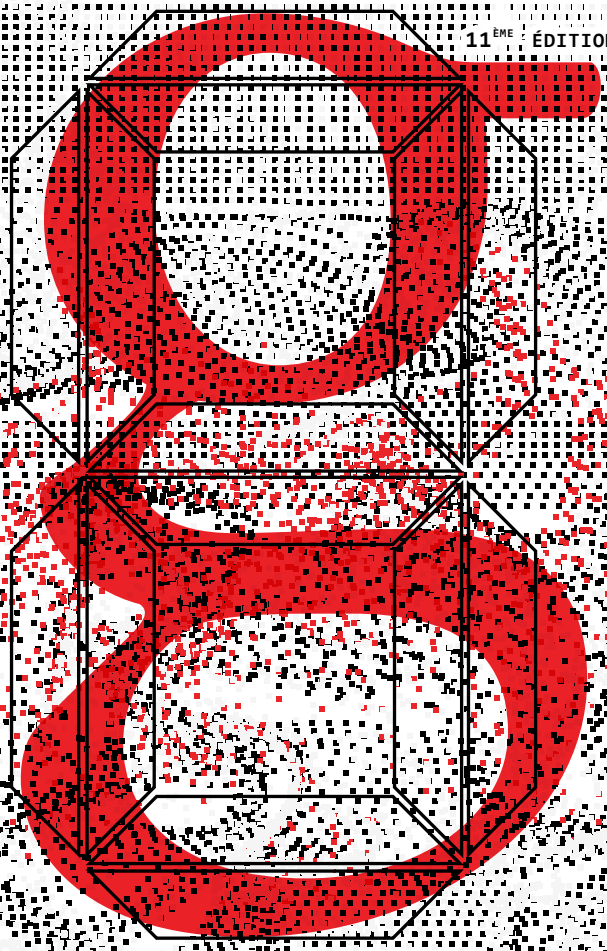
FESTIVAL DES ARTS MULTIMÉDIA

GAMERZ

11ème ÉDITION



À notre ami Ivan Chabanaud.

SOMMAIRE

Édito 4

PARCOURS D'EXPOSITIONS 6

FONDATION VASARELY 8
Philippe Boisnard & Arnaud Courcelle 10
Paul Destieu 11
Superusers - Scott Sinclair & Pierre-Erick Lefebvre 12
Bastien Vacherand 13
Pippin Barr 14
Cheng Guo 16
Emilie Gervais 17
Balint Bolygo 18

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART 19
Lucien Gaudion 20
Jonah Brucker-Cohen 21
Molleindustria 22
Yohan Dumas & Robin Moretti 23
Labomédia 24
One Life Remains 25

BIBLIOTHÈQUE MÉJANES 26
Florent Deloison 27

OFFICE DE TOURISME 28
LineKernel 29

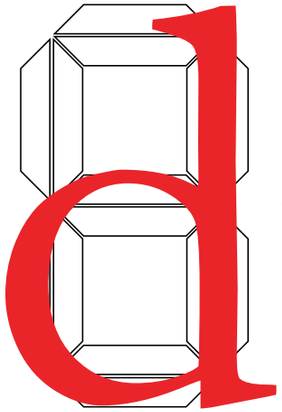
PERFORMANCES - CONCERTS - ATELIERS - RENCONTRES 30
NAO 31
Emmanuelle Grangier 32
Dolls in the Kitchen 33
Conférences - Rencontres - Tables rondes 34
J.-P. Fourmentraux - E. Grangier, E. Aspord, P. Vandieren - P. Boisnard - F. Deloison - E. Guez
Lucien Gaudion 37
The Wa 38
Ateliers Impression et Scan 3D 40
Soirée Collapsologie 41
La Nébuleuse 42
La Chasse 43
Poborsk 44
James P Honey 45
Mahatsang 46

e-topie 47

Programme 48

M2F Créations | Lab GAMERZ 49

Partenaires 50



IGITAL HOMO LUDENS

« Le jeu est une tâche sérieuse ».
Pour Johan Huizinga, historien néerlandais auteur de *Homo ludens*, le jeu est l'essence de toute culture, seul l'élément ludique rend possible l'existence d'une authentique civilisation.

Aujourd'hui le phénomène global de ludification de nos sociétés agit sur l'apprentissage, sur la consommation et sur nos modes de vie. Cette ludification portée par l'avènement des technologies numériques a rendu les frontières de plus en plus poreuses entre les jeux vidéo, leurs mécanismes et « nos vies » au travers de domaines aussi variés que la publicité, l'architecture, la mode, la médecine et l'art.

Comment le transfert des mécanismes du jeu influence-t-il notre bon vouloir ? Le jeu serait-il un objet de pouvoir caché, aliénant notre libre arbitre ?

L'industrie des jeux vidéo a contribué avec son développement à l'émergence et la diffusion de nouvelles interfaces technologiques permettant de faire évoluer les claviers et souris vers une relation où le corps humain et ses mouvements sont l'interface. Les différents systèmes de commandes (Wiimote, Kinect, Leap motion, Oculus...) utilisent des technologies de pointe, qui étaient jusque-là réservées à l'usage scientifique et à la recherche et qui sont devenues des biens de consommation.
Ces nouvelles interfaces, accessibles à tous, ont inspiré des nouvelles générations d'artistes impliqués dans des réseaux travaillant de façon ludique et spontanée avec ces technologies de masse participant ainsi à la création d'une nouvelle espèce humaine, le « Digital homo ludens » qui transforme ces produits en outils de création.
Comment ces interfaces originales orientent-elles les relations homme/machine ?
Propulsée par différents complexes militaro-industriels, l'industrie des jeux vidéo nous propose souvent une vision du monde orientée, produisant du divertissement à bas coût. On peut dès lors émettre l'hypothèse que le jeu vidéo est aujourd'hui devenu ce que Guy Debord dénonçait à propos du «spectacle», un *« appareil de propagande de l'emprise du capital sur nos vies »*.
Ces espaces virtuels et technologiques sont devenus des territoires à conquérir et à investir artistiquement afin de défendre une certaine «souveraineté technologique» comme définie par Alex Haché. La technologie issue des jeux vidéo offre une «manne providentielle» d'outils et de modes de création pour les artistes. Cette trousse à outils est en évolution permanente, elle rend accessible et utilisable un certain nombre de moyens hardware et software à des fins artistiques.
Les artistes qui s'en emparent transforment alors ce média de masse en l'utilisant à la création d'un nouveau langage. En effet, la «souveraineté technologique» est ici synonyme d'une forme d'indépendance technologique que les artistes mettent en œuvre dans leur pratique. À l'instar de la plupart des média artistiques, le détournement de ces technologies représente une possibilité d'apprendre et de construire son propre monde. Ce désir de compréhension accompagne une volonté artistique de réappropriation du devenir technologique de nos sociétés.
Ces artistes mettent en évidence et critiquent l'influence que peuvent avoir ces mécanismes sur nos vies, à l'inverse du techno-positivisme dominant, valorisant ses différentes propriétés curatives, éducatives, sportives...
Les œuvres et installations présentées lors de cette édition sont «contextuelles» au sens auquel l'entend Paul Ardenne, elles font émerger des pratiques et des formes artistiques inédites aux capacités transformatrices révolutionnaires. L'artiste devient un acteur social impliqué, souvent perturbateur. Le statut de l'œuvre d'art se transforme et propose des problématiques plus que jamais en relation avec le monde actuel dépassant le simple fait de l'interactivité. La créativité et l'imagination liées à l'univers du jeu se déploient dans les installations artistiques exposées pour cette 11ème édition du festival. Ces installations reflètent l'émergence et le développement de communautés, de réseaux, de nouveaux lieux de production et de diffusion dans lesquels la créativité artistique vient épouser des envies de partage, de liberté et d'utopie.

La dimension du jeu (Homo ludens) couplée aux technologies digitales permet de questionner le devenir de l'homme au-delà des dimensions de connaissance-savoir (Homo sapiens) et de travail (Homo faber).

Cette 11ème édition du festival GAMERZ réunit les productions de 40 artistes internationaux qui jouent et tendent à se réapproprier ces nouveaux univers et leur développement.
Le festival place cette année sur le devant de la scène des créations qui ne sont actuellement que partiellement archivées et peu diffusées, offrant un panorama de ces nouveaux dispositifs artistiques en filiation avec l'univers et les technologies des jeux vidéo. Le festival proposera au public une immersion dans le travail de ces artistes, à travers le prisme de cette nouvelle espèce : le Digital Homo Ludens.

"Playing is a serious business".
According to Johan Huizinga, Dutch historian, who wrote Homo ludens, *playing is the essence of all cultures, as genuine civilizations can only exist because of ludic elements.*

Today, the global social gamification phenomenon also impacts education, consumption and life. This gamification, supported by emerging digital technologies, has gradually associated video games and their processes with "our own lives" regarding various fields including advertising, architecture, fashion, medecine and art.

How do these game processes influence our desires? Is there a secret power that uses games as a tool to alienate our free will?

With its development, the video game industry has helped to introduce and share new technological interfaces. The use of keyboards and mice is now being altered, allowing the human body and its movements to become the interface. Many control systems (Wiimote, Kinect, Leap motion, Oculus...) are using scientific and research advanced technologies, which later became consumption products.
These new interfaces are available for everyone, and have inspired new generations of artists who use these mass technologies with fun and spontaneity. The artists are therefore involved in creating the "Digital homo ludens", a new human species that turns these products into creation tools.
How is the relationship between men and machines driven by these original interfaces?

Rapidly promoted by different military-industrial complexes, the video game industry often provides a subjective vision of the world using low-cost entertainment production. This could suggest that video games now act as a "show", one of these "propaganda devices of capital control in our life*", as previously described by Guy Debord.*

These virtual technological locations have become territories to be artistically conquered and implemented to support a sort of "technological sovereignty" as defined by Alex Haché. Video game technologies provide a "providential manna" of creation tools and techniques for the artists. While this toolkit is continuously being developed, a number of hardware and software devices are made available and can be reused for artistic purposes.

