnages de jeu après dix ans, à la suite d'une expérimentation artistique, visant à créer une famille à partir de caractéristiques très déterminées ? Il en ressort un personnage en boucle avec une incapacité à sortir de ses caractéristiques comportementales.

Les machinimas sont une excellente manière de réfléchir à ce qu'est le jeu vidéo, tout en étant à l'intérieur même du médium. Ils permettent d'aborder de façon critique et artistique le sexisme, la violence ou même la liberté d'action du joueur au travers du jeu et ce, grâce à une narration liée à la performance en ligne ou encore à la mise en boucle de comportements générés aléatoirement.

Machinigirrlzzz
A selection of Machinimas by Isabelle Arvers

Machinigirrlzzz *is an exhibition of machinimas (movies created through video games), made by women only. The choice of the title* Machinigirrlzzz *was dictated by the will to question the notions of feminism and gender in video games. Feminism is still an issue in France, a particularly touchy and ongoing subjet in a country where remained in 2014 a 20 % salary difference between men and women on average.*
The question of gender is also ongoing in the world of video games.
In 2013, Mar_lard raised public awareness on the matter, by publishing a quasi expansive census of all sexist attacks done against women in the world of video games [1] . The census was in turn taken by the French TV programme Arrêt sur Images, *in partnership with the French magazine* Canard PC, *which front-paged with the headline "Are video games sexist ? [2]", soon followed by the website jeuxvideo.com, with a special dossier dedicated to the unequal treatment of male and female characters in video games [3].*
These specialized media recognized and related big sexism problems in the very manly world of video games where one player out of two is a woman.
Machinigirrlzzz thus chose the American artist Angela Washko, well-known for her feminist actions inside video games such as in World of Warcraft. In the video At the Expense of Watching, taken from the series "Free will mode", she questions the I.A freedom of action of video games' characters.

How to escape from dedicated spaces? How to develop autonomous behaviours? Beyond the question of characters' A.I is also the question of the players' freedom of thought and action.

Georgie Roxbie Smith, Australian artist, also develops a strong feminist work.
99 Problems *is an action taking place inside the online GTA game, which hints at the violence undergone by female characters in video games. The suicide attempt of a woman is repeated over and over again, with total indifference of the other characters and players around.*
99 Problems *tries to remind us of this violence against women, be it in the virtual or the real world.*
Daughter, *a video realized inside* The Sims *by Anita Fontaine, questions video games characters individual freedom, as well as that of the player himself.*
Ten years after, what has happened to the characters of this artistic experiment trying to create a family on determined features ? Daughter shows as a result a looping character unable to escape its own behavioural features.
Machinimas can help us develop critical thought on video games while being at the same time inside the medium itself.

[1] http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/
[2]http://www.canardpc.com/news-52996-__mission_arret_sur_images_et_canard_pc____sexisme_et_jeu_video_.html
[3] http://www.jeuxvideo.com/news/2013/00063502-quand-le-jeu-video-s-attaque-aux-genres.htm

GEORGIE ROXBIE SMITH

99 Problems [WASTED], GTAV intervention en ligne
Georgie Roxbie Smith, 2014

Australie
http://georgieroxbysmith.com

***99 Problems [WASTED]*, GTAV Intervention en ligne, 2014**

Dans la vidéo *99 problems [WASTED]*, une héroïne femme revendique et s'inflige la violence dans un moment paradoxal de défaite et de prise de pouvoir. L'action de « jouer pour gagner » se retrouve neutralisée, alors qu'elle joue et rejoue de façon rituelle son propre suicide en face des autres personnages et joueurs, indifférents à la scène. Il s'agit à la fois d'un appel au secours virtuel lancé à un mur sourd de personnages absorbés par leur jeu, d'une insurrection martyre féministe à l'encontre du traitement de ses camarades femmes dans l'histoire du jeu vidéo, et de la réappropriation par le personnage de sa propre mort avant même d'être violemment tuée. Sa quête est vaine, puisque personne ne réagit à son action, mais aussi et surtout car l'action inversée qu'elle met en œuvre contre sa propre survie est redondante car, comme dans tout jeu vidéo, la mort entraîne la renaissance virtuelle automatique. Il n'existe pas de purgatoire virtuel, elle se destine donc à la punition éternelle dans l'enfer en ligne. Dans l'action répétée, la violence suprême dont elle fait preuve à son propre égard est à la fois hypnotisante, profondément dérangeante et revêt une bonne dose d'humour noir.

99 Problems [WASTED], *GTAV Online Intervention, 2014*

Violence is claimed and turned on itself by the female protagonist in 99 Problems [WASTED] *in a dualistic moment of empowerment and defeat.*
The action of 'playing to win' is neutralised as she ritualistically performs and re-performs her own violent suicide in front of disinterested players and characters. At once, an unheard digital cry for help against a wall of self-absorbed in-game characters, a martyr action of feminist protest against the treatment of her fellow female characters in gaming history and a claiming of her own death prior to her inevitable violent murder. Ultimately her quest is a futile one, not only is her action unregistered and unheard, her reverse gaming against her own survival is redundant, as in all gaming, in dying there is an automatic digital rebirth. There is no purgatory online, she is destined to be eternally punished in a digital hell. In repetition her hyper violence against self becomes hypnotic, darkly humorous and deeply disturbing.

ANGELA WASHKO

At The Expense of Watching
Angela Washko, 2014

USA
http://angelawashko.com

***At The Expense of Watching*, 2014**

Free Will Mode est une série de vidéos dans lesquelles l'artiste utilise les situations architecturales des Sims pour mettre l'intelligence artificielle humaine en scène dans des situations qui les obligent à tester leur capacité à repenser les environnements dans lesquels ils ont été placés. Malgré l'absurdité de ces anomalies architecturales construites, celles-ci donnent à voir un phénomène culturel bien plus large, notre capacité à conclure un accord, architectural, économique, politique, social... Quand elle opère en mode libre, l'intelligence artificielle reproduit les situations stratégiques : manger quand on a faim, pisser quand besoin est, dormir quand on a sommeil, parler aux gens quand on s'ennuie... mais jamais ne s'attaque à l'environnement dont elle hérite, quand bien même celui-ci la tuerait.

At The Expense of Watching, *2014*

Free Will Mode *is a series of videos in which the artist uses The Sims to place human Artificial Intelligence into architectural situations which test the constraints of their ability to rethink the environments they've been placed in. Despite the absurdity of these built architectural anomalies, they expose a greater cultural phenomenon within people- the extent to which we accept the hand we've been dealt (architecturally, politically, socially, economically). When operating in free will mode, the AI in this strategic life simulation game eat when hungry, piss when necessary, sleep when tired, socialize when bored... but they never alter the environment they've inherited, even if it kills them.*

ANITA FONTAINE

Daughter,
Anita Fontaine, 2013.

Royaume-Uni
http://anitafontaine.com

***Daughter*, 2013**

Une boucle vidéo du portrait de famille à l'intérieur d'un jeu vidéo : celui des Sims.
Après dix années d'abandon, l'artiste se penche sur le cas de cette famille qui était alors une expérimentation sociale. Dans ce portrait, la fille, conçue à l'origine pour faire preuve d'un « esprit libre », a décidé de ne plus s'habiller. Elle est obsédée par l'idée d'être dans la nature, mais a perdu son emploi car elle ne peut plus rester en intérieur et doit rester « connectée à la nature ».

Looping video portrait of a family made inside videogame: The Sims. After 10 years of being abandoned, the artist returns to see the state of a family that was a social experiment. In this portrait, the daughter, originally created to have "free spirit" characteristics has abandoned the idea of wearing clothing. She is obsessed with being in nature, but has lost her job a number of times due to the fact that she cannot stay inside, and must be "connected to nature".

Daughter,
Anita Fontaine, 2013.

ART OF FAILURE

Paris, France
http://artoffailure.free.fr

Art of Failure est un collectif fondé par Nicolas Maigret et Nicolas Montgermont en 2006. Dans leurs réalisations, les caractéristiques internes des médias sont rendues perceptibles à travers leurs erreurs, dysfonctionnements, états limites ou seuils de rupture, dont ils développent des expériences audio-visuelles à la fois sensorielles et immersives.

***Flat Earth Society*, 2008-2014**

«Peut-on entendre la Terre ? Non pas les sons qui se produisent à sa surface, mais la Terre elle-même, à une échelle géophysique ? (...) La technique de la gravure en profondeur utilisée par Edison pour son phonographe consistait à transcrire le son à l'aide d'une pointe gravant à la verticale un paysage miniature dans les sillons du cylindre. (...) Art of Failure récupère les captations de radars topographiques, les grave sur un 33 tours, et les rejoue à l'aide d'une platine vinyle. Ainsi les sillons phonographiques se métamorphosent-ils pour figurer les Alpes, les Andes, l'Himalaya, le Grand Canyon ou l'archipel des Petites Antilles. Le support du disque vinyle, d'où s'élevaient autrefois les voix d'Enrico Caruso ou de Nellie Melba, donne aujourd'hui à entendre la péninsule de Baja, l'Antarctique, ou les points d'orgue bathymétriques de la mer Rouge. (...) Monts et vallées, pointes et creux, aiguilles et ravins, génèrent chacun leurs nuances dans ces paysages à la fois artificiels et réels.»

Douglas Kahn

Production: Art of Failure, M2F Créations - Lab GAMERZ, Grégoire Lauvin, Flo Kaufmann et le label ArtKillArt.

Flat Earth Society a été réalisée dans le cadre d'une résidence de création au Lab GAMERZ (2014).

Art of Failure is a collective founded by Nicolas Maigret and Nicolas Montgermont in 2006. In their realizations, the internal characteristics of the media are revealed through their errors, dysfunctions, borderlines or failure threshold, which they develop sensory and immersive audio visual experiences.

Flat Earth Society, *2008-2014*

"Can we hear the Earth? Not the sounds occurring upon it but the Earth on a geophysical scale? [...]
The hill-and-dale technique was used in Edison's phonograph, recording sound with a stylus that vertically cut a minute landscape into the grooves of the cylinder. [...]
Flat earth society takes readings from the stylus of topographic radar, cuts them into vinyl and then plays them back with a stylus. Phonographic hills-and-dales grow into the Alps, Andes, Himalayas, Grand Canyon, Great Steppe, Great Rift Valley, Great Outback and the Lesser Antilles. Where Enrico Caruso and Nellie Melba once sang one hears the Baja Peninsula, Antarctic Peninsula, and the bathymetric pauses of the Red Sea and Baffin Bay. [...]
Peaks and valleys, spikes and wells, spires and troughs, aspirations and depressions, all have their gradations in mythical and actual landscapes."

Douglas Kahn

A Production of : Art of Failure, M2F Créations - Lab GAMERZ, Grégoire Lauvin, Flo Kaufmann and the label ArtKillArt

Flat Earth Society *was done in the frame of a creation residency in Lab GAMERZ (2014).*

Flat Earth Society, 2014
photos : Art of Failure

Illusion of Life,
Minsu Kim, 2013

MINSU KIM

Londres, Royaume-Uni
http://minsukim.net

Minsu Kim est diplômé du Royal College of Art de Londres en 2013.
Son travail dans les champs de la robotique et des interactions sensorielles s'intéresse aux émotions et réactions psychologiques nouvelles qui découlent de ces technologies. Pour ce faire, il met en oeuvre des situations de communication empathique permettant de tester les limites du vivant et de l'artificiel.

***The Illusion of Life*, interaction sensorielle, 2013**
Cette «illusion de vie» est une oeuvre expérimentale reproduisant les sensations émises par l'organe respiratoire de l'homme au travers d'une gamme sonore censée générer une forme d'empathie avec la machine. Celle-ci reproduit certains aspects de la physiologie humaine, tels que la chaleur du souffle, l'humidité, l'odeur, les caractéristiques vocales, dans un rapport d'intimité avec l'usager.

Installation présentée en partenariat avec Accès(s) Cultures Électroniques.
Remerciements : Gran Lux.

Minsu Kim graduated from Design Interactions at Royal College of Art in London 2013. He investigates sensory interactions and robotics that evoke new emotional and psychological reactions. To achieve this he probes the boundary between living things and artificial things by designing empathetic communications.

The Illusion of Life, *Sensory Interaction, 2013*
The Illusion of Life *is an experimental work of creating a sensory illusion of life by impersonating human respiratory organ as an audible set of interactions - facilitating strong bonds of communication and connection between the user and a machine. The machine gives an impression of human whispering by mimicking the intricacies of human physiology: Breath temperature, humidity, smell, and vocal qualities. It augments emotional subtleties and imprints them onto our senses - such as confidentiality, love and threat.*

YRO, BERNARD SZAJNER, JESSE LUCAS & ERWAN RAGUENES

Rennes, France
http://avoka.fr

Yro, artiste pluridisciplinaire et prolifique, croise art plastique, vidéo, musique et installation, dans une esthétique composée de formes épurées et poétiques. Pionnier de la mutation des premiers mix vidéos et du live-cinéma, il multiplie projets personnels et collaborations avec de nombreux artistes français et internationaux.
Jesse Lucas (vidéaste) et Erwan Raguenes (compositeur et multi-instrumentiste) forment tous deux le collectif SATI. Artistes aux multiples facettes œuvrant également au sein du collectif Avoka, ils sont notamment les créateurs du spectacle/ciné-concert jeune et tout public *L'Odyssée* de Rick Le Cube (Armada productions).
Bernard Szajner, souvent considéré comme le Brian Eno français, est un compositeur, théoricien de la musique et artiste plasticien. Dans les années 70, il devient l'un des pionniers de l'utilisation artistique et commerciale des technologies laser et crée, en 1980, la harpe laser (ou «Syeringe»). En 2013, il signe avec Yro son retour sur scène avec le projet *The conference of the birds*.

***Persystograf*, installation interactive, 2014**

Avec le *Persystograf*, toute dernière installation interactive d'Avoka, le collectif poursuit son exploration du détournement des instruments de musique. Alors que le *Dyskograf* entendait l'expérimentation de l'écriture rythmique, au moyen de la rotation sur platine d'une partition graphique sur disque de papier, le *Persystograf* permet quant à lui de s'essayer aux notions d'harmonie et de mélodie, grâce à l'emprunt de codes et techniques issus de la vielle à roue ou encore de l'orgue de barbarie.
À l'aide d'une manivelle, le spectateur active le dispositif sonore et la rotation d'un écran vidéo qui se présente à ses yeux. Grâce à des boutons de contrôle additionnels, l'expérimentation de cet instrument atypique va générer courbes visuelles et sonores, au gré des interactions de l'utilisateur. Grâce à la simplicité du dispositif de génération et de contrôle, le spectateur peut se concentrer pleinement sur la visualisation de sa création et expérimenter ainsi de manière ludique, l'entremêlement d'une composition à la fois sonore et visuelle. En opposition à la multiplication et à la complexité des visualisateurs sonores, le minimalisme du *Persystograf* permet, à travers une approche synesthésique et sensorielle, d'appréhender un rapport simple entre image et son.
Co-production : Centre des Arts d'Enghien-les-Bains / Avoka

Yro is a prolific and multidisciplinary artist, who goes from video art to music and installation in an aesthetic world composed of poetic and minimal shapes. He is a video mix and live-performer for cinema pioneer, through numerous solo or group projects with several French and international artists.
SATI is Jesse Lucas (video artist) and Erwan Raguenes (composer and multi-instrumentist). These two multi-faceted artists also collaborate under the name of Avoka. They are the creators of the live soundtrack performance for the children movie L'odyssée de Rick le Cube *(Armada Production).*
Bernard Szajner, often considered as the French Brian Eno, is a composer, theorist and visual artist. During the 1970's, he pioneered the creative and commercial use of lasers and invented in 1980 a laser harp also known as "Syeringe". In 2013, he is back on stage with Yro on the The Conference of the Birds *project.*

Persystograf*, interactive installation, 2014*

With the Persystograf*, Avoka's latest interactive installation, the collective is continuing their exploration of the misappropriation of musical instruments. While the* Dyskograf *experimented with the writing of rhythms using a turntable and the rotation of a graphic score on a paper disk, the* Persystograf *permits the notions of harmony and melody to be tried out by borrowing the codes and techniques used by the hurdy-gurdy or the barrel organ.*
Using a hand crank, the spectator activates the sound device and the rotation of a video screen, which presents itself. Using additional control knobs, the experimentation of this atypical instrument will generate visual sound waves depending on the interactions of the user.
Through the simplicity of the production and control device, the spectator can fully concentrate on the visualisation of his or her creation and thus playfully experiment with mixing a visual and sound composition. At the opposite end of a profusion and complexity of sound visualising devices, the minimalism of the Persystograf*, through a kinaesthetic and sensorial approach, makes it possible to get to grips with the simple relationship between image and sound.*

A co production of the Centre des Arts d'Enghien-les-Bains / Avoka.

Persystograf,
Yro, Bernard Szajner, Jesse Lucas & Erwan Raguenes, 2014
photo : ®Avoka

Spectra,
Lucien Gaudion, 2012.
photo : Otto-Prod

LUCIEN GAUDION

Marseille, France
http://cargocollective.com/luciengaudion
http://daath.org

«Les pratiques visuelles et plastiques sont des moyens d'explorer de nouveaux territoires de la musique. Mes recherches proposent d'établir une mise en adéquation entre conceptuel et perceptuel. Les matériaux utilisés, dans leur aspect plastique, leurs agencements deviennent les interprètes de partitions musicales.
Ces partitions s'affranchissent des clivages culturels et permettent, à l'instar de la musique concrète, d'instaurer un rapport direct à la musique d'un ordre perceptif et sans intermédiaire de notation musicale.»

***Spectra,* vinyle préparé, 2011**

Disque vinyle imprimé d'un cercle chromatique à la manière du «picture disc». À chaque révolution la cellule de lecture donne à entendre un balayage du spectre audible des fréquences les plus basses aux plus aiguës. Au plus la cellule s'approche du centre, au plus s'élargit la bande filtrée jusqu'à laisser apparaître toutes les fréquences du spectre auditif, bruit blanc.

"Visual and plastic practices are just means to explore new territories of music. My research tries to match concepts with perceptions.
The materials I use, through their plasticity and combining, become the interpreters of musical partitions. These partitions break with cultural divisions and thus create a direct perception of the music, without any musical notation intermediacy, pretty much like musique concrète."

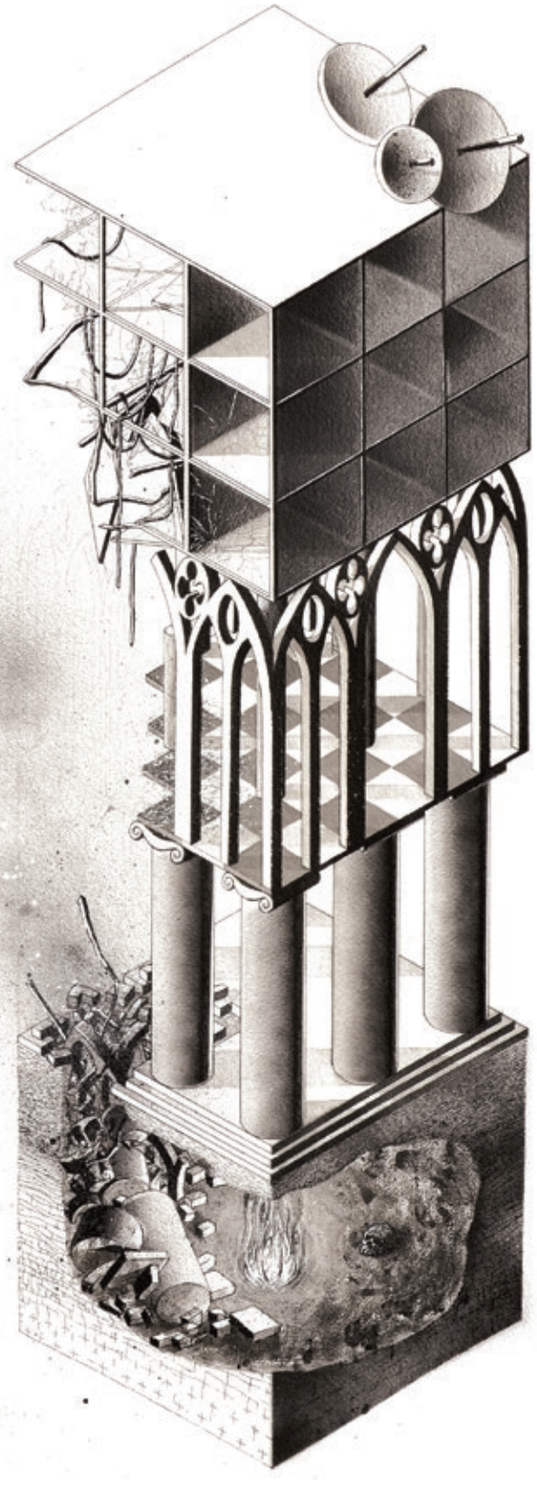
Spectra, *prepared vinyl, 2011*

The chromatic circle is printed on the vinyl, like a picture disc. Each turn of the vinyl on the table, you can hear the sound spectrum, from its lowest to highest frequencies, made audible by the reading cell scanning. The closer you get to the center, the larger is the filtered tape, thus letting go the white noise, i.e all the frequencies of the audio spectrum.

GALERIE SUSINI

http://galerie-susini.fr
19 cours Sextius
13100 Aix-en-Provence
Tel : 04 42 27 35 29

Horaires :
Tous les jours de 13h à 19h



Glissement,
Olivier Morvan, 2014

OLIVIER MORVAN

Orléans, France
http://escapologique.net

Olivier Morvan est un homo sapiens sapiens mâle de type caucasien sans signe de distinction particulier, détenteur d'un passeport français en règle. Les archives du projet escapologique sont consultables en ligne sur > escapologique.net. Il est par ailleurs graphiste > agentliquide.com.

Olivier Morvan is a male caucasian homo sapiens sapiens, with no distinctive feature of any kind, and the owner of a French passport in order.
The archives of the « escapologic project » can be checked on line at escapologique.net
He is also a graphic designer : agentliquide.com

Exposition personnelle, 2014

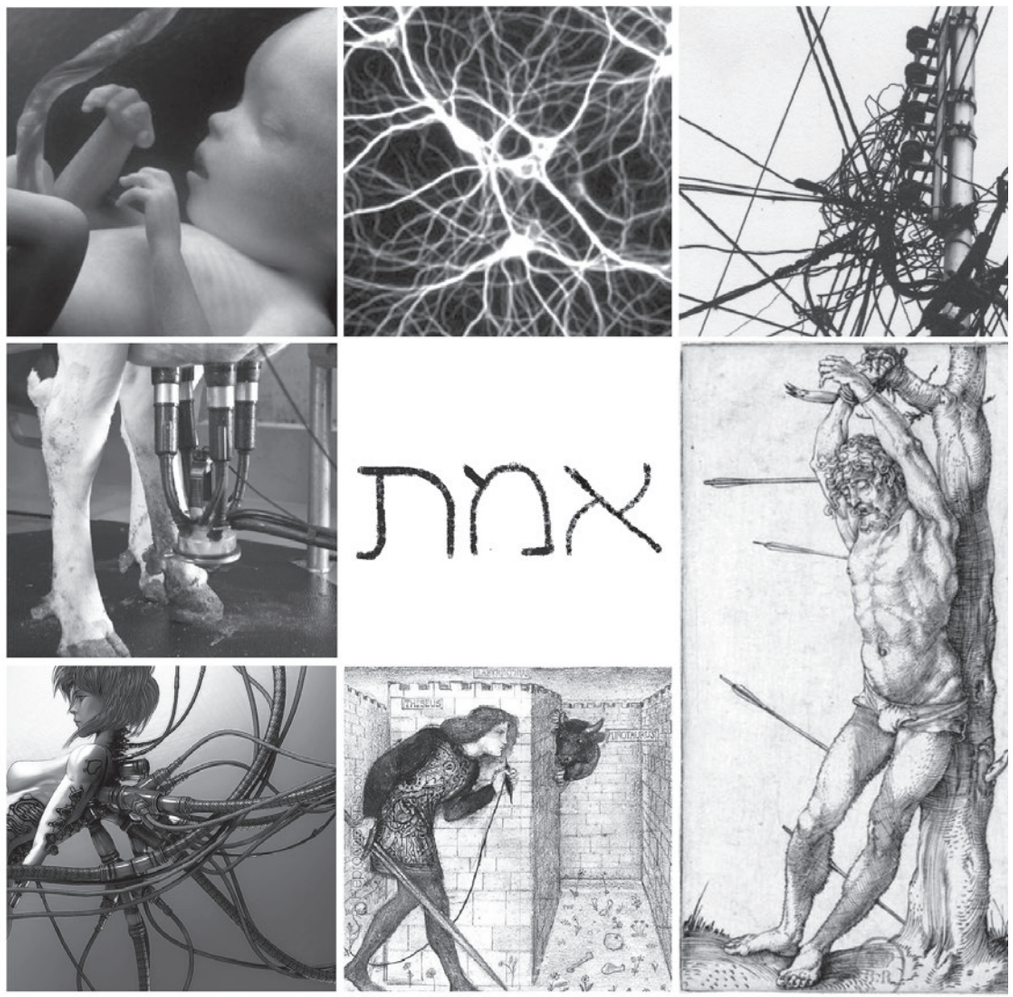
Le projet *Escapologique* se développe sous forme d'expositions/épisodes depuis 2006. L'escapologie est l'art de l'évasion tel que pratiqué par ces prestidigitateurs qui se font par exemple enfermer ligotés dans un coffre cadenassé plongé dans l'eau pour s'en échapper.
Le projet *Escapologique* dessine progressivement un vaste puzzle aux contours indéterminés dont les pièces semblent pouvoir s'agencer selon une infinité de combinaisons. C'est une fiction augmentée. Si l'on se fonde sur le postulat «l'art numérique c'est ce qui clignote», vous ne trouverez pas d'art numérique ici. A y regarder de plus près, cette fiction combinatoire entretient cependant avec le *jeu* vidéo de troublantes affinités : des épisodes qui sont aussi des lieux et forment comme des plateaux, un territoire qui semble s'étendre en même temps qu'on y progresse, le labyrinthe, l'accumulation d'indices, l'enquête, la quête, l'errance, la menace, l'avatar et le masque. Cette manière aussi dont la subjectivité s'immisce dans les failles et les interstices (ce jeu entre les pièces) pour créer une cohérence propre à chaque spectateur, qui ainsi devient acteur et puis des glitchs parfois, des trous, des trucs qui manquent : quelque-chose qui échappe.
On devine ici les contours d'archétypes bien antérieurs au jeu vidéo, déjà présents chez Ulysse ou Thésée comme dans la Divine Comédie ou le roman picaresque et qui l'inscrivent dans une plus vaste histoire des mythes et représentations collectives...