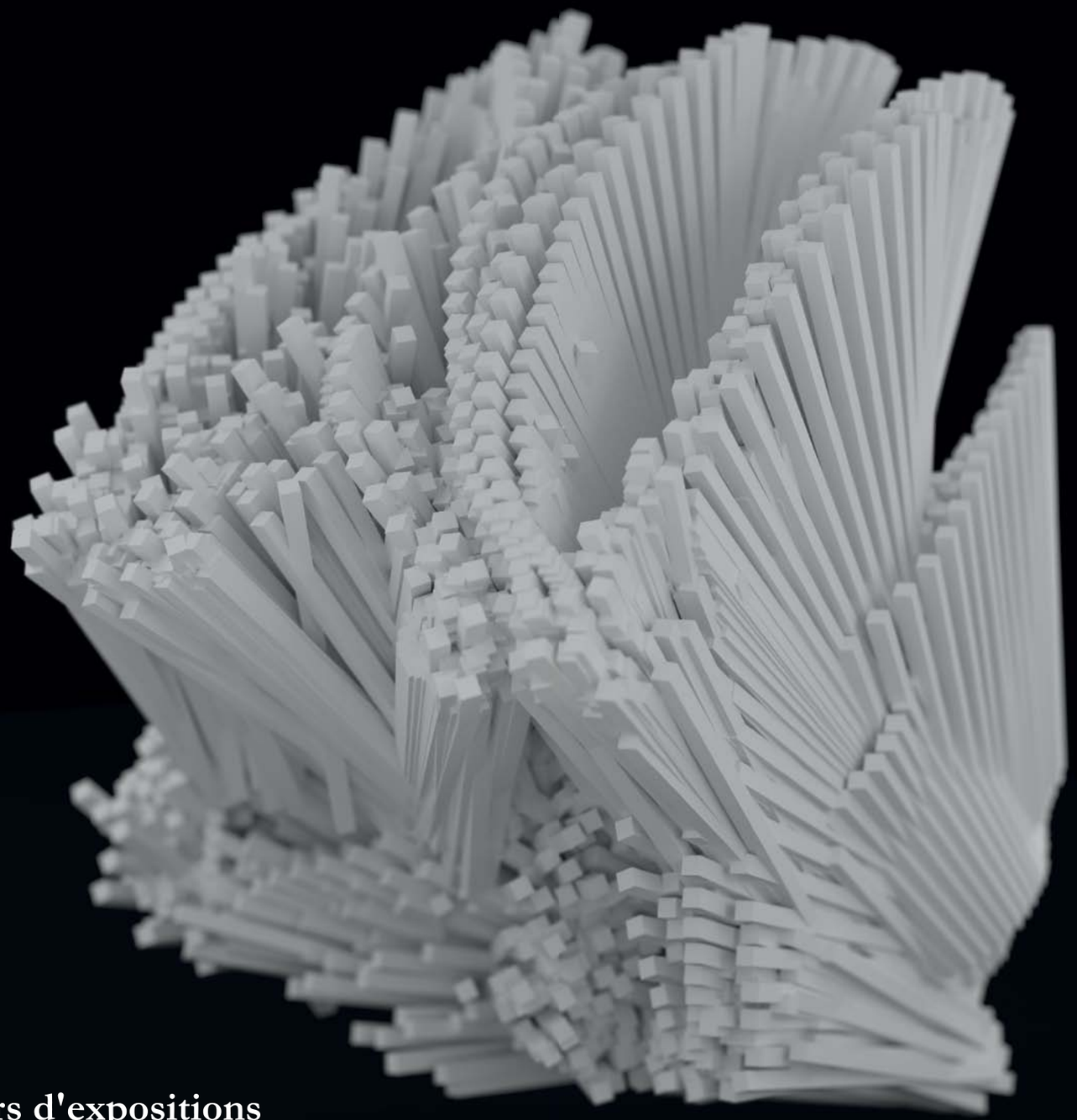
This mass media is captured and altered by the artists to create a new meaning. The "technological sovereignty" concept here involves a type of technological independence to be reflected in the art productions. As with most art media, these hijacked technologies gives you the opportunity to learn and build your own world. The urge to understand goes along with the urge to recapture the technological future in our society through art.

These artists highlight and criticize the potential impact of these technologies in our life, as opposed to the overwhelming techno-positivism, which praises its various curative, educational, sports functions, etc.
The art pieces and installations presented during this edition are "contextual" as defined by Paul Ardenne. With their unique art practices and forms as well as revolutionary transfigurative abilities, the artist is a social actor with troublemaking tendencies. The art piece status is being altered and reflects problematic issues that are highly connected with today's world, beyond the concept of interactivity. The relationship between creativity, imagination and games will be featured in these art installations during this 11th festival edition. The emergence and development of communities, networks, new production and broadcasting sites is reflected in these installations. The artistic creativity here embraces many impulses including sharing, freedom and utopia.

The concept of games (Homo ludens) combined with digital technologies questions the future of human beings beyond the concept of knowledge (Homo sapiens) and work (Homo faber).

During this 11th Edition of GAMERZ Festival, 40 international artists will be playing and hijacking these new technological dimensions and their development.
This year's festival will focus on creations that have been currently partially archived or hardly ever been seen, giving an overview of these new art devices which are closely related to video games universe and technologies. The audience will be invited to immerse themselves into the work of these artists, through the prism of this new species named Digital Homo Ludens.

Quentin Destieu



Parcours d'expositions

ondation Vasarely

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

Philippe Boisnard & Arnaud Courcelle - *http://www.x-tr-m-art.com*

SHAPE_OF_MEMORY

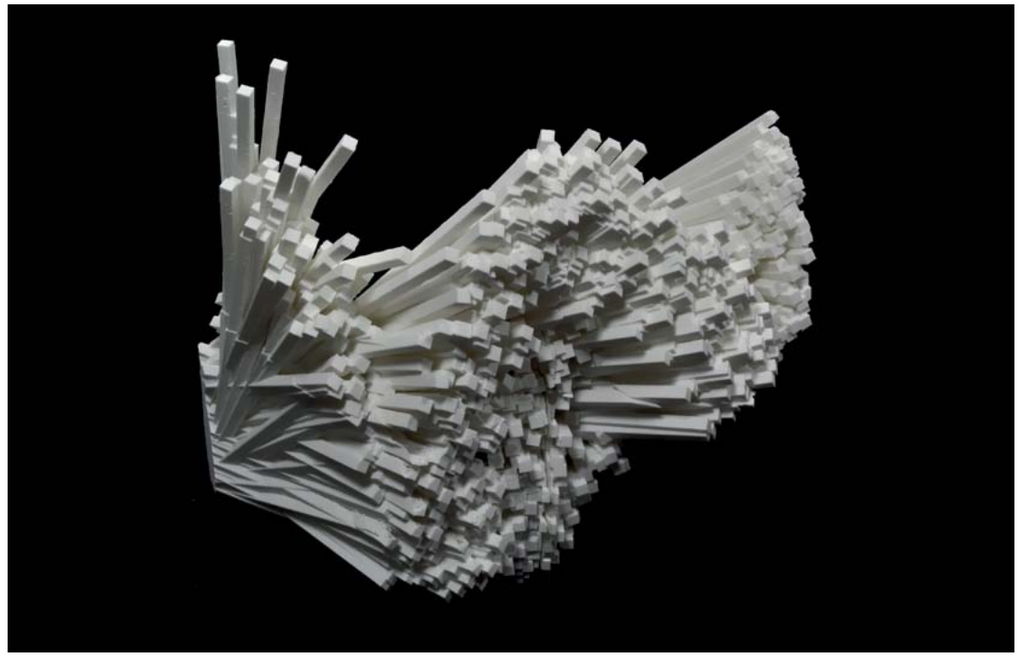
Installation, 2015
Production : M2F Créations

Quelle serait la mémoire des réseaux si l'humanité disparaissait ?
La volonté des hommes de conserver à l'infini leur mémoire visuelle et sonore est devenue une des intentions majeures de nos contemporains. Cette conservation ne se faisant plus dans des albums physiques, mais en temps réel comme cela est rendu possible avec des sites de partage d'images et de photographies comme Flickr ou les clouds. Toutefois, toutes ces photos s'entassant en liste, à peine téléchargées, elles sont déjà prises dans la spirale de l'oubli produit par le flux de la mémorisation. Peu à peu elles se dissolvent dans les dépôts amnésiques d'internet, si elles ne sont pas régulièrement réactivées par des requêtes. Internet devenant une fosse à bitume pour la mémoire, tout s'engluant dans ses strates, son mille-feuilles. Comment la machine seule, à partir de ce qui a été programmé, peut-elle redonner cette mémoire?
Shape_of_Memory est une œuvre générative, fonctionnant en temps réel avec le web, qui met en perspective les flux d'images, vidéos, textes et la logique d'oubli qui les caractérise.
L'œuvre se présente comme des formes de flux remixant des milliers d'images (prises sur Flickr), de vidéos (YouTube) et de textes (Wikipédia), à partir de ce qui détermine la nature des critères de visibilité de la mémoire numérique : les hits.
Que produirait une machine voulant reconstituer l'homme à partir des critères humains actuels du référencement de la mémoire numérique ?
Le spectateur voyagera dans l'univers de cette mémoire, et pourra interagir directement avec la base de données qui se constitue progressivement et se dégrade de même.

SHAPE_OF_MEMORY

Installation, 2015
Production: M2F Créations

What would be the memory of networks if humanity disappeared?
The will of men to keep their infinite visual and audio memory has become one of the main intentions of our contemporaries. This conservation is no longer made in physical albums, but in realtime thanks to image sharing sites like Flickr photos or clouds. However, all these photos are piling up in a list, forgotten as soon as it has been downloaded, it vanishes in the flow of memorization. Gradually they dissolve in internet deposits, if they are not regularly reactivated by queries. Internet becoming a bitumen pit to the memory, everything engluant in its layers. How can the machine alone give back this memory from what has been programmed? Shape_of_Memory *is a generative work, operating in real time with the web, which puts into perspective the flow of images, videos, text and logic of oblivion that characterizes them. The work is presented like flows, remixing thousand of images (taken from, video and texts, from what determines the nature of the digital memory of visibility criteria: the hits.*



Paul Destieu - *http://www.pauldestieu.com*

ARCHIVE D'UNE FRAPPE

Modèle #1 (Damien Ravnich, solo pour caisse claire, tom alto et charleston)

Impression 3D PLA, 2014/2015
Cycle de recherche réalisé au sein du Lab Gamerz
Production : M2F Créations, OTTO-Prod
Développement : Damien Ravnich, Lab Gamerz, Bastien Vacherand, Gonzague Defos Du Rau, Guillaume Stagnaro

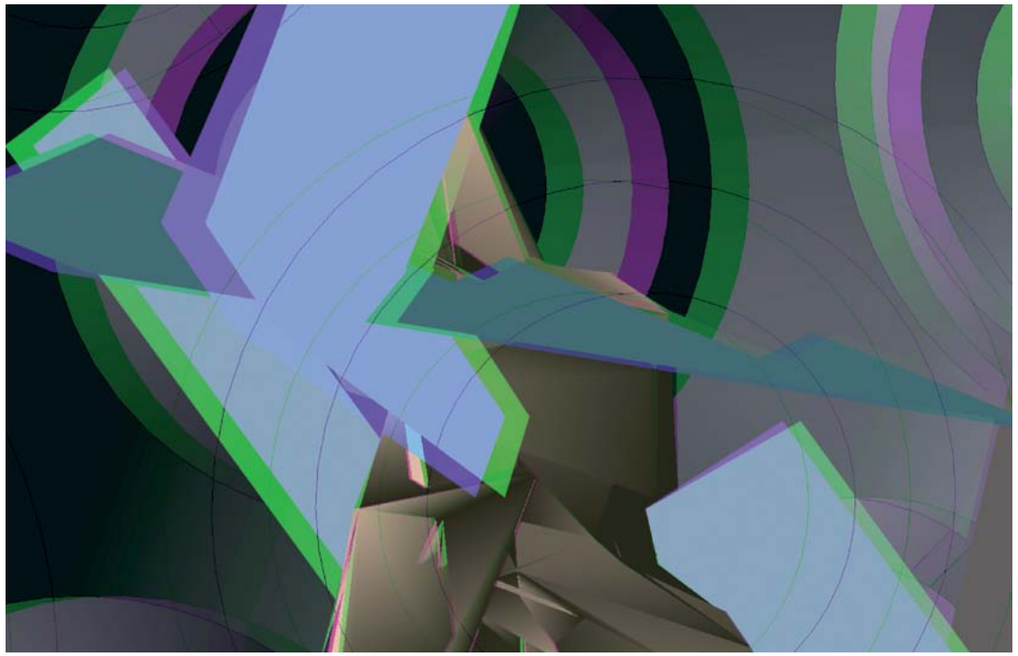
Le cycle de recherche *Archive d'une frappe* interroge la matérialisation de formes sonores et musicales.
Le projet entreprend une collision des structures sonores et plastiques en convoquant les pratiques visuelles et média contemporains dans une relecture sensible des langages musicaux.
Le projet regroupe une série de créations polymorphes, résultant de la captation et de l'analyse des mouvements d'un batteur percussionniste, se focalisant sur les tensions émergentes entre le musicien et son instrument. Cette expérience se concentre sur le déploiement temporel et spatial d'une gestuelle, les baguettes traduisant mécaniquement un rapport au temps par l'interprétation du rythme, et du son par un développement physique. Chacune des étapes de la chaîne de production propose successivement une appropriation numérique de ce geste unique. Une fois captée, modélisée puis imprimée en trois dimensions, la frappe est extraite de son contexte pour figer la contre-forme de l'interprète et de l'instrument. L'archive rassemble une série de glissements entre écoute et regard.