Solo Exhibition, 2014

The Escapologic *project has been developing in the shape of exhibition-episodes since 2006. Escapology is the art of escaping, as prestigitators do when they manage to get out tied up of a locked chest plunged into water.*
The Escapologic *project progressively designs a puzzle with blurred oulines, the pieces of which seem to combine diffently and endlessly.*
It is an augmented fiction. Assuming that "digital art is what flickers", you won't find any digital art in there. Having a close look at it, this combinary fiction strangely resembles video games : episodes are also places and look like boards, the territory unfolds as you walk through it, the labyrinthe, the accumulation of clues, investigation, quest, wandering, threats, the avatar and the mask. And also, the way subjectivity intrudes flaws (game between the pieces) to create the spectator's own coherence. The audience becomes the actor, and sometimes glitches, holes, missing elements occur : something missing.
One may see in there the outlines of far older archetypes such as those of Ulysses or Theses in the Divine Comedy, or in the tradition of the picaresc novel. Far beyong the video game, the Escapologic *project belongs to an old History of mythical and collective representations...*

Vernissage de l'exposition et rencontre avec l'artiste le vendredi 3 octobre à partir de 18h.

Exhibition opening and meeting with the artist on friday the 3rd of october at 6 pm.



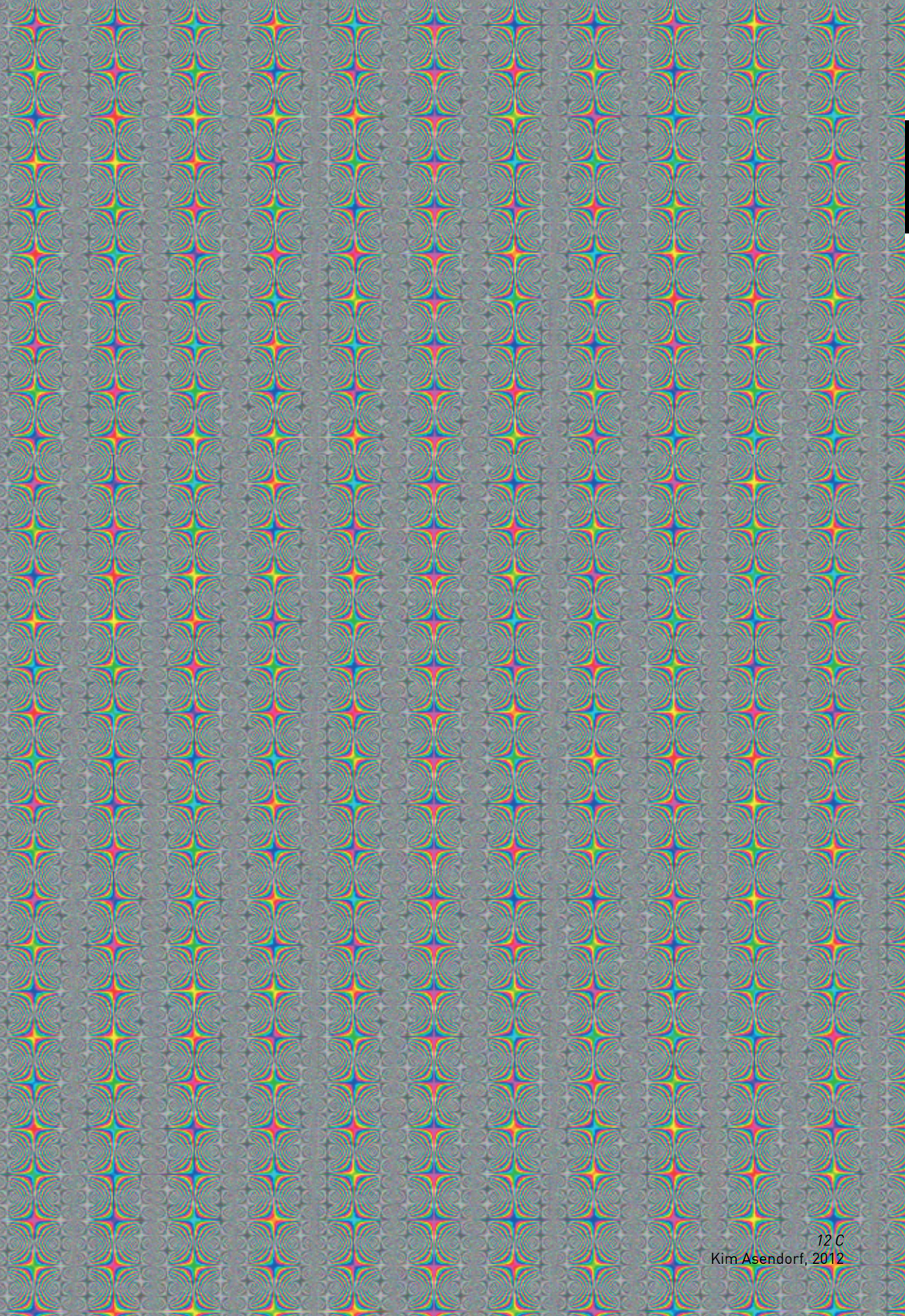
Iconologie,
Olivier Morvan, 2014

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART

http://ecole-art-aix.fr
Rue Emile Tavan
13100 Aix-en-Provence
Tel : 04 42 91 88 70

Horaires :
Tous les jours de 13h à 19h

Dichotomie : Eyes walking 2
Adelin Schweitzer , 2013.
photo : Les Laboratoires Deletere



12 C
Kim Asendorf, 2012

KIM ASENDORF
EXPOSITION DE GIF ANIMÉS

Berlin, Germany
http://kimasendorf.com

Kim Asendorf est artiste conceptuel dans les vastes champs des arts dits médiatiques et numériques. Il affectionne tout particulièrement les allers-retours «d'objets» entre internet et le monde réel. Kim a déjà developpé plusieurs projets de net.art qui utilisent des données en provenance du web, qu'il récupère ou bien qu'il rassemble. Son travail, très expérimental, met en oeuvre des stratégies génératives, de la programmation physique, de la donnée brute et du glitch. La plupart de ses travaux prennent la forme d'installations, de sculptures, de visualisation de données ou encore de formes géométriques, mais ils se traduisent aussi par des applications, des gif animés ou encore de l'expérimentation bruitiste. En 2010, il a inventé le terme de "pixel sorting", processus de manipulation d'image algorithmique aux résultats innovants.
Né en 1981 à Achim, près de Brême, Allemagne.
Formé dans le domaine de l'electricité industrielle en 1999 chez Daimler, il étudie par la suite les sciences de l'informatique à l'Université Technique de Brême. De 2006 à 2011, il étudie à l'École d'Art et de Design de Kassel, dans les départements de *Media & Social Hacking, Net.art & New Media Art and Creative Coding*.
Kim vit et travaille à Berlin.

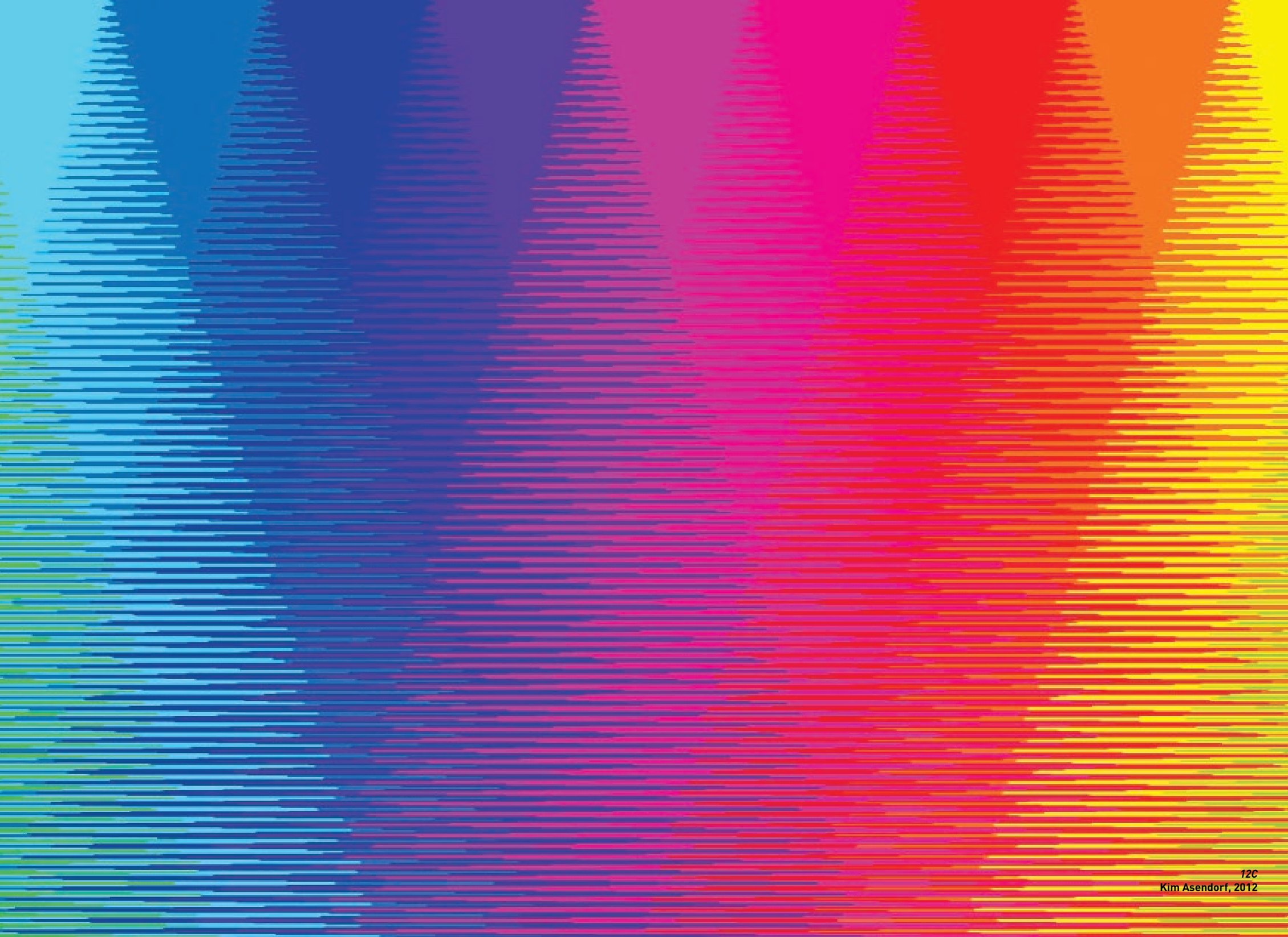
Kim Asendorf is a conceptual artist and works in a large area of media and digital related art. He loves to transport things from the Internet into real life and back. Kim did several net.art projects, often based on data taken from the Internet or gathered from other individuals through the Internet. He works very experimental with generative strategies, physical computing, data and glitch. Most of his works leads into installations, sculptures, visualizations and abstract geometric art, but also into applications, animated gifs or noisy sounds. In 2010 he coined the term "pixel sorting", an algorithmic image manipulation process with unique results.
Born in 1981 in Achim, near Bremen. Trained as an industrial electrician in 1999 at Daimler. Studied four semesters of computer science at Technical University of Bremen. From 2006 to 2011 he studied at the School of Art and Design Kassel with a focus on Media & Social Hacking, Net.art & New Media Art and Creative Coding.
Kim lives and works in Berlin.

_12C_, Série d'Images, 80 gif animés, 12 couleurs, 12 cadres, 2012

Le principe des gif de la série *12C* suit des règles strictes. Tous ont été crées de façon algorithmique, et chacun à partir d'une formule unique. L'ensemble s'anime, semble couler, parfois à la façon d'un liquide ou d'un courant électronique. En fait, seules les couleurs changent. L'impression de mouvement est dûe au courant des pixels qui suivent une boucle de douze couleurs.

12C, _Image Series_, 80 animated gif, 12 colors, 12 frames, 2012

The abstract gif of the 12C *series follow strict rules, all have been created algorithmically, each based on a single formula. The structure seems to live, sometimes like a liquid and sometimes like electronic current. But in fact only the color changes. The whole movement is caused by shifting all pixels through a 12 color loop.*



12C
Kim Asendorf, 2012

SANDRA & GASPARD BÉBIÉ-VALÉRIAN

Le Vigan, France
http://viridis.guru
http://art-act.fr

Gaspard et Sandra Bébié-Valérian sont deux artistes engagés dans le champ des arts numériques, électroniques et médiatiques. Plasticiens, commissaires d'exposition et théoriciens, leur démarche s'appuie sur une logique de détournement des technologies, d'interfaçages lowtech, mais aussi l'activation de questions sociétales, écologiques et politiques. Travaillant sous l'entité Art-Act, leurs pièces, souvent interactives, posent la question d'une réappropriation des technologies au bénéfice d'une pensée critique du monde. Également désireux de produire de l'échange et de contribuer à l'élargissement d'espaces de débat, ils dirigent Oudeis, structure dédiée à l'art contemporain et aux arts numériques, établie dans le Languedoc-Roussillon et reconnue pour l'ensemble de ses actions (expositions, résidences et ateliers).

***Viridis, la ferme à spiruline*, installation, jeu-vidéo, vidéos.**

Dans le cadre du festival GAMERZ, Gaspard et Sandra Bébié-Valérian présenteront *Viridis*. *Viridis* est un projet global qui s'appuie sur différents modules, le principal étant un jeu vidéo online, immersif, auquel s'ajoute une installation faite de bioréacteurs de spiruline ainsi qu'un ensemble de vidéos et sons. Tandis que Viridis se déploie principalement sur internet, le duo d'artistes prendra le parti de le faire sortir de l'écran, le déployer, voire l'éclate dans sa globalité.
Viridis constitue une expérience de jeu unique mêlant aventure, survie, et gestion communautaire d'une exploitation réelle de spiruline. À travers le jeu vidéo, la communauté constituée peut directement influer et interagir avec une vraie exploitation de spiruline, encadrée par les artistes mêmes.
Viridis situe son action dans un monde post-apocalyptique au sein duquel les générations rescapées doivent leur survie au « contre-poison vert », la spiruline. Le joueur incarne un « enfant du monde de l'après » dont la mission est d'implanter une nouvelle ferme pour une colonie future. Il doit ainsi partir en exploration, récupérer des matériaux, les assembler et les réemployer afin de créer les conditions de production de la spiruline. En participant au jeu, le joueur accède à la gestion communautaire d'une ferme réelle de production de spiruline, une micro-algue reconnue pour ses bénéfices nutritionnels et utilisée dans des contextes d'actions humanitaires. Cette ferme se situe dans les Cévennes méridionales. Elle est actuellement constituée d'une serre abritant un bassin où est cultivée la spiruline, elle fonctionne grâce à l'énergie solaire et est munie de capteurs permettant de suivre l'évolution et la bonne santé de la production.

De l'entretien à la récolte, en passant par les améliorations techniques ou énergétiques, et enfin son extension, c'est un cheminement et une expérience communautaire qui est proposée collectivement aux joueurs dans Viridis.

Grâce aux points acquis dans le jeu, chacun participe aux tâches quotidiennes, vote aux référendums qui décident de la marche à suivre de l'exploitation et interagit avec les fermiers.

Gaspard and Sandra Bebie-Valerian aka Art-Act are two artists involved in the field of digital, electronic and media arts. Artists, theorists and curators, their work deals mainly with technology transformation, lowtech interfacing, but also the activation of societal, environmental and political issues. Working under the Art-Act entity, they question – often through interactive installations – the reappropriation of technologies for the benefit of critical thinking in our society. Also keen to produce exchange and contribute to the expansion of spaces for debate, they manage Oudeis structure dedicated to contemporary art and digital arts, located in the Languedoc-Roussillon.

Viridis, Spirulina's farm*, Installation, video game, videos.*

For the GAMERZ festival, Gaspard and Sandra Bebie-Valérian will present Viridis. Viridis *is a global project that relies on different modules, the main being an online video game, immersive, plus an installation made of spirulina bioreactors and a set of videos and sounds. While Viridis is mainly available on the internet, the two artists, at this occasion, will present it out of the screen, they will deploy and spread it in several modules.*
Viridis *is a unique game experience combining adventure, survival, and an actual operating spirulina community management. Through the video game, the community can directly affect and interact with a real operating spirulina farm, managed by the artists.*
The Viridis *context is set in a post-apocalyptic world, in which survivors owe their survival to the "green counterpoison", the spirulina. The player is a "child of the afterworld" whose mission is to build a new farm for a future colony. He must therefore go on exploration, recovery items and materials, assemble and reuse them to create the conditions for the production of spirulina. By participating in the game, the player accesses the community management of an actual spirulina farm. In the game, the players earn points they can invest in daily tasks or items, they can also vote in referendums as sort to decide the procedures for the good development of the spirulina.*
Spirulina is known for its health and nutritional benefits and used in humanitarian contexts. The Viridis farm is located in the southern Cévennes. It currently consists of a greenhouse with a tank where spirulina is cultivated, it works with solar energy and is equipped with sensors to monitor the health and production.

Crédits :
Viridis est un projet des artistes Sandra & Gaspard Bébié-Valérian aka Art-Act, produit par Oudeis, association pour les arts numériques, électroniques et médiatiques, cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du FEDER, la DRAC Languedoc-Roussillon et la Région Languedoc-Roussillon dans le cadre du Fond de soutien à la création numérique.
Avec le soutien du Conseil général du Gard et de la ville du Vigan.
Une coproduction AADN, avec le soutien de la Région Rhône-Alpes et la participation du DICRéAM. Une coproduction Labomédia, avec le soutien de La Chartreuse, centre national des écritures du spectacle. Avec la contribution de Events For Game et le soutien de La Chartreuse-CNES, The Artchemists, Let's Motiv et MCD.

Équipe :
Sandra & Gaspard Bébié-Valérian aka Art-Act, artistes : idée originale, prises de vue, images, textes, sons et musique
Thibaut Trampont, Events for Games : gamedesign et diffusion
Hexagence, Christophe et Sylvie Couprie : développement
Julia Delcambre : webdesign, datavisualisation
Micah Parker : graphisme
Manuel Fadat : acteur, voix, musique et complice.

Viridis, la ferme à spiruline
Gaspard et Sandra Bébié-Valérian, 2014.

F.A.T. LAB (FREE ART AND TECHNOLOGY)

http://fffff.at

Le Free Art and Technology Lab (F.A.T.) est une organisation dont l'objet est d'enrichir le domaine public à travers des recherches et des développements liés à un usage créatif des médias et de la technologie. Le réseau FAT rassemble artistes, ingénieurs, scientifiques, juristes, musiciens, engagés à soutenir le domaine public et des valeurs d'ouverture grâce à l'utilisation de licences libres émergentes, et à ouvrir de nouvelles pistes de réflexion autour de l'esprit d'entreprise, de la culture du secret, et du monopole induit par les droits d'auteurs et les brevets.
Les membres du FAT sont Evan Roth, James Powderly, Theo Watson, Bennett Williamson, Mike Baca, Jamie Wilkinson, Borna Sammak, LM4K, Tobias Leingruber, Becky Stern, Michael Frumin, Steve Lambert, Jonah Peretti, Randy Sarafan, Aram Bartholl, Geraldine Juárez, Greg Leuch, Magnus Eriksson, Golan Levin, Kyle McDonald, Addie Wagenknecht, KATSU, Les FFFFFrères Ripoulain (David Renault & Mathieu Tremblin).

***LikeJacking*, Exposition collective**

LikeJacking se réfère au LikeJacking Spam ; une sorte de spam sur les réseaux sociaux, obligeant l'utilisateur à liker ou résoudre un captcha pour voir un contenu, qui est diffusé sur son propre compte sans son consentement à partir du moment où il tente d'y accéder.
L'exposition *LikeJacking* réinvestit ce détournement d'attention dans une perspective positiviste en lien avec la manière dont les membres du FAT créent des contenus à la croisée de la culture open source et de la culture pop. L'exposition rassemble des œuvres numériques et matérielles qui s'inscrivent dans le champ du net.art, de l'intervention artistique, du hacking et du Do It Yourself. Chacune des œuvres a en commun le fait de mettre en partage son code source afin d'induire une potentielle appropriation à travers des perturbations poétiques, activistes ou humoristiques.

The Free Art and Technology Lab (F.A.T.) is an organization dedicated to enriching the public domain through the research and development of creative technologies and media. The entire FAT network of artists, engineers, scientists, lawyers, musicians and Bornas are committed to supporting open values and the public domain through the use of emerging open licenses, support for open entrepreneurship and the admonishment of secrecy, copyright monopolies and patents.
F.A.T. members are Evan Roth, James Powderly, Theo Watson, Bennett Williamson, Mike Baca, Jamie Wilkinson, Borna Sammak, LM4K, Tobias Leingruber, Becky Stern, Michael Frumin, Steve Lambert, Jonah Peretti, Randy Sarafan, Aram Bartholl, Geraldine Juárez, Greg Leuch, Magnus Eriksson, Golan Levin, Kyle McDonald, Addie Wagenknecht, KATSU, Les FFFFFrères Ripoulain (David Renault & Mathieu Tremblin).

LikeJacking*, collective exhibition*

LikeJacking *is referring to LikeJacking Spam; a kind of spam on social network, forcing user to like or answer a captcha to view a content, which is spread on his account without his consent until he try to access it.*
LikeJacking *show is turning this hack of attention into positive way related to the manner FAT members are creating contents crossing open source and pop culture. The show gathers digital and physical artworks dealing with the field of net art, intervention art, hacking and DIY culture. Each of those works has in common the idea of sharing their source code in order to implement empowerment through poetic/activist/humorous perturbations.*

Change All Password
Aram Bartholl (F.A.T. Lab)

Dichotomie : The Fisherman
Adelin Schweitzer, 2013
photo : Les Laboratoires Deletere

ADELIN SCHWEITZER

Marseille, France
http://deletere.org

Né en 1978, Adelin Schweitzer vit et travaille à Marseille. Il obtient son diplôme (DNSEP) à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence en 2004 où il a découvert des artistes comme Tinguely, Marc Pauline du S.R.L ou bien encore Stelarc, et beaucoup expérimenté dans le champ des nouvelles technologies. En 2005 il présente son premier dispositif, le VidéoPuncher 1.3 à la biennale d'Art Contemporain ARCO à Madrid et participe avec le même projet en 2006 à la manifestation La Villette Numérique à Paris. C'est à partir de ces deux expériences que va naître le projet d'installation ININTÉRACTIF au sein duquel il construit des dispositifs qui interrogent de manière ironique le public sur sa place dans les processus d'interaction homme/machine. En 2008, il part en Angleterre afin de poser les bases d'A-Reality à l'occasion de Liverpool capitale européenne de la Culture 2008. Dans ce projet, il invite chaque participant à redécouvrir son quotidien à travers les perceptions d'une machine. En 2010, il s'attaque à la mise en scène et démarre la production du spectacle HolyVj qui mélange performance de skate, vidéo immersive et intelligence artificielle. En 2012, Il suit le programme Civic City dirigé par Rudy Baur à la HEAD de Genève et travaille en parallèle sur le SimStim, un cycle de restitution du projet A-Reality qui aborde la question de la relativité du réel. En 2013, à la suite d'une résidence de création à la Chambre Blanche au Québec il démarre un nouveau projet de recherche Dichotomie et intègre l'ESBAM dans le cadre d'une bourse de recherche au sein du studio Lentigo.

***Dichotomie #The Fisherman*, installation multimédia, 2013**
***Dichotomie #Eyeswalking*, installation multimédia, 2013**

«Dans *Dichotomie* je m'attache à construire une mythologie de la perception qui oppose perception naturelle et artificielle. Dans ce projet je travaille à partir des questions suivantes : si l'on soustrait ce que l'œil voit à ce que l'oreille entend que reste-t-il de la perception d'un espace donné ? Dès lors que devient notre corps s'il n'est plus l'acteur de ce que nous percevons?

Grâce à la technique, une partie de notre perception se décorporalise et nous permet d'augmenter notre sensibilité naturelle. Elle nous permet même parfois d'atteindre une forme relative d'ubiquité. Une ubiquité médiatique qui accélère notre corps et altère notre nature. Internet, Google-Street-View, réseaux sociaux, vidéosurveillance, explorations guerrière télé-opérée, chaînes de montage automatisés, autant d'exemples où la technique de perception machine est devenue un substitut crédible à l'expérience physique et où le corps disparaît peu à peu. Le projet se décline alors comme une apparente série d'expérimentations sur la perception spatiale de l'environnement qui s'articule autour d'une méthodologie intégrant différentes phases de captation et une plus globale de diffusion. Je suis toujours l'acteur du processus de captation. Celui-ci est itératif et contextuel : il engendre une accumulation de médias (image et son). Les caméras et les micros enregistrent chacun à partir d'un point de vue subjectif diamétralement opposé.
La diffusion est proposée au public sous forme de séances « en contexte » c'est à dire au plus proche des conditions de tournage. C'est en apportant une attention toute particulière au contexte des prises de vue et en jouant sur une lecture aléatoire des médias que cette diffusion devient un voyage sensoriel et onirique à travers la mémoire d'un rituel d'exploration post-moderne.»