ARCHIVE D'UNE FRAPPE

Model #1 (hi-hat, snare drum and tom tom solo by Damien Ravnich)

PLA 3D Print, 2014/2015
Research cycle realised at Lab Gamerz
Production: M2F Créations, OTTO-Prod
Development: Damien Ravnich, Lab Gamerz, Bastien Vacherand, Gonzague Defos Du Rau, Guillaume Stagnaro

Archive d'une frappe *(Archive of a hit) is a research cycle questioning the materialization of sound and musical forms.*
The project undertakes several collisions between physical and sound structures, calling visual practices and contemporary media for a sensitive interpretation of music languages.
The project gathers a serie of polymorphous creations, resulting from the capture and the motion analysis of a drummer, focusing on the emerging tensions between the musician and his instrument. This experiment enables the unfolding of a given gesture in space and time; drumsticks sequencing time through the performed rythm and sound through its physical output. Each of the successive steps along the production process proposes a digital appropriation from a unique gesture.
Once captured, synthetized and 3D printed, the hit is extracted as a physical counter-form both from the interpreter and the instrument. The archive gathers a serie of these shifting processes, between listening and sight.



The Superusers - Scott Sinclair & Pierre-Erick Lefebvre - *http://www.thesuperusers.com*

KOMPRESSIONS OF FALSE MECHANIKS IN A CHAMBER OF 3D HARD LIGHT

Installation, 2015
Production : M2F Créations

The Superusers présentent une installation immersive multi-écran à visualiser dans un espace en 3D. Chaque écran nous montre la naissance, la dilatation puis l'auto-destruction d'un cosmos digital. D'informes satellites chantent et dansent gracieusement par-dessus des paysages extra-terrestres synesthésiques perturbés. Ces objets glissent à travers les sentiers cosmiques et s'accouplent en de nouvelles versions d'eux-mêmes, hautement mutagènes et en proie à la surpopulation et à la perdition. À la manière d'une chaîne de montage auto-sabordée, la géométrie lisse s'obstine au suicide mathématique, malgré son effort de surpasser la complexité des formes naturelles (OA : obstination artificielle).

Les spectateurs doivent être conscients que la multi-projection est configurée pour ne jamais se répéter durant toute la durée de l'installation.

KOMPRESSIONS OF FALSE MECHANIKS IN A CHAMBER OF 3D HARD LIGHT

Installation, 2015
Production: M2F Créations

The Superusers *present an immersive multi-projector installation to be viewed in 3D space. Each screen shows the creation, propagation, and destruction of a separate digital cosmos. Faceless satellites gracefully dance and sing atop an alien landscape in a disturbed sense of synaesthesia. These objects are then pushed through a flowering of 'trailspace' where they meet and bind to highly mutated versions of themselves, starting them on a path to overpopulation and Designed-To-Fail ruin. Like a self-sabotaging assembly line, depictions of smooth geometry continually commit suicide in their failed in their efforts to surpass the complexity of natural forms. AO: Artificial Obstinance.*

Viewers should be aware that the multi-projection is configured as to not repeat itself for the duration of the installation.

Bastien Vacherand

SYNDROME DE LA TURRET

Installation, 2015
Production : M2F Créations

L'installation *Syndrome de la turret* se compose d'une mitrailleuse automatique, extraite du jeu vidéo *Half Life 2* puis imprimée en 3D, et d'un écran vidéo dans lequel le spectateur devient l'élément déclencheur de sa mort virtuelle. Réalisée dans le cadre d'une résidence au Lab GAMERZ, la mitrailleuse se compose de cinquante-quatre impressions distinctes et assemblées en un modèle grandeur nature. Entre sculpture et installation interactive, Bastien Vacherand propose le modèle tridimensionnel brut de cette arme, en détournant sa charge symbolique et sa fonction ludico-guerrière. L'entrée du spectateur dans la salle active instantanément l'apparition de son avatar dans ce même espace modélisé et son exécution immédiate.

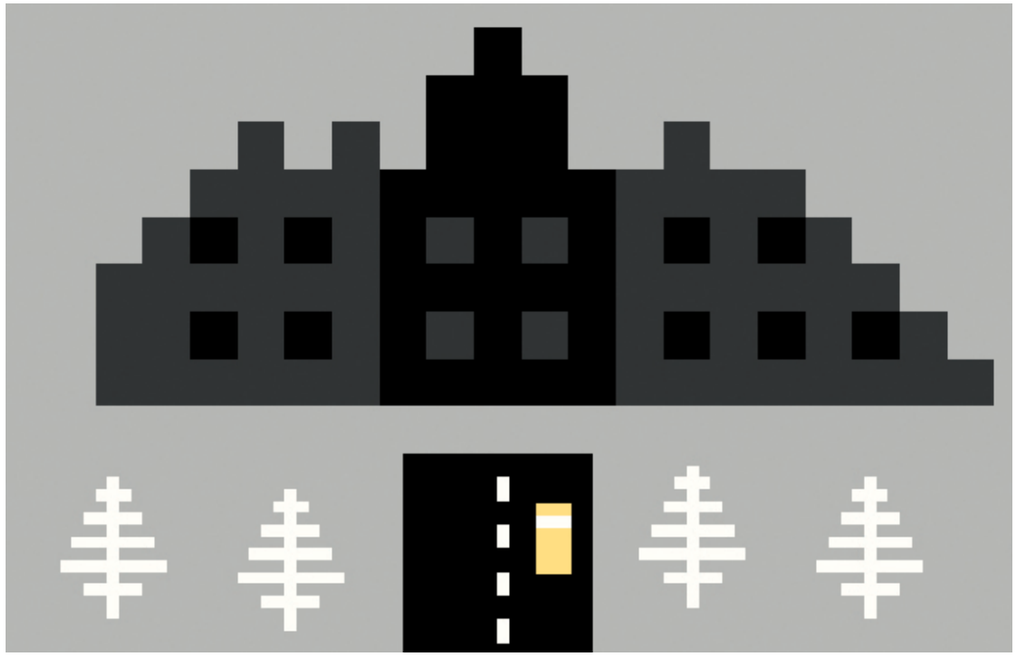
Syndrome de la turret propose de court-circuiter l'espace du jeu vidéo et le potentiel d'une visite d'exposition virtuelle, en réduisant l'interaction au déclenchement d'un scénario unique à l'issue violente et fatale.

TURRET SYNDROME

Installation, 2015
Production: M2F Créations

The installation consists in an automatic machine gun from the famous Half-Life 2 *video game, that was 3D printed, and a CCTV screen where the vistor virtually triggers his own death. Developed during a residency at Lab GAMERZ, the turret is made of fifty-four different parts that were assembled to form a full scale model. Between sculpture and interactive installation, Bastien Vacherand presents a raw tridimensional model of the weapon, seizing its ludic and symbolic strength. The spectator, when he enters the room, triggers his avatar spawning in the same modelised space and his sudden execution.*

Turret Syndrome *proposes to bypass the video game space and the opportunity of a virtual tour by restraining interaction to a simple triggering action with a violent and baneful ending.*



Pippin Barr - *http://www.pippinbarr.com*

LET'S PLAY: THE SHINING

Jeu vidéo, 2015

Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras ! Un tiens vaut mieuxx que deux tu l'auras ! Un tiens vaut mieux que deux ty l'auras ! Un tiens vaut mieux que deuxtu l'auras ! Un tiens vaut mieeux que deux tu l'auras !

Pippin Barr est concepteur de jeux vidéo, professeur, et critique. Il habite et travaille à Montréal. Créateur prolifique, il a fait des jeux aux sujets divers, allant des consignes de sécurité en avion à l'art contemporain. Il a aussi collaboré avec la célèbre artiste Marina Abramovic et la personnalité Twitter @ seinfeld2000. Pippin est bien connu dans le monde des jeux indépendants et a été juré pour plusieurs festivals. Ses jeux sont apparus dans des publications telles que *The New York Times, Slate*, et *Kotaku*. Il est chercheur en résidence au département de «Design and Computation Arts» à l'Université Concordia de Montréal, ainsi que professeur invité à l'Institut de Jeux Numérique à l'Université de Malte. Il a obtenu un doctorat en informatique à la Victoria University of Wellington en Nouvelle Zélande au sujet des valeurs au sein des jeux vidéo. Pippin tient un blog sur la conception et la critique de jeu sur *www.pippinbarr.com*. Son livre, *How To Play a Video Game*, initie les néophytes au monde du jeu vidéo.

LET'S PLAY: THE SHINING

Video game, 2015

All work and no play makes Jack a dull boy! All work and no pllay makes Jack a dull boy! All work and no play makes Jaca dyll boy! All work and no play makes Jack a dullboy! All work and no plaay makes Jack a dull boy!

Pippin Barr is a video game maker, educator, and critic who lives and works in Montréal. He is a prolific video game maker, producing games addressing everything from airplane safety instructions to contemporary art and has collaborated with diverse figures such as performance artist Marina Abramovic and Twitter personality @ seinfeld2000. Pippin is a well-known figure in the independent games world, serving as a judge or juror for many festivals, and his games have been covered in publications from the New York Times to Slate to Kotaku. He is a scholar-in-residence in the Department of Design and Computation Arts at Concordia University of Montréal and a visiting lecturer in the Institute of Digital Games at the University of Malta. He holds a Ph.D. in Computer Science from Victoria University of Wellington, New Zealand on the subject of "videogame values". Pippin also writes a blog of game and game design criticism at www.pippinbarr.com *and his book,* How to Play a Video Game, *introduces the uninitiated and culturally curious to the world of video games.*

Pippin Barr - *http://www.pippinbarr.com*

THE JUNIOR MINT

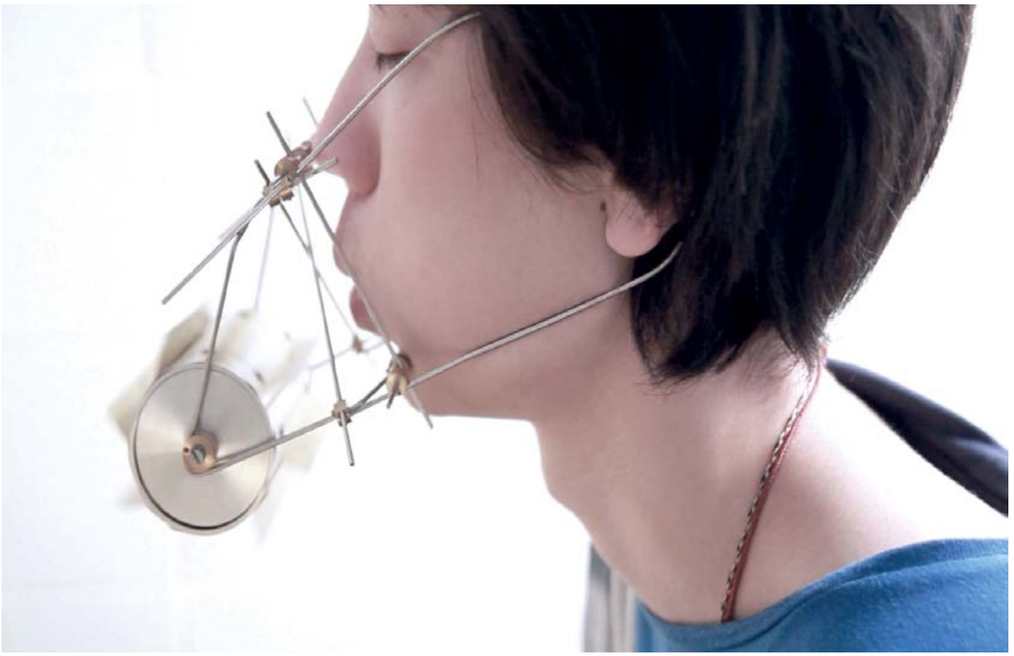
Jeu vidéo, 2015

Imaginez que Seinfeld n'ait jamais été annulée et soit encore diffusée par la NBC ?! Pourrait-il y avoir un jeu vidéo en ligne sur l'épisode Junior Mint ?! Pourriez-vous jouer Jerry ou Kramer ?! Oui ! Mille fois oui !

THE JUNIOR MINT

Video game, 2015

Imagine Seinfeld was never canceled and still NBC comedy program today?! Could there be a webgame about the Junior Mint episode?! Could you play as Jerry or Kramer?! Yes! A thousand times yes!