Adelin Schweitzer was born in 1978. He lives and works in Marseille.
He graduated in 2004 from the École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, where he was trained to digital art experimentation and discovered artists such as Tinguely, Marc Pauline from S.R.L or Stelarc. In 2005, he presented his first digital installation VidéoPuncher 1.3 at ARCO, Contemporary Art Biennale in Madrid, and participated in 2006 to the Villette Numérique event in Paris with the same project. Based on those two experiences, he created the UNinteractive *project, in which the audience relation to the interaction process between man and machine is humouroustically questioned. In 2008, he traveled to England, where he began the* A-Reality *project, in the frame of Liverpool, European Capital of Culture. In this art piece, Adelin Schweitzer makes the audience rediscover his everyday life routine through the perceptions of a machine. In 2010, he starts working with stage with the production of* Holy VJ, *a show mixing skating performance, immersive video and A.I. In 2012, he joins the Civic City programme of HEAD, Geneva, under the direction of Rudy Baur, and works in parallel on the* SimStim *project, a series of* A-reality *work in progress, questioning the relativity of the real world. In 2013, following a residency programme in Quebec (La Chambre Blanche) he starts a new project called* Dichotomie *as well as a research programme at ESBAM Marseille, studio Lentigo.*

Dichotomie #The Fisherman, *multimedia installation, 2013*
Dichotomie #Eyeswalking, *multimedia installation, 2013*

"In Dichotomie, *I try to build a perceptive mythology in which natural and artificial perceptions oppose one another. The following questions are the basis of it all : if one substracts what the eye can see from what the ear can perceive, what does remain of our perception of a given place ? What does our body become when it's not anymore the actor of our perceptions?*
Part of our perception capacities are augmented by techniques, thus getting us out of our bodies and expanding our natural sensitivity. Techniques can even allow us to reach a sort of ubiquity.
A mediated ubiquity that speeds up our bodies and changes our nature. Internet, google-street-view, social networks, trafic cams, teleoperated war explorations, and automated production are but the examples of situations in which machine perception techniques convincingly replace physical experience and erase progressively the body.
The project consists in a series of spatial perception experimentations, based on a methodology including several recording phases followed by a global phase of diffusion. I am always the recorder. The recording is both iterative and contextual : it results in the accumulation of media (sound and image). Cameras and microphones record separately from totally opposed and subjective viewpoints.
The diffusion for the public is organized as a shooting, i.e contextual sequences. With much care brought to shooting context, and playing with random media reading, the diffusion turns into a sensitive and oniric journey through the memory of a post-modern exploration ritual."

Dichotomie : Eyes walking
Vue d'exposition Adelin Schweitzer, 2013
photo : Les Laboratoires Deletere

RADIO GRENOUILLE 88.8 FM

Marseille, France
http://radiogrenouille.com
http://promenades-sonores.com

Une fréquence pour se faire entendre à Marseille, des webradios pour être audible partout ailleurs, un ensemble d'actions et de rencontres avec des territoires, des ateliers de pratique, des fêtes en ville et en bord de mer, l'atelier de création Euphonia... Radio Grenouille, c'est un média, et tout ça à la fois.
Pendant le Festival GAMERZ, Grenouille devient une scène, un lieu d'exposition en tant que tel, rien que pour vos oreilles... Découvrez sur les ondes et sur le web les pièces sonores des artistes participants au Festival.
Programme détaillé à venir sur http://radiogrenouille.com

Les Promenades sonores de Radio Grenouille

Le matériel est disponible à l'accueil du Festival GAMERZ situé à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, sur demande.

Prenez votre casque, votre téléphone ou votre lecteur MP3, et laissez-vous guider à l'oreille...
Des artistes, des documentaristes et des habitants ont composé ces parcours sonores pour vous faire partager à leur façon, entre exploration d'endroits méconnus et regard décalé du connu, le territoire de Marseille Provence.
Les Promenades sonores s'écoutent in situ, dans un paysage et dans une situation choisie. Elles proposent un voyage sonore lié à la marche, à l'arpentage qui permet de ralentir, de changer d'échelle, de se glisser dans les interstices de la ville, dans ses usages, d'observer les traces.
On y entend ainsi des sons naturels, des voix d'habitants, des personnages de fictions, autant de récits qui documentent, musicalisent ou poétisent la découverte à pied du territoire.

Prêt de matériel à l'accueil
Empruntez gratuitement un casque et un lecteur MP3 / un smartphone et choisissez l'une des 3 promenades proposées à proximité durant le Festival GAMERZ :
> *C'est fou comme on se ressemble*, de Xavier Thomas : une déambulation dans le parc de l'Hôpital Montperrin
> *Grand Paysage*, de l'Agence Touriste : une visite guidée dans vos sensations de marcheur, dans un endroit calme et inconnu de vous
> *Fiction corporelle Marseille* : se sentir aux dimensions de l'agglomération, de Boris Nordmann : une promenade sans déplacement pour visiter différents états de votre corps... où vous voulez.

Contribuez !
Les Promenades sonores sont des voyages en autonome, mais elles forment un vaste projet collectif qui cartographie à sa manière le territoire. Vous pouvez y contribuer en réagissant, partageant et commentant votre expérience de la balade et/ou en publiant vos propres sons, images et vidéos.

Bonne promenade !

PROMENADES SONORES

GRENOUILLE 88.8 fm MARSEILLE

One frequency to make yourself heard in Marseille, and many webradios to be listened to everywhere else, a set of events and meetings with different people in different places, practice workshops, downtown and waterfront parties, the artistic creation workshop Euphonia...
Radio grenouille is a media and all that at the same time.
During the GAMERZ Festival, Grenouille becomes a stage and an exhibition place, just for the sake of your ears... Let's discover the radio and the radiophonic art works of the artists that are part of the festival.
The complete programme soon to come on : http://radiogrenouille.com

Radio Grenouille Soundwalks

The equipment is available on demand at the GAMERZ Festival reception desk, located at the Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.

Take your headphones, mobile phone or MP3 player and let your ears guide you ...
Some artists, documentary makers and residents have been composing these soundwalks to share their place, Marseille-Provence territory, with you, through unknown and offbeat places.
Soundwalks should be listened to in situ, within a chosen place and situation.
They propose a sound journey linked to the walk, a survey that allows you to slow down the pace, to change scales, to explore the interstices of the city, its uses and the traces of its past.
One may hear natural sounds, inhabitants voices, fictional characters... stories that tell, document and give a musical and poetic voice to the landscape.

Lend the equipment at the welcoming desk
Lend some headphones and free mp3 player/ smartphone for free, and choose one of the 3 soundwalks located nearby during the GAMERZ Festival :
> C'est fou comme on se ressemble, *by Xavier Thomas : a walk through the Montperrin Hospital park*
> Grand Paysage, *by Agence Touriste : a guided tour through your own emotions as a walker, in a peaceful and unknown place.*
> Fiction corporelle Marseille *: se sentir aux dimensions de l'agglomération, by Boris Nordmann : a static walk to visit different states of your own body... wherever you want.*

Let's contribute !
The soundwalks are autonomous projects within a big collective project that builds a new map of the territory. You are invited to take part to the project by reacting and sharing your experience of the soundwalk and/or publishing your own sounds, images and videos.

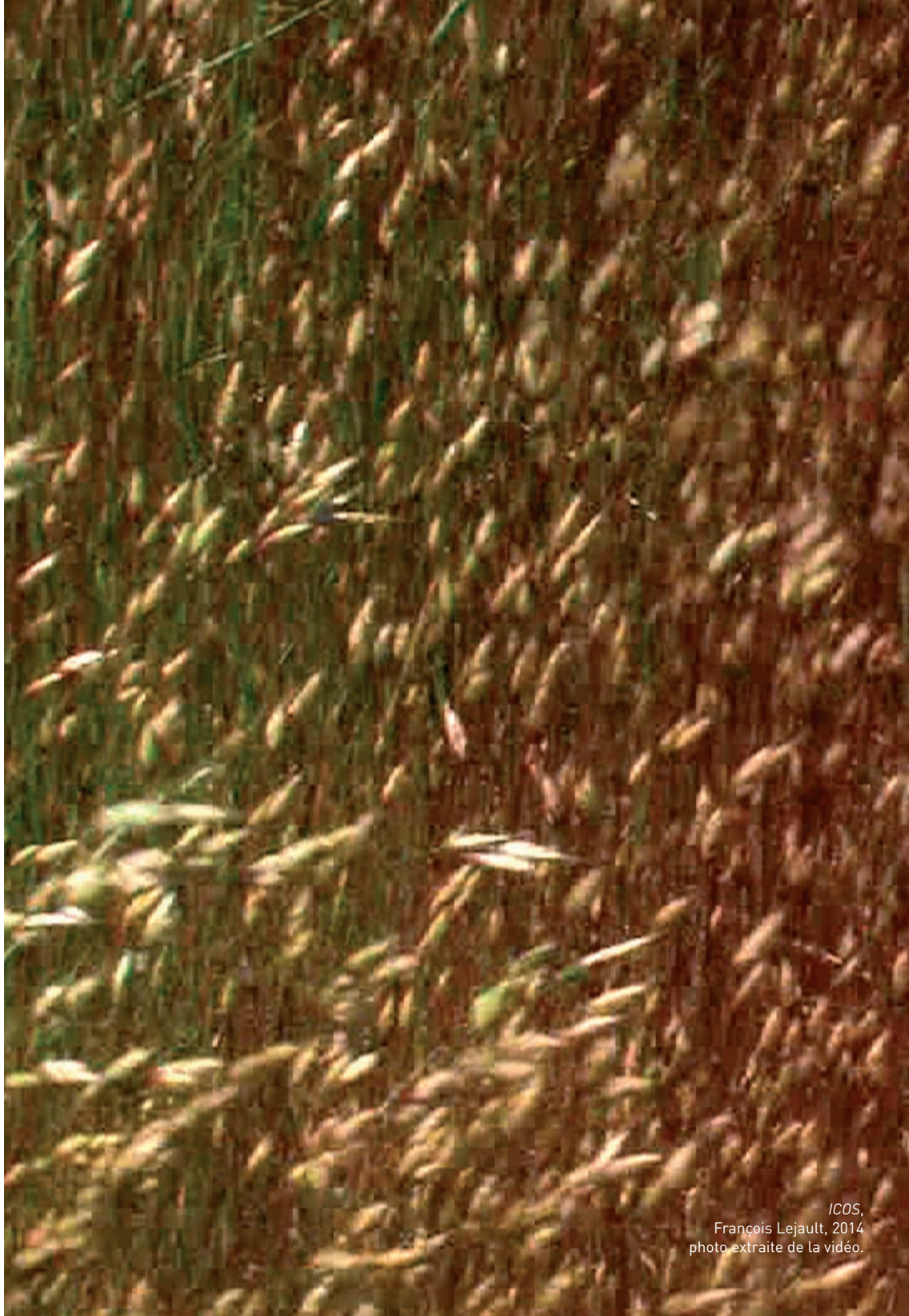
Have a great walk !

Promenades sonores,
Radio Grenouille, 2013

SECONDE NATURE

http://secondenature.org
27 bis rue du 11 novembre
13100 Aix-en-Provence
Tel : 04 42 64 61 01

***Horaires** : Tous les jours de 13h à 19 h.*



ICOS,
François Lejault, 2014
photo extraite de la vidéo.

ICOS
François Lejault, 2014
photos extraites de la vidéo.

FRANÇOIS LEJAULT

Aix-en-Provence, France
http://lejault.free.fr

Né à Tours en 1960, travaille à Aix-en-Provence. Artiste, vidéaste et professeur à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.
Après ses études en école d'art, François Lejault engage un travail d'installations et de films vidéos. Ses vidéos dessinent les relations complexes du corps et de ses images dans leurs transformations. Son travail actuel s'immerge dans les territoires limites de la société (shaman, sans domicile fixe, hôpital psychiatrique...).
Depuis 1996 il réalise de nombreuses vidéos de danse et des scénographies pour les spectacles de Thierry Bae.

Born in Tours in 1960, works in Aix-en-Provence. Artist, video director and professor at the fine arts school of Aix-en-Provence.
After his studies in school of art, François Lejault, commits a work of installations and movies videos. Its videos draw the complex relations of the body and its images in their transformations.
Its current work dives into the limit territories of the society (shaman, homeless , psychiatric hospital).
Since 1996 he realizes numerous videos dance and scenographies for Thierry Bae's shows.

***ICOS*, 2014**
Une exposition coproduite par Seconde Nature et le Festival GAMERZ.

L'esprit du marcheur cueilleur est tendu vers le caché, le petit, l'insignifiant, le presque immobile, le furtif et l'incongru.
Son échelle est le mètre carré qu'il parcourt en se projetant au pied des murs ou sur les berges d'un canal. La quête est infinie de ces lieux minuscules où se créent des mondes offerts à qui les observe. On ne cherche pas la « belle image » ou l'insolite mais le regard qui s'accroche sur des formes singulières enchâssées dans des espaces gigognes.
Le cadre de l'image agit comme une excision du réel. Ce morceau d'espace-temps devient alors une exception du regard qui confirme les règles d'un paysage mosaïque.

ICOS est un projet d'icosystème dans lequel se forment et se transforment des films-paysages au gré des données météorologiques récupérées en temps réel sur internet.
Ce système se construit autour d'une banque de plans vidéos et audios, classés suivant des critères de luminance, de mouvement et de chrominance, et catégorisés en familles.
Le système distribue ces plans sur des écrans en fonction de lois de composition internes pondérées par des données météorologiques (vitesse du vent, couverture nuageuse).

ICOS a été réalisée dans le cadre d'une résidence de création au Lab GAMERZ (2014).

ICOS, 2014
An exhibition coproduced by Seconde Nature and the GAMERZ Festival.

The mind of the walker-picker goes towards what is hidden, small, unsignificant, almost immobile, furtive and incongruous. His scale is that of the square meter he is crossing, up against the walls or on the riverbanks. The search for these tiny places is infinite, and offers worlds to whom can observe them.
He doesn't look for the "beautiful picture" or the unexpected one, but rather it's his gaze that catches singular shapes nested one into another. The picture's frame is like an excision of reality. This piece of time and space turns into an exception to the eye in a ruling mosaic landscape.

ICOS *is an icosystem project in which landscape-movies appear and evolve with the flux of meteorological data coming in real time from the internet. The system is built around a bank of video and audio shots, ordered in families and classified under criteria of luminance and chrominance as well as movement. The shots are distributed on screens, the system following internal rules of composition weighted by meteorological data (speed of wind, cloud cover).*

ICOS *was realized during a research residency at Lab GAMERZ (2014).*

RENCONTRES/ PERFORMANCES

E-drumming is not a crime
Arnaud Rivière
photo : Jérôme Fino

CHOEUR TAC-TIL

http://choeur-tactil.xic.com/tactil

***Choeur Tac-Til*, 2014**

Chœur Tac-Til conçu en juillet 2012 par Natacha Muslera est une aventure vocale et expérimentale, elle se trouve à la croisée des domaines du son, de la pensée et de la science.
Chœur Tac-Til pour GAMERZ propose un concert création où le spectateur, plongé dans l'obscurité, est invité à une écoute sensible et troublante, distanciée du champ visuel.

Durée : Deux pièces vocales de 20 minutes.
Les chanteurs : Pierre Audouard, Mafalda Da Camara, Melodie Duchesne, Gihane Elhassouni, Chérifa Harzallah, Angélique, Huguenin, François Parra, Karine Poe, Alex Querel, Bruno Raby.
La compositrice : Natacha Muslera
L'ingénieur développeur : Charles Bascou

Charles Bascou (développeur, assistant musical du Gmem) et Natacha Muslera (artiste vocale, sonore, plasticienne), développent un dispositif et une écriture capable de transmettre des indications dans le noir, à partir d'un pupitre sensoriel (émetteur de pressions au creux de la main). Ce dispositif multi-tactile permet de composer et d'interpréter instantanément une pièce vocale par le sens du toucher et de l'ouïe, sans support visuel.
Un chœur totalement inédit, composé en partie de personnes non voyantes, où la peau (paumes de la main) devient support-surface sur laquelle s'écrit et se lit en temps réel une partition vocale. Ici l'oralité se métamorphose en tactilité, l'épiderme devient espace de projection où s'écrit le son : «Voir par les oreilles, voir par la peau».
«Un chœur fait de souffles, de bourdons microtonaux, de voix organiques, liquides et gazeuses. Un chœur d'éther, spectral et concret où surgissent des glitchs sémantiques. Un chœur amplifié, qui effleure les oreilles. Un chœur dans la nuit, au détour du regard.»

Co-Producteurs gmem-CNCM-marseille, Les Bancs Publics, Objet Direct.
Partenaire de diffusion Le bureau Détonnant.
Avec l'aide du Conseil général des Bouches-du-Rhône dispositif chorale et de la Région Paca pour la création des musiques savantes

Tac-Tile Choir, *2014*

Choeur Tac-Til *is an experimental and vocal adventure, somewhere between sound, thoughts and science, conceived in 2012 by Natacha Muslera. For the GAMERZ Festival,* Choeur Tac-Til *proposes a creative concert where the audience is invited to a troubling and sensitive listening experience, with no visual reference, plunged into darkness.*

Duration : Two 20-minutes vocal pieces
Singers : Pierre Audouard, Mafalda Da Camara, Melodie Duchesne, Gihane Elhassouni, Chérifa Harzallah, Angélique, Huguenin, François Parra, Karine Poe, Alex Querel, Bruno Raby.
Composer : Natacha Muslera
Engineering and programmation : Charles Bascou

Charles Bascou (programmer and musical assistant for the GMEM Marseilles) and Natacha Muslera (sound and visual artist), work together on a sound writing device that can provide information in the dark from a sensory desk. The desk transmits pressure to the palm of the hand. This tactile device allows immediate composition and interpretation of a vocal piece, just by the touch and hear, with no need of the eyes.

A new type of choir, partly made of blind people, for whom the skin (palm of the hand) is a surface-medium, writing a partition in real-time. Orality becomes tactile, the skin turns into a space for projection of sound writing : Seeing through the ears, seeing through the skin.
"A choir made of breaths, microtonal buzz, organic, liquid and gaz voices. An etheral, spectral and concrete choir giving birth to semantic glitches. An augmented choir, caressing your ears. A choir in the night at the corner of the eye."

Coproduced by gmem-CNCM-marseille, Les Bancs Publics, Objet Direct.
Diffusion partner : Le bureau Détonnant.
With support of Conseil général des Bouches-du-Rhône, choir programme and Région Paca (creative and innovating music support programme).

gmem ~CNCM – marseille

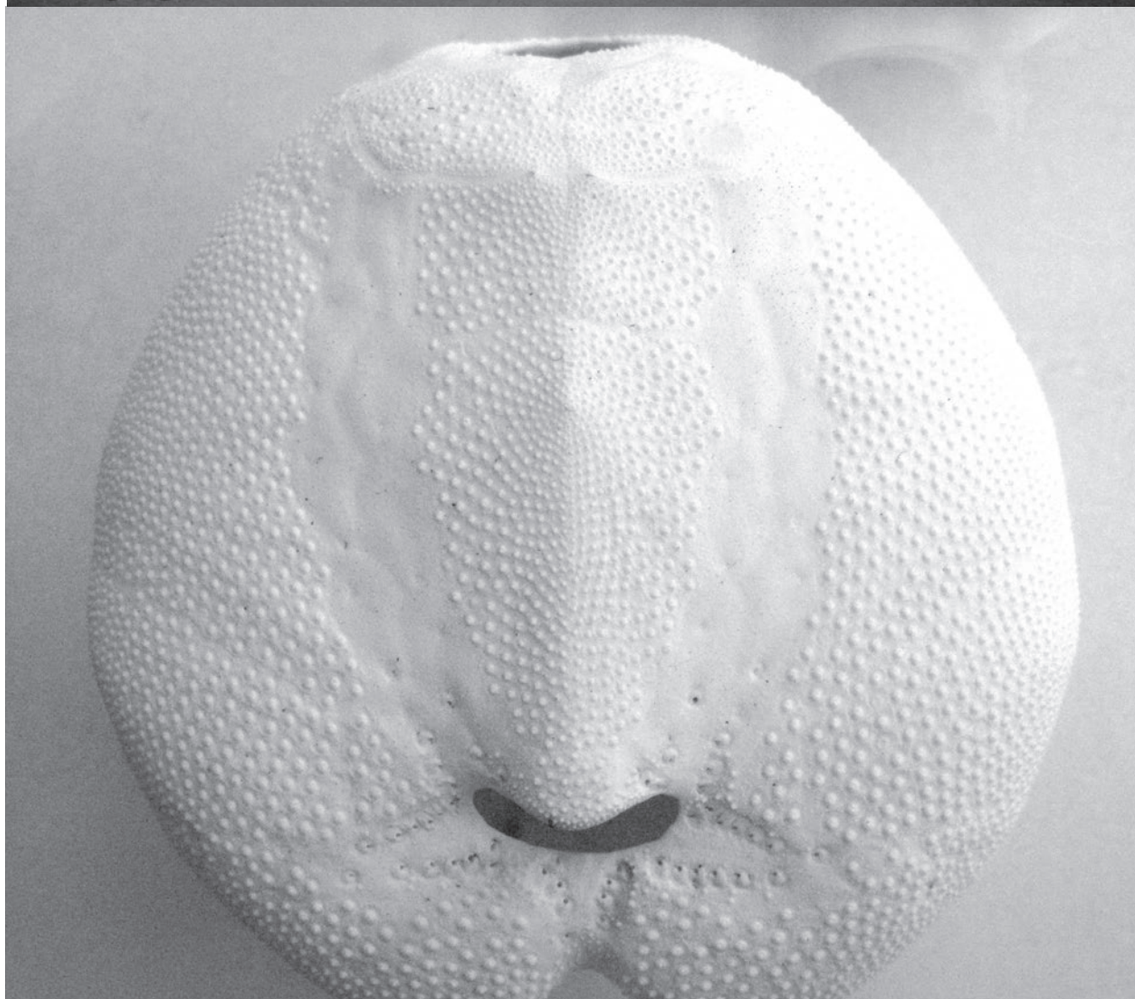


photo : Yann LeFlohic

Paris, France
http://http.http.http.http.free.fr

***E-drumming is not a crime*, 2014**

Musicien autodidacte, Arnaud Rivière pratique l'improvisation libre tendance bruitiste voire bruyante en solo, en groupe et dans le cadre de rencontres, depuis la fin des années 90.
Il utilise divers dispositifs électroacoustiques ou électroniques plutôt rudimentaires : électrophone réparé et table de mixage préparée ou kit de batterie électronique customisé compact ; autant d'outils pour lesquels le geste reste primordial.
Entre performance et concert, ses prestations scéniques sont remarquées par leur énergie, leur intensité, leur implication physique et un goût pour le non-sens et la rupture qui conjuguent drame et comédie. Sans Paroles.

E-drumming is not a crime, *2014*

Using various primitive electronics from a repaired turntable (pickup) and a prepared-mixer to a electronic customized drum kit, Arnaud Rivière practises free improvisation, plays noise and noises, acting solo, in groups and through collaborations, since the late 90's.

Paris, France
http://peripheriques.free.fr

***DRONE-2000*, 2014**

DRONE-2000 est une performance critique faisant écho à l'attrait occidental récent pour cette technologie d'apparence ludique, enfantée du modélisme et de la recherche militaire. Depuis une dizaine d'années l'usage des UAV innerve les sphères du hacking, du cinéma, du jeu video, de l'art... Largement promu par les sociétés qui les produisent, les complexes militaro-industriels, les placements de produit dans l'industrie du divertissement, et les fantasmes science-fictionnels du 20e siècle.
DRONE-2000 propose une expérience où des objets autonomes, animés par des algorithmes précaires survolent un public. Leur présence latente et dysfonctionnelle est une menace tangible. *DRONE-2000* nous projette dans une situation dystopique, renvoyant ces objets ludiques à leurs origines militaires. La confiance portée à l'autonomie des machines dépasse ici le simple concept discursif et devient une expérience partagée, activant réactions, tensions, engagements des corps et danger réel...

Production: M2F Créations - Lab GAMERZ, Grégoire Lauvin, Nicolas Maigret

DRONE-2000, *2014*

DRONE-2000 *is a critical performance echoing the western taste for the drone technology, seemingly ludicrous and born of modelling and military research.*
The use of Unmanned Aerial Vehicles (UAV) has spread for ten years through hacking, cinema, video games and art spheres. It is highly promoted by the same societies producing them, militaro-industrial congglomerates, entertainment industry investments, as well as 20th century science-fiction fantasy.
DRONE-2000 *is a performance where autonomous objects moved by simple algorithms are flying over the audience. Their presence is concealed and dysfunctional, thus illustrating the military origins of these funny objects. Here, trusting the autonomy of the machine is not only a discursive concept but a true experience shared with the audience, triggering off their reactions, tensions and commitment of their bodies in situation of real danger...*

Production: M2F Créations - Lab GAMERZ, Grégoire Lauvin, Nicolas Maigret

SOIRÉE
ANNIVERSAIRE!