Cheng Guo - *http://www.chengguo.co.uk*

MOUTH FACTORY

Chewing Drill + Blowing rotational machine
Appareils, vidéos, 2012

Mouth Factory est une série de machines fonctionnelles, conçues spécifiquement pour être activées avec la bouche. En développant les capacités et la polyvalence de ce fabuleux organe qu'est la bouche, on crée un cyborg qui combine le producteur et l'outil de production, et des techniques de fabrication au travers de scénarios de fiction. Comme un commentaire sur le progrès de l'humain, *Mouth Factory* révèle l'esthétique de la fabrication au travers d'une série d'outils performatifs et cherche à explorer un nouveau mode de production. En se focalisant sur la bouche, ces instruments de fabrications deviennent une incarnation qui traduit et amplifie l'interaction entre le corps humain et les outils.

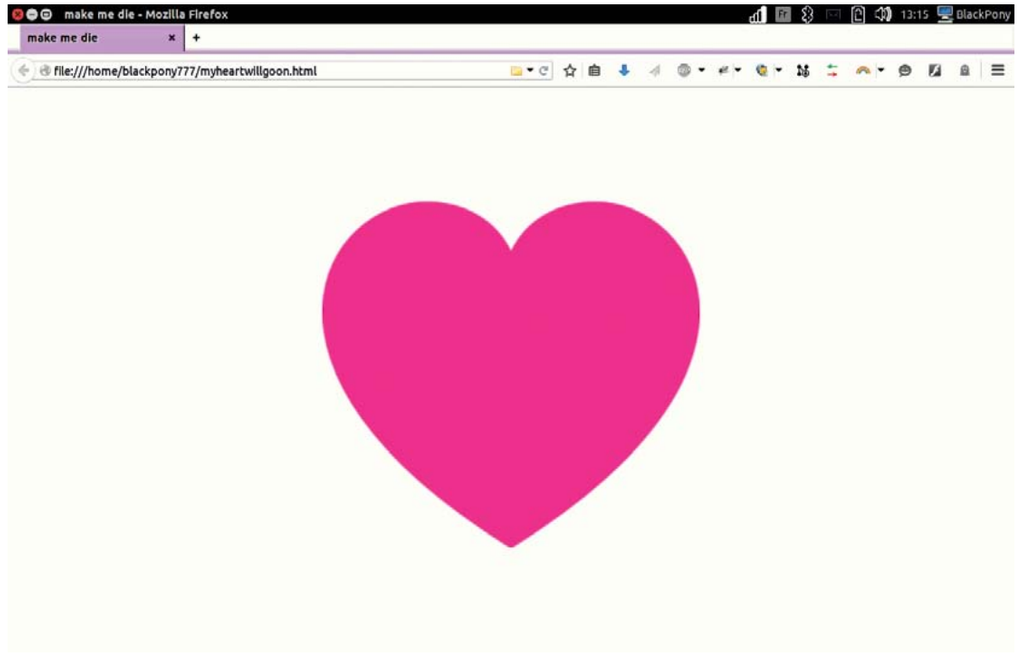
Cheng Guo est un artiste dont le travail se concentre principalement sur l'exploration de l'interaction entre les technologies courantes ou émergentes et les individus dans un contexte de vie sociale, de culture et d'éthique. Il utilise la spéculation comme moyen de création narrative pour des scénarios alternatifs ou futuristes au travers d'installations, d'objets et de vidéos. Cheng Guo a obtenu son BE à l'Université Tongji de Shanghai et son MA du Royal College of Art de Londres. Il est actuellement installé à Shanghai où il exerce en tant que directeur exécutif au Chronus Arts Center et comme intervenant au College of Design and Innovation (Université Tongji). Son travail est exposé et projeté internationalement à la STRP Biennal (Eindhoven), au Digital Art Center de Taipei, à l'UCCA (Beijing), etc.

MOUTH FACTORY

Chewing Drill + Blowing rotational machine
Custom Apparatus, videos, 2012

Mouth Factory *consist in a series of functional machines specifically designed to be operated by the mouth. Extending the capabilities and versatility of the mouth - a wonderfull organ, it creates a cyborg that combines the producer and tool of production and ways of manufacture in fiction scenarios. As a comment on human enhancement,* Mouth Factory *reveals the aesthetics of manufacturing through a series of performative devices and it is trying to explore a new mode of production. By focusing on the mouth, these manufacturing apparatus become an embodiment that renders and amplifies the interrelation between human body and tools.*

Cheng Guo's work mainly focuses on exploring the interrelation between mainstream/emerging technologies and individuals under the context of social life, culture and ethic, and uses speculation as a way to create fiction within alternative/future scenarios through installation, object and video. Cheng Guo obtained his BE from Tongji University, Shanghai, and MA from Royal College of Art, London. He lives in Shanghai, serves as Executive Director at Chronus Art Center and Visiting Lecturer at College of Design and Innovation (Tongji University). His work is exhibited and projected internationally at STRP Biennial (Eindhoven), Digital Art Center (Taipei), UCCA (Beijing), OCAT (Shenzhen), Salone del Mobile (Milan) and "Get it Louder" (Beijing).



Émilie Gervais - *http://www.emiliegervais.com*

SO HAPPY I COULD DIE (LADY GAGA COVER)

Oeuvre en ligne interactive, XIV, 2015

So Happy I Could Die (Lady Gaga cover) souligne les propriétés d'encadrement des navigateurs Web. Ses limites sont la pièce. Tout le reste, c'est des add-ons pour faire croire aux utilisateurs qu'ils ont un certain pouvoir sur l'œuvre, dû entre autre à son interactivité : vous pouvez facilement la tuer, si la pression est trop lourde.

Emilie Gervais habite et travaille à Marseille. Elle détient un DNSEP de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Son travail tourne principalement autour du langage, du jeu et de la culture du réseau. Ses dernières expositions incluent La Nuit Blanche Scotiabank au Drake Hotel, Toronto/CAN; Porn to Pizza à la DAM Gallery, Berlin/DE; ITAF 2015, Online & Linz/AU; David (Hugs N Kisses XOXO) à Link Cabinet, Online; #IRL à Art15, Londres/Royaume-Uni.

SO HAPPY I COULD DIE (LADY GAGA COVER)

Interactive website, XIV, 2015

So Happy I Could Die (Lady Gaga cover) *is about the framing properties of web browsers. Its borders are the piece. Everything else are add-ons to make users believe they have a certain power over the artwork because of interactivity: you could easily kill it if pressure is too heavy.*

Emilie Gervais lives & works in Marseille/FR. She holds a DNSEP (aka master) from ESAAix. Her work focuses on languages, game and network culture. Past recent exhibitions of her work include the Scotiabank Nuit Blanche. The Drake Hotel, Toronto/CAN; Porn to Pizza. DAM Gallery, Berlin/DE; ITAF 2015. Online & Linz/AU; David (Hugs N Kisses XOXO). Link Cabinet, Online; #IRL. Art15, London/UK.

Balint Bolygo - *http://www.balintbolygo.com*

TRACE II

Installation, 2013

Trace II est une machine sculpturale prenant l'apparence d'un instrument scientifique. L'œuvre est essentiellement un ordinateur mécanique piloté par un programme analogique provenant d'un buste de plâtre en rotation. Le mécanisme savamment équilibré mesure lentement la topographie d'un moulage d'une tête humaine et traduit ses ondulations sur une surface cylindrique en rotation. Il en résulte une représentation d'un diagramme topographique qui est à chaque fois une pièce unique. Ce travail fait référence aux avancées en imagerie médicale telles que le profilage ADN, le scan IRM et le scan 3D (aujourd'hui popularisé avec les imprimantes 3D). *Trace II* explore les processus générant ces images fantastiques et y reconnecte le spectateur d'une manière tangible. *Trace II* n'est pas seulement une machine à dessiner traçant à partir de notre condition humaine, c'est aussi un questionnement sur notre capacité à comprendre les avancées de notre monde de plus en plus technologique. *Trace II* utilise des technologies du passé directement lisibles et moins aliénantes - plus proches du principe naturel de l'empreinte digitale - pour nous faire réfléchir aux technologies actuelles.

TRACE II

Installation, 2013

Trace II *is a generative work of art that uses the technology of the past to evoke current technological trends. The work is a kinetic sculpture that is principally a mechanical 3D scanner that produces a 3D mapping of objects placed on it – in this case it is a plaster cast of the artist's head. The device is a mechanical computer that is distilled down to its bare essentials. The code or program is a 3D plaster object, the mechanical parts are the hardware and the screen takes the traditional form of paper and pen. The piece has an open structure where the workings are visible and can be deciphered - showing all the forces behind the process in its entirety.* Trace II *generates topographical mappings that evoke images that are more akin to high technologies – MRI scans, 3D scanning/printing. As the drawings can take many hours to complete the viewer is confronted with process of making as the work of art.*

The 'Da Vinci – like' structure of Trace II *is open and the workings are transparent and tangible so the viewer is free to discover the process visually. The mechanism alludes to our advancing technology whilst it looks back in time, when technology was less alienating and closer to the human condition.*

Lucien Gaudion - *http://www.cargocollective.com/luciengaudion*

.O
Installation, 2015

Deux hauts-parleurs sont suspendus par des câbles métalliques au centre de l'espace appelé point O, pour point d'origine dans un espace géométrique. Des micros piezzoélectriques captent les vibrations induites par les hauts-parleurs dans les câbles tendus et les renvoient sous forme de signal audio dans ces mêmes hauts-parleurs, générant un phénomène de « feedback » audio. L'installation donne à entendre de manière sensible la tension de l'architecture.

Lucien Gaudion pratique les arts sonores par le biais d'installations et de compositions électroacoustiques.
Habitant Marseille depuis 2010, il fonde les éditions phonographiques *Daath Records* dont les pièces éditées s'inspirent de la musique concrète qu'il a étudiée au conservatoire de Marseille.
Entre 2014 et 2015, il développe un travail de lutheries électroacoustiques et mécaniques autour des projets *TOC* et *Rotor*. On a pu voir ses travaux à la Friche Belle de Mai au cours de l'exposition collective *Refonte* avec *Radians deflector*, au FRAC PACA pour le disque vinyle préparé *Spectrae* lors de l'exposition *Bruits de fond*, à la galerie des Grands Bains-Douches de la Plaine pour la pièce électroacoustique *Obsidienne*, à la galerie HO avec l'installation *.O*.
En 2013 il dirige des ateliers sur les lutheries OMNI de Patrice Moullet sous la tutelle de Guy Reibel.
Il se joint au collectif Otto-prod en résidence à Maribor en Slovénie où il développe plusieurs projets d'installations dont *Hémicycle*, un grand réseau de haut-parleurs pour lequel il écrit une pièce spécifique. Cette année-là il est également sélectionné pour le prix de la fondation Destellos, art science et technologie pour la pièce acousmatique *Vulcanologie*. Il participe également au festival *Reevox* organisé par le GMEM, centre de création national.
De 2010 à 2012 il prend part à la programmation de la galerie des Grands Bains-Douches de la Plaine à Marseille où il assiste l'artiste Mohamed Bourouissa. Il sort également son premier album *One week* sous le label *Daath Records*.
De 2009 à 2014 il signe la musique des spectacles de Gurshad Shaheman, *Trade me, Taste me* et *Touch me* mais également celles de Thomas Gonzalez, *Tribunes I, II, Machin la Hernie*.

.O
Installation, 2015

Two loudspeakers are suspended by metal cables at the centre of the room named Point O, which refers to a point of origin within a geometrical space. Micro piezoelectric materials capture the vibrations of the loudspeakers into the taut cables and turn them into audio signals within the loudspeakers, generating audio feedbacks.
The installation is significantly connected to the architectural tension.