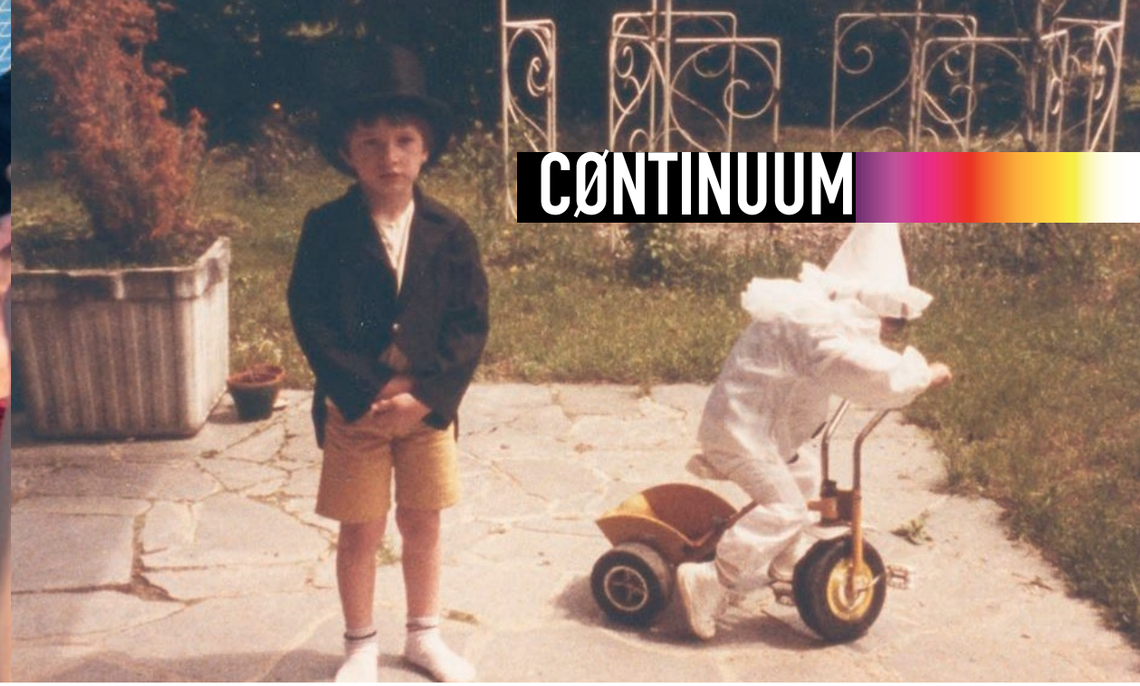
PACIFIC PRINCESS

Marseille, France
http://soundcloud.com/parallelprincess

Dj-set, 2014

Dj mi-femme, mi-bateau, Pépé trimballe ses disques de port en port au gré des vents et des courants. Après avoir sillonné les plus belles mers du globe sur des musiques exotiques, elle prend son courage à deux mains, dégaine ses turboréacteurs et entame un long voyage vers l'espace. Le bateau métamorphosé en un vaisseau doté de deux hélices réceptrices ultra modernes pourra atteindre jusqu'à 45t par minute. L'atterrissage étant une manœuvre non sans risques, il n'est pas exclu qu'elle se cogne la tête contre le goudron. Musique exotique, caustique et rétro-futuriste.

Half ship-half woman, Pépé flows where the wind blows, carrying her records from one harbour to another. After several years spent on the globe's most beautiful seas, listening to the sound of exotic music, she gathers her courage and draws her turbojets out, starting a long journey to outterspace. The ship has turned into a spacecraft with two top modern propellers speeding up to 45t per minute. Landing being always very risky, she might hit her head on the tarmac. Exotic, caustic and retro-futuristic.



CØNTINUUM

Paris / Marseille, France
https://facebook.com/ccontinuum

Concert Live, 2014

Les membres de Postcoïtum tendent leurs expérimentations sonores vers de nouveaux horizons. Escortés par deux nouveaux acolytes, la chaleur des cordes et l'envoûtement de la voix viennent accroître les rythmes trépidants et les incisons électro de leurs agitations hypnotiques.
L'environnement semble réconfortant. Il ne s'agit pourtant que d'un leurre. Cette sérénité illusoire n'est qu'une procession vers des univers tourmentés et inquiétants.
Le quatuor Cøntinuum sera présent au festival GAMERZ pour l'une de ses premières déclarations scéniques lors de la soirée anniversaire à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence le vendredi 3 octobre.

Pierre Wolff : Voix, effets
Bertrand Wolff : Electronique
Damien Ravnich : Batterie, pad
Thibaut Aguir : Basse

Live Show, 2014

Postcoitum are opening new paths to their sound experimentations.
Escorted by two new acolytes, the heat of the strings and mesmerizing voice enhance the feverish rhythms and electro insertion of their hypnotic agitation on stage.
The landscape seems reassuring. But it's just a decoy. This illusionary serenity is just a procession towards tormented and disturbing worlds.
Forming The Cøntinuum line-up, they will perform for the GAMERZ Festival during one of their first scenic declarations for the Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence 10th anniversary evening party on October 3rd.

Pierre Wolff : Voice, effects
Bertrand Wolff : Electronics
Damien Ravnich : Drums, pad
Thibaut Aguir : Bass guitar

SOIRÉE ANNIVERSAIRE!

SOIRÉE PROJECTION MACHINIMAS

Sélection vidéos par Isabelle Arvers.
Machinimas Films Présentés :

A video selection by Isabelle Arvers.
Machinimas projections :

• *Jupiter and Beyond the Blocks*, Félicien Goguey & Benjamin Bartholet, France, 2013

• *Prepare to Qualify*, Clint Enns, Canada, 2008

• *Glitch Kungfu*, Entter et Goto80, Espagne et Suède, 2007

• *The Fall girl*, Georgie Roxby Smith, Australie, 2012

• *Remember when we walked to the edge of the world?*, Jon Cates, USA, 2013

• *Free Fall*, Palle Torsson, Suède, 2011

• *Under Examination*, Ahmed El Shaer, Egypte, 2009

• *Woods: Episode 1*, Shados (Crysis 2 Machinima), France, 2012

• *I is another,* Isabelle Arvers, France, 2012

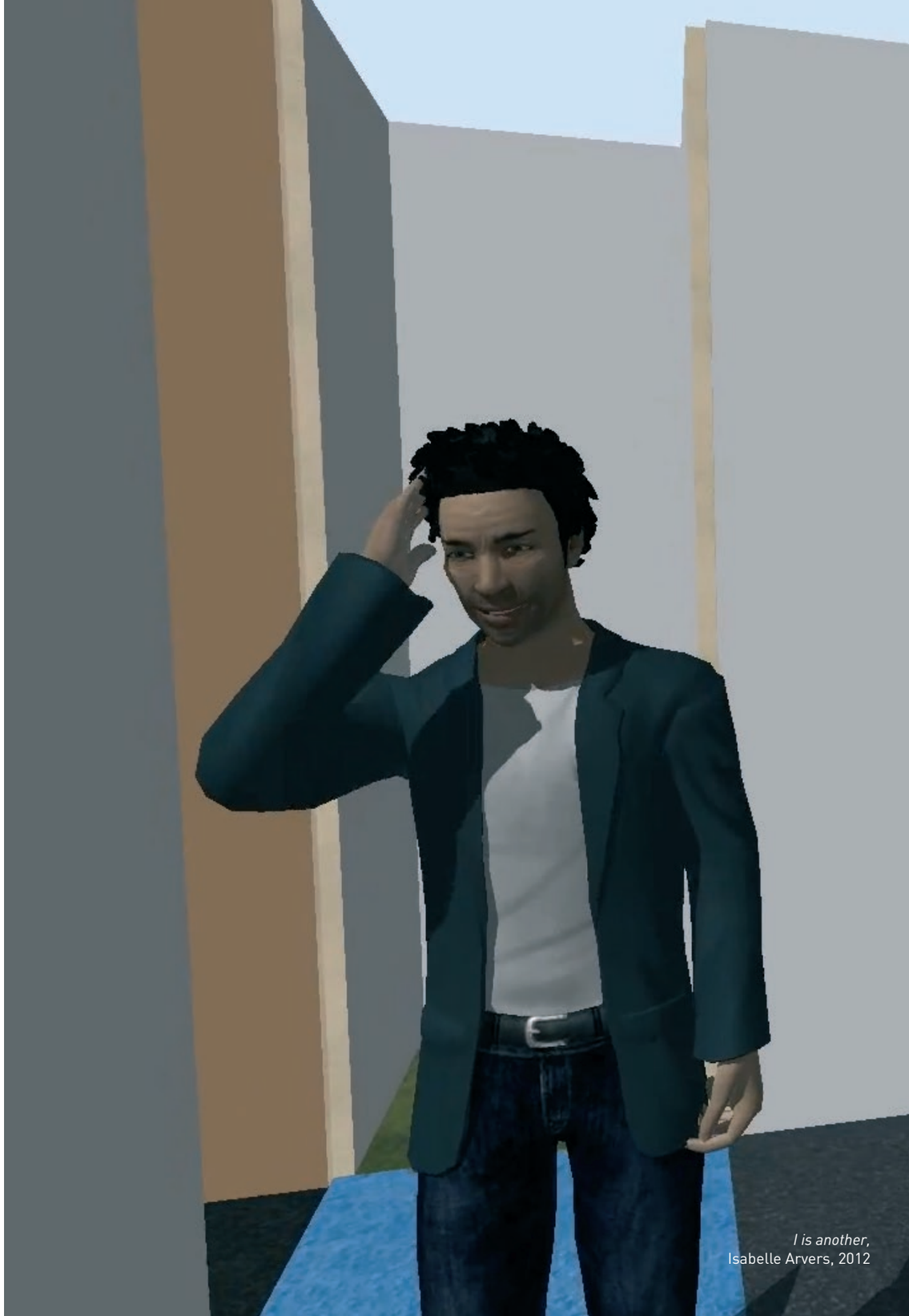
• *Same As It Ever Was*, Thuyan Nguyen, Australie, 2008

• *Windshield Baby Gameboy Movie*, Clint Enns, Canada, 2009

• *The G-Mod Idiot Box (Series, Half-Life 2)*, DasBoschitt, USA, 2009

• *Post Newtonianism (War Footage/ Call of Duty 4 Modern Warfare Footage)*, Josh Bricker, USA, 2010

• *Confessions secrètes*, Systaime, France, 2011



I is another,
Isabelle Arvers, 2012

PRISM

9th cloud [Compositeur & interprète] et Cyril Meroni [Scénographe & vidéaste]

France
http://9th-cloud.com

Live audio-visuel

Création musicale et visuelle, PRISM [Backdrop source cross resurgence] a pour sujet la pulsion créatrice et s'attache à mettre en scène ses causes et conséquences. PRISM est la mise en lumière de ce qui se joue dans la tête et l'environnement de l'artiste au moment où il crée.
Plusieurs sources d'inspirations se bousculent en lui, réelles ou imaginaires, projetées sur une toile de fond (Backdrop) composée de six faces (Prisme hexagonal).
Autant de résurgences qui montrent les modalités selon lesquelles les idées naissent, se croisent (cross), se recombinent et entrent en résonance avec elles-mêmes (larsen) pour se matérialiser en son.

Du point de vue sonore (9th cloud)
«A travers PRISM, je souhaite expérimenter la matière sonore concrète en tant que matériau de base pour la composition d'une musique électronique à la fois onirique, envolée et rythmiquement entêtante.
Je nourris et j'interroge ce qui a été mon processus créatif depuis 10 ans. L'approche technique (utilisation de sons concrets, morphings sonores, re-synthèse granulaire et design de sonorités hors de la réalité) est au service d'un propos fait d'écriture automatique, de surréalisme, d'associations libres d'idées et de démarches inconscientes de recompositions de mondes sonores possibles émanant de mon imagination.
Une façon de questionner l'acte créatif, les influences extérieures sur l'inspiration, les limites de celle-ci, ainsi que l'apport de nouveaux procédés techniques.»

Scénographie et vidéo (Cyril Meroni)
PRISM est tout d'abord un espace qui s'ouvre et cristallise les différentes sources qui entrent en contact avec le musicien situé en son centre : des ondes, de la lumière, des émotions, des souvenirs... Ce volume décompose les gestes et les idées à l'origine de l'acte créatif. Il donne aussi à voir une dislocation du temps réel en plusieurs possibles. Ainsi, le spectateur, le musicien et les protagonistes de l'image projetée sont tous acteurs de cette fragmentation des émotions, de la temporalité et du point de vue.
Sur le plan visuel, l'esthétique est directement influencée par notre questionnement : qu'est-ce qui se joue dans la tête de l'artiste au moment où il crée ? Des images de synthèse plus réelles que les matières vidéo, une anamorphose des échelles spatiales ainsi qu'un décalage entre le réel et le fictionnel, sont les moteurs de cette réalisation filmique.

Interaction son / image
Le spectacle oscille entre concert, cinéma sound designé et théâtre d'objets sonores. La musique inclut certains sons issus des films. De même, l'image est directement influencée, via des capteurs de distance et de pression, par les gestes du musicien sur scène.

Une coproduction de : Seconde Nature, CrossedLab et Low Tech Utopia.

Audio-visual live

PRISM [Backdrop source cross resurgence] is a musical and visual work which consists in a creative pulsion and endeavours to stage its causes and its consequences. PRISM is a highlight on what is going on in the thoughts and within the environment of the artist at the very moment he creates.
He is touched by numerous sources of inspiration, real or imaginary, throwed on backdrop which consists of six faces. (hexagonal prism)
Such sources that show the manner ideas can emerge, meet, reconstitute and resonate with themselves (larsen) to materialise into a sound.

SOIRÉE
DE CLÔTURE!