Jonah Brucker-Cohen - *http://www.coin-operated.com*

ALERTING INFRASTRUCTURE!
Installation interactive, 2003

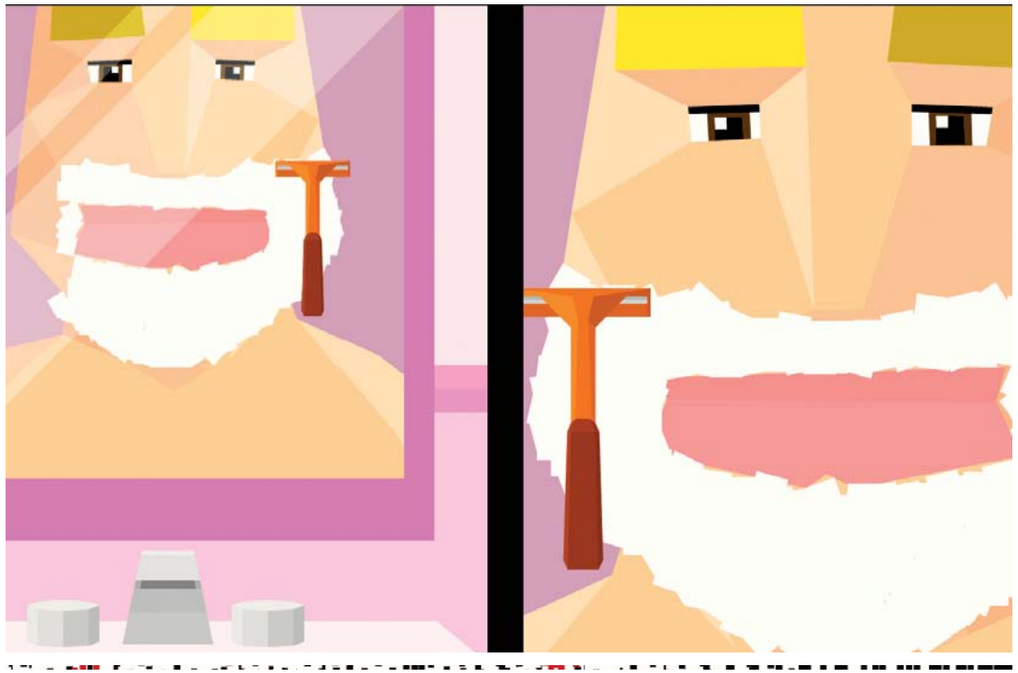
Alerting Infrastructure! est un compteur de clics physique qui traduit chaque clic sur le site web d'une institution en dégâts à l'intérieur du bâtiment qui représente ce site web ou cette organisation. L'objet de la pièce est de faire prendre conscience que les espaces physiques sont lentement remplacés par leur équivalents virtuels. L'ampleur des dégâts infligés au bâtiment est en lien direct avec la visibilité et l'attention portées à son site web, mettant ainsi en jeu l'existence physique de la structure dans le temps. Le projet a été actif dans 10 pays à ce jour (Irlande, Pérou, Brésil, France, États-Unis, Espagne, Canada, Belgique, Allemagne, Pays-Bas).

Jonah Brucker-Cohen est docteur, chercheur, artiste, professeur et écrivain. Il est professeur assistant en Digital Media and Networked Culture au département de journalisme, communication et théâtre du Lehman College, CUNY. Il réalise son doctorat au sein de l'équipe de «design pertubateur» du département d'ingénierie électronique et électrique du Trinity College de Dublin. Sa thèse est intitulée «Déconstruire les réseaux» et inclut plus de 100 projets créatifs qui critiquent et subvertissent les perceptions communes des expériences et interactions par les réseaux. Son travail a été exposé dans des lieux tels que le San Francisco Museum of Modern Art, le MOMA, l'ICA de Londres, le Whitney Museum of American Art, le Palais de Tokyo, la Tate Modern, au Ars Electronica, au Transmediale et bien d'autres.

ALERTING INFRASTRUCTURE!
Interactive installation, 2003

Alerting Infrastructure! *is a physical hit counter that translates hits to the web site of an organization into interior damage of the physical building that web site or organization represents. The aim of the artwork is to amplify is to amplify the concern that physical spaces are slowly losing ground to their virtual counterparts. The amount of structural damage to the building directly correlates to the amount of exposure and attention the web site gets, thus exposing the physical structure's temporal existence. The project has been active in 10 countries (Ireland, Peru, Brazil, France, USA, Spain, Canada, Belgium, Germany, The Netherlands) to date.*

Jonah Brucker-Cohen, Ph.D., is an award winning researcher, artist, professor, and writer. He is an Assistant Professor of Digital Media and Networked Culture in the Department of Journalism, Communication, and Theatre, at Lehman College, CUNY. He received his Ph.D. in the Disruptive Design Team of the Electronic and Electrical Engineering Department of Trinity College Dublin. His work and thesis is titled "Deconstructing Networks" and includes over 100 creative projects that critically challenge and subvert accepted perceptions of network interaction and experience. His work has been exhibited and showcased at venues such as San Francisco Museum of Modern Art, MOMA, ICA London, Whitney Museum of American Art (Artport), Palais de Tokyo, Tate Modern, Ars Electronica, Transmediale, and more.



Molleindustria & Jim Munroe - *http://www.molleindustria.org*

UNMANNED

Jeu vidéo, 2012

Vous pouvez désormais incarner le plus moderne des soldats : il bombarde mollement les pays étrangers la journée, et le soir rentre auprès de sa famille en banlieue. Dans *Unmanned*, le conflit est interne - le seul sang versé sera celui des coupures de rasoir. Mais cette nouvelle façon de faire la guerre entraîne-t-elle des dommages collatéraux ?

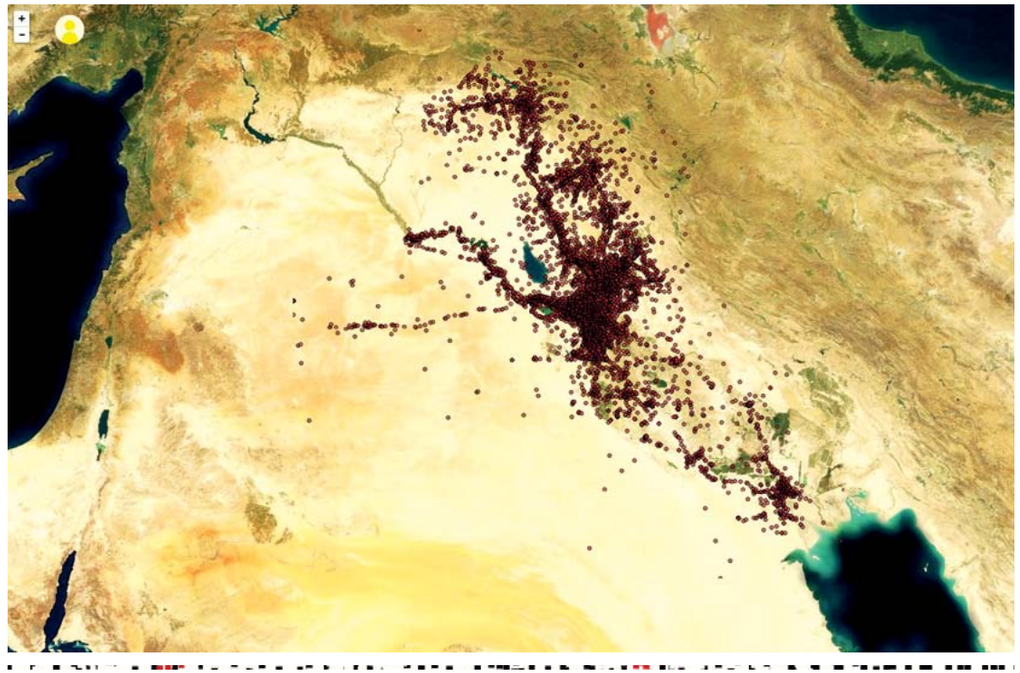
Molleindustria [industrie molle / fabrique molle] est un projet de réappropriation de jeux vidéo, un appel pour la radicalisation de la culture populaire, mis en place par un développeur indépendant.
«Depuis 2003 nous avons produit des remèdes homéopathiques à l'idiotie du divertissement traditionnel sous forme de jeux en ligne courts et gratuits. Nos productions vont de la simulation satirique d'entreprise (*McDonald's Video Game, Olligarchy*) à des médiations sur le travail et l'aliénation (*Every day the same dream, Tuboflex*), de théories jouables (*the Free Culture Game, Leaky World*) à des pseudo-jeux politiquement incorrects (Orgasm Simulator, Operation: Pedopriest).»

UNMANNED

Video game, 2012

Now you get to play the newest kind of soldier: one who remotely drops bombs on foreign soil during the day, and at night goes home to his family in the suburbs. In Unmanned, *the conflict is internal — the only blood you'll shed is from shaving cuts. But is there collateral damage in this new way of waging war?*

Molleindustria [soft industry/soft factory] is a project of reappropriation of video games, a call for the radicalization of popular culture, an independent game developer.
*"Since 2003 we produced homeopathic remedies to the idiocy of mainstream entertainment in the form of free, short-form, online games. Our products range from satirical business simulations (*McDonald's Video game, Oiligarchy*) to meditations on labor and alienation (*Every day the same dream, Tuboflex*), from playable theories (*the Free Culture Game, Leaky World*) to politically incorrect pseudo-games (*Orgasm Simulator, Operation: Pedopriest*).*
Molleindustria obtained extensive media coverage and critical acclaim while hopping between digital art, academia, game design, media activism and internet folk art."



Yohan Dumas & Robin Moretti

BLOCKBUSTER

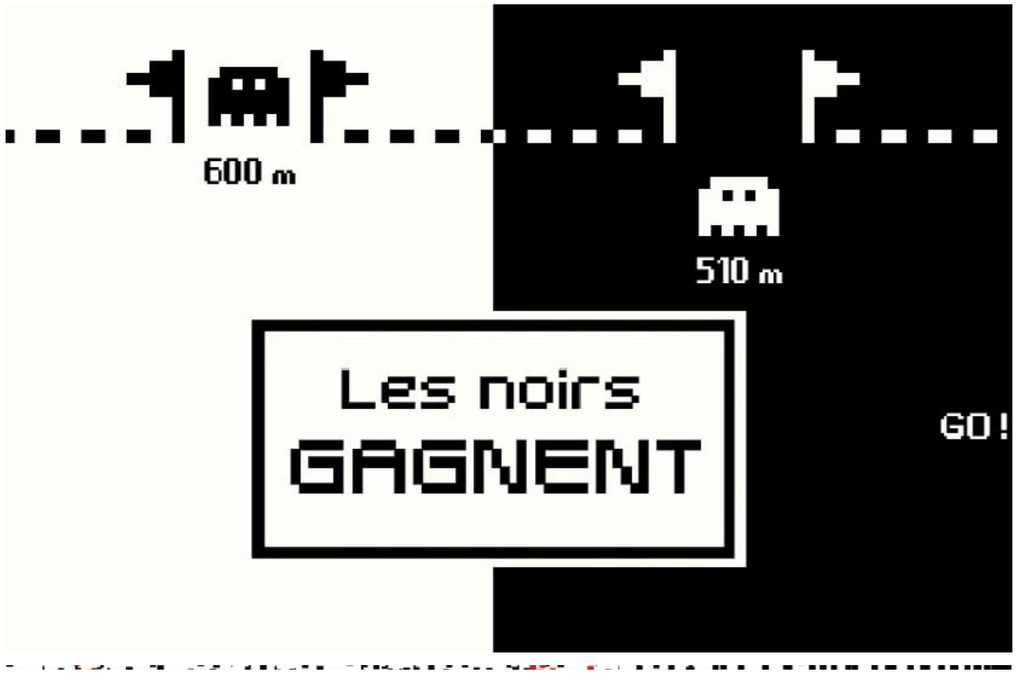
Installation interactive, 2015

Blockbuster est une pièce interactive qui traite des conflits en Irak. Elle reprend une carte *Google* alimentée par *Wikileaks* Irak qui montre avec des petits points rouges les engins explosifs improvisés qui ont explosé dans le pays depuis 2004. Chaque fois que le visiteur clique sur un point, une vidéo d'explosion tirée d'un film s'affiche. Le nom « blockbuster» veut dire littéralement en anglais « faire exploser le quartier», et désigne la plus puissante bombe utilisée par les américains durant la seconde guerre mondiale avant de devenir un genre cinématographique. Il s'agit là de donner accès au spectateur par un jeu ludique et drôle à une carte de data journalisme impressionnante par sa gravité, et de déstabiliser celui-ci par un contraste de sensations.

BLOCKBUSTER

Interactive installation, 2015

Blockbuster *in an interactive artwork about the conflict in Iraq. It uses a* Google *map, fed by* Wikileaks *Iraq, showing with little red points the improvised explosive devices that exploded in this country since 2004. Each time the visitor click on a point, a video of explosion from a movie is played. The name "blockbuster" means literally to blow up the neighborhood, and was the most powerful bomb used by americans during the second world war, before becoming a cinematographic class. The goal is to give to the spectator access to a journalistic data map with a ludic and funny game; by its severity, the map is impressive and destabilizes the spectator by a contrast of feelings.*



Labomedia - *http://www.labomedia.org*

LA COURSE DE CRI PÉDO-NAZI

Installation, 2009

Attendu qu'il ne semble y avoir que deux sortes de personnes sur le Net, les pédophiles et les nazis, nous proposons aux visiteurs de choisir leur camp puis de crier le plus fort possible pour avoir raison et conquérir Internet.
Nous avons tout naturellement représenté Internet par son logo, c'est-à-dire celui que les fabricants d'ordinateurs, sous la contrainte de Microsoft, devaient placer par défaut sur le bureau de Windows pour faire couler les navigateurs web concurrents à la fin des années 90 (Netscape, en l'occurrence).
Nous passerons sur le fait que Microsoft a eu l'idée de génie de nommer son navigateur Web « Internet Explorer », si vous ne distinguez pas la différence entre le Web et Internet, vous savez maintenant à qui vous en prendre.
Enfin, il est évident qu'un tout doux gentil *Pedobear* et un piti mignon Kitler se devaient d'incarner les personnages qui confèrent aux élus de tous bords les arguments nécessaires pour contrevenir à la neutralité du net et transformer celui-ci en vaste espace commercial bien surveillé.

Labomedia, association basée à Orléans (45), place son projet d'activités à la croisée des pratiques numériques, articulé ainsi autour d'un pôle dédié à la création artistique, à la recherche et au développement, à la diffusion, un pôle dédié à la fabrication numérique de type « FabLab », l'atelier du c01n, et un pôle ressource tourné vers l'accompagnement de projets, l'innovation pédagogique, et à la transmission de savoirs selon le principe des logiciels et connaissances « libres ». Ces dispositifs sont animés d'une même volonté : une appropriation critique des technologies contemporaines au profit d'une expression sensible, d'une production symbolique susceptible de fertiliser un écosystème culturel individuel et collectif dans la perspective d'abonder la logique de biens communs.

THE PEDO-NAZI SHOUT RACE

Installation, 2009

Considering Internet is only used by two kinds of people - paedophiles and Nazis - visitors are given the opportunity to choose their side and shout as loud as they can to prove they hold the truth and conquer the Internet.
We simply reproduced the late nineties Microsoft Internet logo which appeared on every Windows Desk following the Company requirements given to computer manufacturers. Other web browsers were therefore put out of business (i.e. Netscape).
Not to mention that Microsoft had the brilliant idea to name its web browser "Internet Explorer". If you cannot make the difference between the Web and the Internet, now you know who is to be blamed.

At last, sweet and kind Pedobear and tiny cute Kitler clearly embody the dark relevant motives used by politicians to go against the Internet neutrality and turn it into a large well-maintened commercial space.

One Life Remains - *http://www.oneliferemains.com*

A CONSTANT MOVE FORWARD

Jeu vidéo, 2015

A Constant Move Forward est un jeu vidéo expérimental en vue à la première personne questionnant le rapport au temps et à la perception. Il combine en son sein des éléments contradictoires en apparence : l'immobilité et le mouvement, la contemplation et l'action, l'épure et la saturation. *A constant move forward* se pratique allongé dans une chaise longue, face à une surface murale sur laquelle est projeté l'environnement de jeu.
Le jeu lui-même se déploie dans un environnement dénudé, que le joueur parcourt en boucle dans un mouvement ininterrompu. À mesure que la partie progresse, des structures commencent à émerger du sol, que le joueur va devoir éviter. La difficulté du jeu résulte de l'accélération constante à laquelle est soumis le joueur, ainsi qu'à la déformation progressive que subit l'environnement visuel. D'une expérience contemplative, à la limite même de l'ennui, le jeu se transforme en expérience hallucinatoire à très haute vitesse, dans laquelle le moindre écart de trajectoire peut se conclure par l'arrêt de la partie.

A CONSTANT MOVE FORWARD

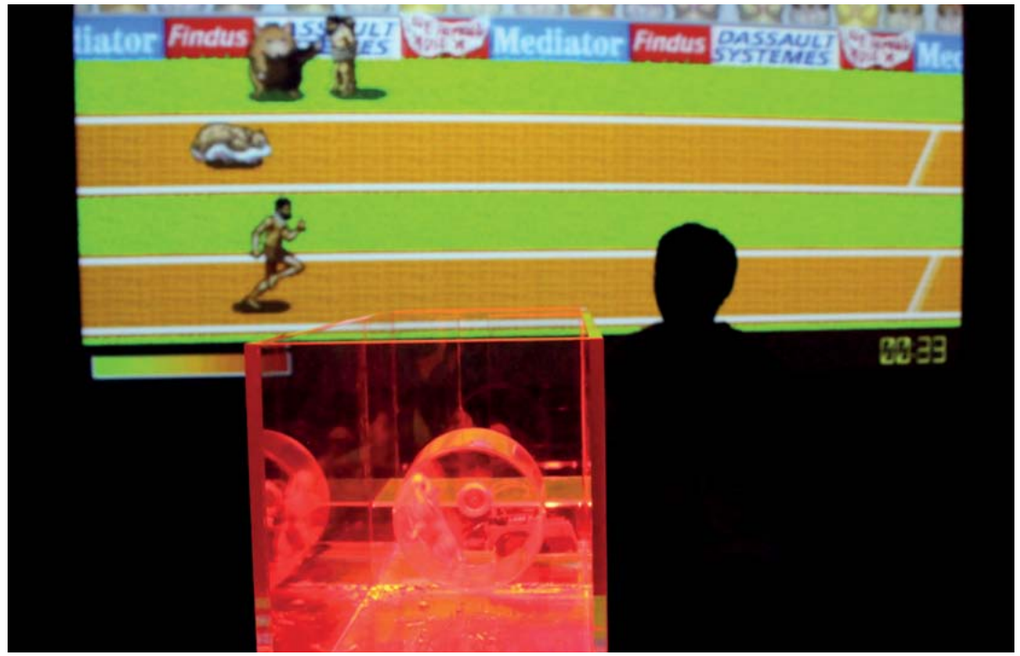
Video game, 2015

A Constant Move Forward *is an avoider game taking place in a constantly evolving world. The game starts in an almost motionless white empty state but then quickly evolves towards a maze of strangly shaped obstacles. This project is a work in progress aimed to be played on a PC and performed in front of an audience.*

One Life Remains is a french experimental game collective. Based in Paris, France, One Life Remains develops weird games, produces events and try to host a blog – not the easiest part.

Bibliothèque Méjanes

8-10, rue des Allumettes
13090 Aix-en-Provence
Tel. : 04 42 91 98 88
http://www.citedulivre-aix.com



Florent Deloison - *http://www.florentdeloison.fr*

QUAND LES HAMSTERS RÉGNAIENT SUR LA TERRE

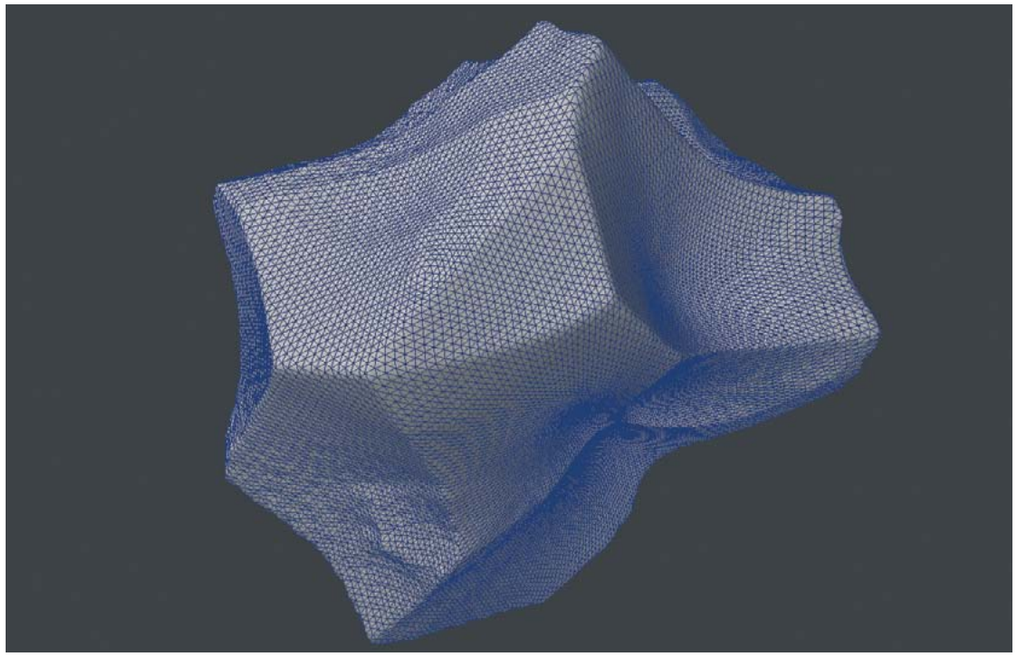
Installation, 2013

Quand les hamsters régnaient sur la terre est un ensemble d'installations mettant en scène des épreuves olympiques entre des animaux en chair et en os et des humains, dans un univers fictionnel où les hamsters ont pris le contrôle de la planète et réduit les hommes en esclavage.
Hamster Olympics est un jeu d'athlétisme, à la manière de l'antique *Track n' Field* qui oppose un hamster et un joueur humain. Le hamster court dans une roue munie de capteurs qui vont enregistrer la vitesse de ses déplacements et les retranscrire à l'écran. Le joueur, quant à lui, devra courir sur un tapis servant à recueillir ses mouvements...
Le dispositif ludique mis en place interroge avec acidité un anthropocentrisme enraciné dans notre culture. En confiant des contrôleurs de jeux à des animaux, en les rendant aussi efficients qu'un joystick, il devient dispositif de communication. Homme et animal parlent le même langage : celui de la performance ludique et sportive, d'une compétition qui vire à l'absurde.

WHEN HAMSTERS RULED THE EARTH

Installation, 2013

When Hamsters ruled the Earth *is a set of installations staging Olympic competitions between real animals and humans. In this fictional world, hamsters have taken over the planet and enslaved Humans.*
Hamster Olympics *is an athletic game, as with the antique* Track n' Field *installation which confronted a hamster with a human player. The hamster runs inside a wheel that is equipped with sensors which will record motions and transpose them on screen. The player will have to run on a mat used for collecting movements.*
Our culturally-established anthropocentrism is being sharply questioned with this playful device which is turned into a communication device as animals are given game controllers, and become as efficient as joysticks. Men and animals now speak the same language through a playful and sporty performance, a competition that turns into total nonsense.



LineKernel - *http://www.linekernel.net*

PERLINROCKS

Installation, 2015

L'installation *PerlinRocks* est une petite usine de fabrication de cailloux.
Elle utilise une imprimante 3D afin de créer une multitude de petites pierres en matière plastique et permet de matérialiser ces modèles tri-dimensionnels comme autant d'éléments minéraux falsifiés.
Le dispositif utilise *Perlin Noise*, un algorithme particulièrement versatile créé en 1983 lors de la réalisation du film *Tron* afin de générer du bruit vidéo dans les séquences d'images de synthèse. Aujourd'hui très répandu dans les moteurs de jeux vidéo ainsi que dans la création numérique, il est largement utilisé pour la représentation des formes naturelles dans le domaine de la 3D.
Grâce à son programme génératif, l'installation produit une variation infinie de cailloux, quasi-identiques et pourtant tous bien différents les uns des autres. Le comportement de l'algorithme s'apparente au phénomène d'érosion naturelle en venant abraser une forme 3D.
L'installation interroge la notion de nature artificielle générée par des machines.