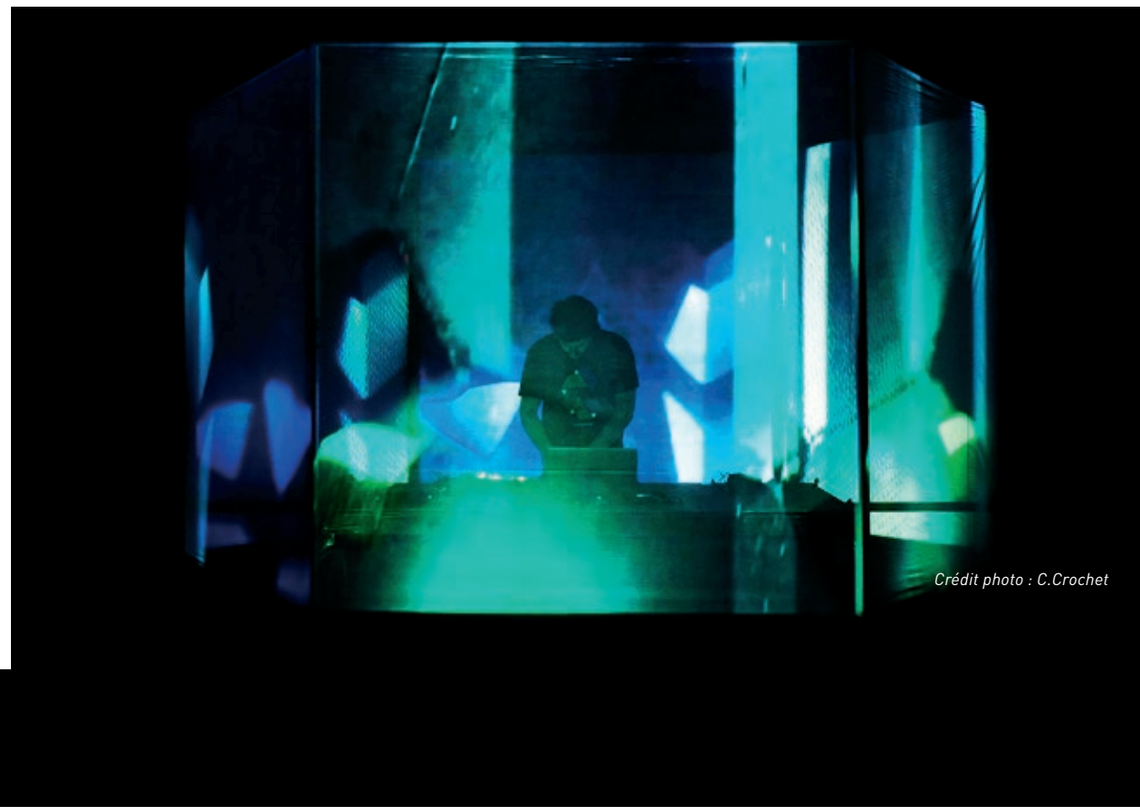
Sound outlook (9th cloud)
"Through PRISM, *I wish to experiment the sonic substance as a base material for a composition of electronical music, both dreamlike, flightlike and rhytmically heady.*
I cherish and I question what my creative process has been for years. The technical approach (use of concrete sound, sound morphings, granular synthesis, and reality-off sonrity design) is in the toil an aim made of automatic writing, surrealism, free association of ideas, and unconscious steps and reconstitutions of sound possible worlds from his imagination.
A way to ask oneself about the creative act, the external influence about inspiration, the limits of the latter, as well as a fresh contribution with technical processes."

Scenography et video (Cyril Meroni)
PRISM *is, pre-eminantly, a space that opens out and takes shape the different sources that reach the musician who is placed in its center: waves, lights, emotions, temporality and reminiscences.*

This volume split up the movements and the ideas as the origin the the creative act.
He transmits and he shows a dispersion of the real time in different possibles. Thus, the spectator, the musician and the protagonists of the projected image are all the actors of the emotional, temporal and mental fragmentation.
Visually, our questionning openly influence the aesthetics: what is going on inside the artist's mind when he is creating?
The driving forces of this filmic realisation consist of motion designs more real than the video materials, an anamorphose of the space scales including realm and fiction.

Interaction sound / image
This performance waver between concert, sound designed cinema, and sound objects theatre. The music includes some sounds from movies. In addition, the artist's gestures, by distance and pressue sensors, influence the shape of the image.

A co production of : Seconde Nature, CrossedLab et Low Tech Utopia.


Crédit photo : C.Crochet

JANKENPOPP

Photo : Spectral

Châteauneuf-de-Gadagne, France
http://jankenpopp.com

JANKENPOPP (Windows93 / Freesson)

Véritable showman, designer d'instruments de musique interactifs, producteur iconoclaste et programmeur, Jankenpopp est tout ça à la fois, et même simultanément lorsqu'il mêle sensualité électro, brutalité punk, rythmes tropicaux et humour ravageur dans d'inclassables performances.
Armé d'un micro bardé d'effets, d'une Gameboy, de contrôleurs de jeu détournés et d'instruments audiovisuels «maison», il développe une démarche inédite, affranchie du format concert traditionnel, laissant place à l'improvisation et l'interaction avec le public.
Fort de son bagage d'artiste multimédia, il programme son propre logiciel de VJ-ing, produisant de splendides visuels pop futuristes où se mixent glitch art, 3d en temps réel et design génératif.

Jankenpopp is at once a true show man, an interactive music instruments designer, and a protean producer and programmer. He can play all these roles simultaneously during his unclassifiable and devastating humorous performances mixing the sensuality of electro music, the brutality of punk with tropical rhythms.
Armed with a effects-loaded microphone, a Gameboy, highjacked controllers and DIY audiovisual instruments, he breaks with the rules of traditional concerts to offer unique improvised and interactive live sets.
As a multimedia artist, he develops his own V-Jing software, thus augmenting his live sets with gorgeous futuristic pop visuals combining glitch art, real-time 3D and generative design.

SUGARCRAFT

Photo : sugarcraft

Sugarcraft est un projet musical et visuel de John Deneuve et Doudouboy.
Ils produisent une electro post punk dansante et contagieuse portée par un chant énergique, qu'ils pimpent à l'aide d'improbables instruments dissonants faits maison.
Leurs shows ont une esthétique festive et décalée, sorte de guinguette vaudou colorée, à mi-chemin entre Motörhead et Zavatta.
Ils ont joué notamment au Palais de Tokyo sur l'invitation de la fondation Bergé, au MAC, au GMEM, au Grim Montevideo à Marseille, au LUFF à Lausanne.

Sugarcraft is a musical and visual project by John Deneuve et Doudouboy.
Producing post punk dancefloor electro music that is contagious and carries far thanks to dynamic voices pimped with freaky dissonant DIY instruments.
Their live performances look like off-the-wall parties, colourful voodoo dancehalls, somewhere between Motörhead and Zavatta circus.
They were lately invited by the Bergé Foundation for a gig at the Palais de Tokyo (Paris), at the Marseille Museum for Contemporary Art, Experimental music center Montevideo (Grim) and Gmem (Marseille), as well as in Lausanne (LUFF).

Marseille, France
http://ilovesugarcraft.com
http://sugarcraft-pornocchio.bandcamp.com

SOIRÉE DE CLÔTURE!

WHY AM I MR PINK? & L'AMATEUR

Radio Grenouille/ Bordello/ Marseille
Marseille, France
http://soundcloud.com/whyamimrpink
http://soundcloud.com/lamateur

Souvent associés derrière les platines, notamment dans le cadre des bien-nommées soirées Bordello, Why Am I Mr Pink? & l'Amateur sont aussi résidents de Radio Grenouille. Leur son est très électronique mais penche souvent vers l'analogique et leur platines affichent une patine très 80, que ce soit le punk-funk ou la techno et le hip hop originels.

Why am I Mr Pink? and l'Amateur often get together on the turntables. On the occasion of the well-named Bordello parties or at Radio Grenouille where they are resident-dj's. Their taste for electronic music goes towards analogic and 80's sound, either punk-funk, vintage techno or hip-hop.

SOIRÉE DE CLÔTURE!

Clôture du Festival GAMERZ 2013,
photo : Luce Moreau

M2F CRÉATIONS - LAB GAMERZ

Équipe / *Team :*

Direction : Quentin Destieu et Sylvain Huguet
Administration : Isabelle Goeury
Coordination/ communication : Gisela Dorado Guerrero
Coordination Lab GAMERZ : Bastien Vacherand

Programmation de machinimas : Isabelle Arvers
Graphisme : Otto-Prod
Web design : Lucien Gaudion
Traduction : The birdmad Girl
Coordination médiation : Myriam Boyer
Médiation : Courant d'Art
Régie Générale : Fred Bouchez
Factotum : Julien Toulze
Créatrices d'évènements culinaires : Dolls in the Kitchen
Stagiaires :
Vincent Ammour, Candice Demirdjibashian, Anne-Sophie Lacombe

Remerciements / *Thanks :*

Nous remercions les institutions, les structures, les artistes et les bénévoles qui par leur investissement ont permis la réalisation de cette manifestation.

We would like to thank the various people and structures who enabled the realization of the festival, thanks to their support.

Patio du Bois de l'Aune
1 place Victor Schoelcher
13090 Aix-en-Provence
Tél. : +33 (0) 4 88 05 05 67
+33 (0) 7 78 32 07 75

Courriel : contact@lab-gamerz.com

Visites de groupe le matin sur rendez-vous.

E-TOPIE

Le Festival GAMERZ développé par M2F Créations - Lab GAMERZ, s'inscrit cette année dans le cadre de la manifestation culturelle e-topie. E-topie désigne le groupe d'acteurs qui entend promouvoir les nouvelles pratiques à l'ère du numérique, dans le champ des arts, de la science, de la musique et des nouvelles technologies sur le territoire Aix-Marseille.
Suite à une première édition réussie à l'occasion de Marseille-Provence 2013, les acteurs fédérés sous la bannière « e-topie » conçoivent dès 2014 une série de rendez-vous en vue d'une biennale internationale à l'automne 2015.

The GAMERZ Festival is run by M2F Créations - Lab GAMERZ.
It takes place in the frame of e-topie, cultural event dedicated to digital creation in the fields of art, sciences, technologies and music in Aix-Marseille.
Following successful beginnings in 2013 within Marseille-Provence European Capital of Culture, the founding organizations modeling e-topie invite you to a series of events taking place all through 2014 and preparing for the Fall 2015 international biennale.

www.e-topie.com

Seconde Nature / ZINC / M2F Créations - Lab GAMERZ / Hexalab / Fondation Vasarely / École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence / AlphabetVille.

GAMERZ

WWW.LAB-GAMERZ.COM

Festival GAMERZ 2013, Renaud Bézy
photo : Luce Moreau

PROGRAMME

JEUDI 02 OCTOBRE 2014

FONDATION VASARELY, ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART, SECONDE NATURE, GALERIE SUSINI
• *OUVERTURE DES EXPOSITIONS À PARTIR DE 13H00*
FONDATION VASARELY
• *VERNISSAGE DU FESTIVAL ET DE L'EXPOSITION* COPIE COPAINS CLUB *À PARTIR DE 18H00*
• *PERFORMANCE* CHOEUR TAC-TIL *À 20H00 ET 21H00*

VENDREDI 03 OCTOBRE 2014

GALERIE SUSINI
• *VERNISSAGE EXPOSITION OLIVIER MORVAN À PARTIR DE 18H00. RENCONTRE AVEC L'ARTISTE.*
ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
• *FÊTE ANNIVERSAIRE FESTIVAL GAMERZ 10 À PARTIR DE 19H00*
- *CØNTINUUM*
- *NICOLAS MAIGRET*
- *ARNAUD RIVIÈRE*
- *PACIFIC PRINCESS*

Les expositions de l'École Supérieure d'Art seront ouvertes lors de la soirée du 3 octobre jusqu'à minuit.

MERCREDI 08 OCTOBRE 2014

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
• *ATELIER IMPRESSION ET SCAN 3D DE 14H00 À 17H00*
Dans le cadre du Festival, le Lab GAMERZ vous propose un atelier de découverte de ces nouvelles techniques de création numérique.
Cet atelier hors les murs est mis en place avec l'ESAAix.
Il sera proposé les mercredis après-midi tout au long de l'année au Lab GAMERZ (Patio du Bois de l'Aune). Atelier ouvert à tout public sur inscription par téléphone **04.88.05.05.67** *ou par mail* **contact@lab-gamerz.com**

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
•SOIRÉE PROJECTION MACHINIMAS À 19H00
SÉLECTION VIDÉOS PAR ISABELLE ARVERS.

SAMEDI 11 OCTOBRE 2014
SECONDE NATURE
• *SOIRÉE DE CLÔTURE À PARTIR DE 21H00 -* ***Billetterie : www.secondenature.org***
- *JANKENPOPP*
- *SUGARCRAFT*
- *PRISM*
- *WHY AM I MR PINK? & L'AMATEUR*

ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE POUR TOUS LES LIEUX.
VISITES DE GROUPE LE MATIN SUR RENDEZ-VOUS.
POUR TOUT AUTRE RENSEIGNEMENT, VEUILLEZ CONTACTER L'ORGANISATION DU FESTIVAL.

M2F CRÉATIONS - LAB GAMERZ

PARTENAIRES

GAMERZ 10

M2F CREATIONS
LAB GAMERZ

www.lab-gamerz.com
www.festival-gamerz.com