Né en Avignon, spécialisé en électronique, en creative coding / interactive design (art / programmation / mécanique), LineKernel est diplômé en 2015 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Il travaille actuellement à Marseille.

PERLINROCKS

Installation, 2015

Perlin Noise *is a versatile Algorithm , originally created in 1983 for the movie* Tron *to add video noise to the 3D layers, it is now used in a big variety of creative coding applications and games . This algorithm is one of the few that represents, or is well suited for representing nature effects because it has an analogic look, and an analog feel to it.*
It can go to the creation of generative terrains, (like here) rocks, it can be used as noise, or any possible way imaginable by the coder.

The work focuses on the algorithm, and generativity. Here with this piece, we can obtain an infinity variation of rocks, but somehow identical to one another, the same style of rock. It is the kaleidoscope paradox, where while the infinity of images are obtainable, the brain understand in a few seconds the "mechanic algorithm" behind.

The name of the piece could be "this is not a sculpture (but an algorithm)" as a reference that the emphasis of the piece is not about showing the result, because it could take many different form, but the fact that behind any generative work there is an algorithm, and here I took Perlin Noise, *one of the most versatile, well known, and most used Algorithm, a algorithm so great that we could from times to times swear that it is actually the algorithm that orchestrate some parts of the nature around us.*

Performances - Concerts
Ateliers
Conférences
Projections

NAO - *http://www. drabs.org*

MONKEYTURN
Performance, 2015

Le Sarumawashi (猿回し) - le singe et son maître / théâtre de singe - est une tradition millénaire japonaise où des singes dressés, parfois déguisés en hommes, sont montrés en spectacle.
Cette pratique a inspiré NAO pour la conception de son œuvre *MonkeyTURN*, comparant ces singes manipulés par leur maître aux humains d'aujourd'hui dont les comportements et les émotions sont totalement conditionnés par les informations diffusées sur les réseaux informatiques.
Mais qui les manipule ?

L'installation et la performance *MonkeyTURN* sont un système de projection mapping sur le corps d'un robot téléguidé.
Les fragments d'images projetés sur la surface de cette matière indifférente décrivent ce que nous pourrions appeler de nouvelles identités numériques. C'est-à-dire une réalité minée par une irréalité.
Le robot est animé grâce à des servo moteurs dont le bruit produira progressivement un espace musical.
MonkeyTURN est né d'une réflexion sur l'homme et son double, l'homme et sa représentation sociale, avec une question en suspens : et si nous n'étions que des singes manipulés par nous-mêmes ?

Naoyuki TANAKA (a.k.a NAO) est un artiste japonais résidant en France, qui travaille principalement la programmation, l'image et le son sous la forme de performances. NAO crée un univers noise en utilisant les sentiments qui se dissimulent derrière sa conscience, et les unit par l'utilisation de l'interactivité.
Depuis 2003, il participe à des festivals d'art numérique où il expérimente ses préoccupations artistiques. Ses performances oscillent entre des questionnements sur la société et des interrogations sur la vie quotidienne. Elles portent un regard cynique sur le monde.

MONKEYTURN
Performance, 2015

Sarumawashi (猿回し) - monkey performances or monkey showman - is a Japanese old tradition where trained monkeys, sometimes disguised as men, are exhibited in the show. This has inspired NAO for the conception of his work MonkeyTURN, *comparing these monkeys manipulated by their master to humans today whose behaviors and emotions are completely conditioned by the information available on computer networks.*
But who manipulates them?
The installation and the performance MonkeytTURN *is a project using projection mapping on the body of a remote-controlled robot. The image fragment projected on the surface of this material describe what we might call new digital identities. That is to say, a reality undermined by unreality. The robot is driven by servo motors, the noise gradually produces a musical space.* MonkeyTURN *was born from a reflection on the human and his double, the man and his social representation, with an open question: Are we only monkeys manipulated by ourselves?*

Emmanuelle Grangier - *http://www.linkhumanrobot.website*

LINK HUMAN / ROBOT

Performance, 2015

La notion de machine a souvent été mobilisée par la littérature et le cinéma pour servir de miroir à l'humain. Mais imiter c'est aussi entrer en résonance, interagir.
Une machine autopoiétique engendre et spécifie continuellement sa propre organisation parce qu'elle est continuellement soumise à des perturbations externes. Un labo, un ring, des langages, deux corps, mécanique et organique, construisent des topologies éphémères, tangibles et virtuelles. Entre écriture et improvisation, entre la ligne et le réseau, ils éprouvent et ajustent continuellement leur distance à l'autre jusqu'à trouver celle qui laisse les corps autonomes et qui permettra peut-être l'émergence d'une nouvelle forme d'altérité.
Link Human/Robot est une performance chorégraphique pour une danseuse et un robot. Ce projet s'est construit au fur et à mesure de la rencontre entre une artiste et un chercheur en robotique, il a également donné lieu à un livre où se croisent différentes visions de cette robotique contemporaine et de l'évolution de cette relation singulière entre l'humain et le robot.

LINK HUMAN / ROBOT

Performance, 2015

The concept of machine is often used in literature and cinema as a mirror to human behavior.
But imitating is also resonating, interacting.
An autopoietic machine constantly generates and specifies its own organization because it is constantly subjected to external perturbations. A lab, a ring, some languages, two bodies, mechanical and organic, building impermanent topologies, concrete and virtual. Between composition and improvisation, between the line and the network, they're continuously experiencing and adjusting their distance one to another until they find the one that leads to autonomy, perhaps allowing the emergence of a new form of otherness.
Link Human/Robot *is a choreographic performance for a dancer and a robot. This project is the result of a collaboration between an artist and a researcher in robotics, it also resulted in a book that crosses different visions of contemporary robotics and the evolution of this unique relationship between human and robot.*

Dolls in the Kitchen - *http://www.dollsinthekitchen.com*

Performance culinaire, 2015

Le collectif Dolls in the Kitchen est né en 2010 de la volonté de deux anciennes étudiantes de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Marion Bonnefoy et Leslie Dorel, d'allier art et cuisine.

Art, cuisine, art et cuisine, l'art de la cuisine, la cuisine de l'art... ?

L'héritage de Daniel Spoerri et du Eat Art se voit re-questionné à travers une vision contemporaine et esthétique de la nourriture et du repas sous différents aspects plastiques et critiques.
À la fois initiateur et diffuseur d'œuvres originales, le collectif est aussi présent lors d'événements culturels où il présente des scénographies et installations culinaires.

Cooking performance, 2015

Dolls in the Kitchen collective was founded in2010 by two students from École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Marion Bonnefoy and Leslie Dorel who wanted to combine cooking and art.

Art, cooking, art and cooking, cooking art...?

They question Daniel Spoerri and Eat Art's heritage with a contemporary vision and an esthetic of food and meal through several critical and plastic aspects.
The collective initiates and spreads original artworks. Dolls in the Kitchen also shows scenographies and culinary installations during cultural events.

CONFÉRENCES - RENCONTRES - TABLES RONDES - Samedi 7 novembre - Fondation Vasarely

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

Jean-Paul Fourmentraux, Sociologue et Critique d'art est Professeur à l'université Aix-Marseille - Directeur de recherche (HDR Sorbonne) au Laboratoire de Sciences des arts (LESA - Aix en Provence) et au Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562) de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS). Ses recherches interdisciplinaires (Sociologie, Esthétique, Communication) portent sur les interfaces entre Arts, Sciences et Cultures numériques.
Il est l'auteur des ouvrages *Art et internet* (CNRS, 2010), *Artistes de laboratoire : Recherche et création à l'ère numérique* (Hermann, 2011), *L'œuvre commune : affaire d'art et de citoyen* (Presses du réel, 2012), *L'Œuvre virale : Net art et culture Hacker* (La Lettre Volée, 2013) et a dirigé les ouvrages *L'Ère Post-media* (Hermann, 2012), *Art et Science* (CNRS, 2012), *Identités numériques : Expressions et traçabilités* (CNRS, 2015).

Net art : l'œuvre virale
Création numérique et médiactivisme

Le Net art s'est développé à l'écart du monde réel, parodiant les institutions médiatiques et les modes de diffusion et de réception de l'art contemporain. Ses manifestations et inscriptions sur Internet ont promu des modes inédits de monstration et de propagation des œuvres.
«Ma conférence propose de décrire les ressorts et dilemmes de cette contre-culture : les modes d'occupation du réseau, les stratégies médiatiques et les dispositifs de détournements artistiques qui contribuent à l'émergence d'un monde de l'art centré sur l'Internet.
Au croisement de l'anthropologie des techniques et des sciences de l'art, ma conférence propose de questionner ces pratiques numériques et leurs modes relationnels dans un contexte où la mise en œuvre d'art - indissociable de la pratique amateur - est articulée à une réflexion politique et critique sur les technologies numériques.»

Net art: The Viral Art Piece
Digital Creation and Mediactivism

Net art has been developed aside from the real world, mimicking media institutions, modes of diffusion and reception in contemporary art. Its events and online subscriptions have promoted unique modes of demonstration and diffusion of art pieces. The goal of this conference is to describe the underlying countercultural motives and dilemmas, including network occupation modes, media strategies and art hijacking devices which promote an emerging Internet-oriented art dimension.
At the crossroads of technical anthropology and art science, these digital practices and their connecting modes will be questioned during this conference. Art pieces, including amateur productions are highly connected to political and critical reflections on digital technologies.

EMMANUELLE GRANGIER
http://www.linkhumanrobot.website

Emmanuelle Grangier est née à Paris, vit au Brusc et travaille entre Marseille et Bruxelles. Elle est artiste et docteur en art et sciences de l'art (*Le bug : une esthétique de l'accident*). Elle travaille à croiser différentes écritures, cinématographique, vidéo, performative, chorégraphique, dramaturgique, interactive, générative et différents espaces comme ceux de l'installation et du plateau. Elle s'intéresse à l'émergence de nouvelles formes d'altérité et aux relations singulières qu'elles font naître.
Son travail a été présenté au Centre Georges Pompidou (cycle *Les Cinéma de Demain*), aux Instants Vidéo, au festival de danse contemporaine de Chamberry, au festival Tous Courts d'Aix-en-Provence, au festival Vision in the Nunnery à Londres, au symposium Computationnal.
Pour la table ronde, Elise Aspord, une des auteurs du livre *Link Human Robot*, historienne de l'art (spécialisée art et intelligence artificielle) et commissaire d'exposition sera présente en compagnie de Patrick Vandieren, éditeur du livre.

Emmanuelle Grangier was born in Paris, lives in Brusc and works between Marseille and Brussels. She is an artist and she has a PhD in art and science of art (The bug: an aesthetic of accident). She crosses different writings, film, video, performance, choreographic, dramatic, interactive, generative and different spaces such as installation and stage. She is interested in the emergence of new forms of otherness and the unique relationship that they generate. His work has been exhibited at the Centre Georges Pompidou (cycle "Cinema of Tomorrow"), the "Instants Video" festival, the festival of Contemporary Dance in Chamberry, short film festival in Aix-en-Provence, the "Vision in the Nunnery" festival in London, the "Symposium Computationnal Aesthetics" in Lisbon, "Bains numérique" festival in Enghien-les-Bains, the 104 in Paris, "Scopitone" festival in Nantes, VIA 2014 festival, the Cube...
Aesthetics à Lisbonne, au festival Bains Numériques d'Enghien-les-Bains, au 104 à Paris, au festival Scopitone à Nantes, au festival VIA 2014, au Cube...

PHILIPPE BOISNARD
http://www.x-tr-m-art.com

Le travail de Philippe Boisnard interroge depuis de nombreuses années la constitution de l'homme à travers la matérialité des codes et des représentations liées à la dimension aussi bien politique que sociale ou économique. Ses installations ou ses performances cherchent à réfléchir aux processus technologiques qui viennent constituer notre humanité. C'est en ce sens qu'il travaille beaucoup sur la question des fragments qui constituent les hommes, fragments qui seraient son ADN.
Il crée des installations ou des performances seul, tel *phAUTOmaton* ou *Réalité fragmentaire*, ou en association avec d'autres créateurs, comme Hortense Gauthier avec qui il forme le duo *hp process*, ou Arnaud Courcelle avec qui il a conçu la borne interactive de présentation de l'*Hermione* ou bien le musicien Gaëtan Gromer.
Par ailleurs il a travaillé pour des créations numériques théâtrales, avec par exemple *L'argent* créé par Anne Théron, et joué dans le cadre du festival d'Avignon.
Son travail est présenté lors d'expositions et de festivals internationaux : Bibliothèque nationale de France (Cherchez le texte); Nuit Européenne des musées France-Russie (Vladivostock, Irkoutsk, Rostov sur le Don, Rybinsk, Samara, Paris - Société des gens de lettres), SAT (Montréal), Eastern Block (Canada), festival Digital Choc (instituts français de Tokyo et Kyoto), Convention dure data (Sao Paulo - Brésil) ; Festival Epaf (Varsovie, Pologne), Live action festival (Göttborg), Festival FIMAV (Victoriaville - Canada), Experimenta (Grenoble), Festival Les bains numériques (Enghien-les-bains), Mapping Festival (Genève, Suisse), etc.

Born in 1971. Lives and works in Paris and Angoulême.
Boisnard is an artist, poet, writer, and philosopher active on the French literary underground scene (JAVA, DOC(K)S, EvidenZ, Fusées). He is a contributor to the daily newspaper Libération, to Revue d'Esthétique and Le Philosophoire.
For more than 10 years he has been investigating the relationship between literature and specifically poetry and new media. He has in this research created specific internet performances like WAR(Z) ACTUALITE.
His main interest is to understand how far it is possible to give birth to a media democracy that would be able to get rid of any institutional or revolutionary hegemony in the field of political or social representations.

Since 2000, he has created poetic video performances that have been presented in many institutions, museums, festivals and art galleries such as : Centre Pompidou in Paris, Musée d'Art Moderne de St. Etienne, Musée d'Art Moderne de Strasbourg, L'Arsenal de Metz, Université d'Arras, Université de Dunkerque, Ecoles des Beaux-Arts, festival Norapolis (Metz), Ile / danse (Ajaccio), Passion d'Avril (Lille), Les instants video, Galerie Eof (Paris), Galerie Artcore (Paris), Galerie 9 (St Etienne) and Infr'Action – festival international d'art performance.

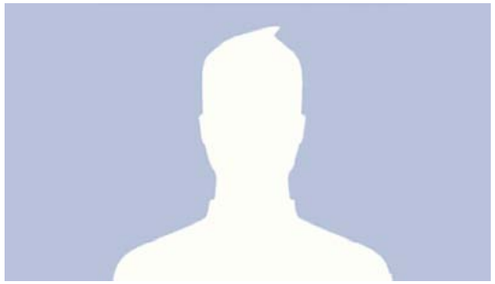
His activity as a video poet has been highligthed on many occasions in the French press like by Nova Magazine, Libération, and many other contemporary art magazines and periodicals).

FLORENT DELOISON
http://www.florentdeloison.fr

Florent Deloison est né à Amiens en 1983. Il a étudié à l'École d'Art d'Aix-en-Provence, à la School of the Art Institute de Chicago et à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Il vit et travaille à Paris où il enseigne le code et le design numérique à l'ENSCI - Les ateliers.

Il s'intéresse aux flux, aux transformations de données et à la matérialisation d'informations. Il interroge, agence et manipule des espaces et des temporalités éloignées en apparence, tout en puisant ses références dans la culture populaire, les jeux vidéo, le cinéma, ou encore l'histoire contemporaine.

Florent Deloison was born in northern France in 1983. He studied at the Art School of Aix-en-Provence, to the School of the Art Institute of Chicago and the Ecole Nationale Supérieure des Arts décoratifs. He lives and works in Paris where he teaches digital code and design at ENSCI – Les Ateliers.
He is interested in flux, data transformations and the materialization of information. He questions, puts together and handles spaces and temporality, while drawing his references in popular culture, video games, movies, or contemporary history.



EMMANUEL GUEZ

http://www.emmanuelguez.info
http://www.writingmachines.org
http://rwww.eadingclub.fr
http://www.pamal.org

« Les artistes réunis dans cette collection, intitulée "media archaeologism", pour la plateforme de vente d'œuvres en ligne *www.artjaws.com*, sont résolument actuels. Leur art s'empare du présent, en déconstruisant et déjouant le discours dominant du high-tech et de l'innovation, ainsi que les stratégies des industries numériques. Il en explore les effets artistiques, écologiques, économiques, financiers, scientifiques. À rebours d'une obsolescence désormais calculée et de l'idéologie du nouveau, ils explorent les matérialités des machines en recyclant les anciennes pour interroger les nouvelles, en infiltrant tactiquement les bots traders, en inventant avec joie et humour d'autres histoires des média et les futures histoires du monde de l'art. Descendant dans les couches les plus profondes de leurs matérialités (le hardware, l'architecture réseau, les méthodes de fabrication, la matière première des composants plutôt que les interfaces visuelles et sonores), ils vont à la rencontre d'une subjectivité devenue computationnelle et contribuent à inventer un nouveau matérialisme. Leur art est action : il se confronte au spectateur-consommateur, à l'utilisateur-client, confortablement anesthésié par le user-friendly des logiciels de Bill Gates, Steve Jobs, Larry Page et Mark Zuckerberg. Leur économie n'est ni celle des grandes foires de l'art contemporain, décoratif et fatigué, ni celle de l'art numérique, de plus en plus spectaculaire. Bref, pour le marché, ils font figure d'outsider. Demain, ils auront raconté notre monde et celui que nous ne connaissons pas encore, mais que, déjà, les machines sont en train de fabriquer. »

Emmanuel Guez est artiste, théoricien, commissaire d'exposition et enseignant à l'École Supérieure d'Art d'Avignon. Il est directeur de l'unité de recherche PAMAL (Preservation & Art - Media Archaeology Lab) à l'ESA Avignon.

The artists gathered in this collection named "media archaelogism" for the online sales platform of artworks www.artjaws.com *are resolutely anchored in the present. Their art captures the present, deconstructing and foiling the mainstream opinion of high technologies and innovation, as well as the strategies of digital industries. It investigates their artistic, ecological, economic, financial and scientific effects. At odds with obsolescence, henceforth calculated, and with the ideology of novelty, the artists investigate the materiality of machines, recycling the old ones to question the new ones, tactically infiltrating bot traders, inventing with joy and humour alternative histories of the media and future histories of the art world.*
Going through the deepest layers of their materialities (hardware, network architecture, manufacturing methods, the raw material of components rather than the image and sound interfaces), they meet a subjectivity now computational and contribute to the invention of a new materialism.
Their art is action: it confronts the spectator/consumeR, the user/client, made comfortably numb by Bill Gates's, Steve Jobs's, Larry Page's and Mark Zuckerberg's user-friendly software.
Their economics is nothing like the great contemporary art fairs, ornamental and weary, neither digital art that seems more and more spectacular. In short, they are outsiders of the market. Tomorrow, they will have told the story of our world that we don't know yet because it's being built by the machines

Emmanuel is artist, theorist, curator and professor at École Supérieure d'Art in Avignon. He supervises the PAMAL (Preservation & Art - Media Archaelogy Lab) research unit at ESA Avignon.

Lucien Gaudion - *http://www.cargocollective.com/luciengaudion* - Mardi 10 novembre - École Supérieure d'Art

TOC

Performance, 2015

Les membranes d'origine des hauts parleurs sont remplacées par des percuteurs construits sur mesure à l'aide d'une imprimante 3D. Ces percuteurs viennent frapper des éléments de l'architecture. L'espace est ainsi transformé en instrument de percussion.

TOC

Performance, 2015

The initial loudspeaker diaphragms are replaced with custom designed 3D-printed strikers. These strikers hit on the architecture's elements. Space is turned into a percussion instrument.

The Wa - *http://www.the-wabsite.com* - Mardi 10 novembre - École Supérieure d'Art

La pratique artistique, aujourd'hui, n'est quasiment plus saisissable dans son ensemble, dans une unité stable et figée. L'activité artistique n'existe actuellement qu'à travers son propre mouvement. Ce vaste champ d'exploration permet la mise en place d'un réseau visuel assez large et facilite les rebondissements plastiques. Seule la vitrine de l'art semble s'être figée dans sa forme. Ce n'est pas le moment de refaire l'histoire ni d'en analyser les contenus mais il est important de rappeler que l'art fonctionne sur des territoires différents et des volontés diverses. L'artiste aujourd'hui doit être en mesure de définir sa position et d'en comprendre sa stratégie. Comprendre notre position, c'est pouvoir établir des différences entre le réel et le virtuel, comprendre les rouages entre éthique et politique, et donc de sculpter des nouvelles zones de raisonnements. On pourrait alors comprendre le travail de The Wa dans sa volonté à créer des nouvelles zones de raisonnement temporaire, pour paraphraser les zones d'autonomies temporaires dont parle Hakim Bey. Il agit sur le réel et le comprend comme décor du monde et comme décor de «son monde». Il se plaît à rabaisser les mythes, troubler l'ordre collectif, truquer les valeurs conventionnelles, simuler le réel, déconnecter la logique, défier l'institution, bref il joue à rendre minuscules les majuscules. Juste un simple et malin plaisir à jouer des possibilités extrêmes de l'art. The Wa se définit et se comprend parfaitement comme acteur du mouvement permanent de l'espace urbain. Il se camoufle en son sein et circule au travers. Son travail n'est visible que dans une certaine concentration de ce mouvement. En effet, comprenons alors l'espace urbain comme une organisation spatiale hyperréalisée, une simulation concrète du réel en son signe. L'hyperréalisme ne représente pas le réel, il le simule. Le réel vidé de son contenu, n'existe que par sa valeur signe. Ainsi, ce réel-là fonctionnera dans une logique de surface codée. The Wa a compris ce jeu d'interfaces cellulaires et joue avec. Il partagera dans son travail, les stigmates d'une forme de disparition symbolique. Issu du graffiti et de cette ferveur à marquer l'insurrection par les signes, The Wa trouble, truque, détourne, court-circuite l'ordre naturel et paradigmatique des choses.

En effet, une grande partie de son travail s'illustre par l'intervention urbaine : il désorientera par exemple l'organisation minutieuse des plans de métros, ou il réalisera un bas-relief à l'effigie du pouvoir dominant qu'il incrustera dans le paysage urbain, ou il fabriquera un paquet de lessive à son nom, dans des dimensions surhumaines qu'il implantera dans un jardin public, ou enfin, quand un panneau publicitaire lui ouvre réellement les bras au slogan protecteur, il les menotte... The Wa dénoue les stratégies de l'artifice (production) au profit de l'authenticité (réflexion). Son travail s'imprègne alors d'un regard cynique, d'une pensée parodique, et d'un humour caustique porté sur l'organisation provocante d'un monde déréalisé.

Manu Berk

The most common relationship we are likely to have with the work of The Wa is with hindsight or through hearsay. Its critical, subversive provocations resist a lengthy duration in the public arena that would afford one the opportunity to experience it first hand. The lifespan of the artworks vary in public exposure, installation and removal. Therefore, it is the temporality of his work that is crucial to its reading.

The sub-divisions in the work are not expressly representative of different lanes in The Wa's work. Rather use these titles to allude to a post-production thematic that has evolved. Far from dictatorial, these passions entice his creative curiosity into hidden, often forbidden areas of 'pubic' life. Relatable, multi-lingual and often comic in execution, the work of the Wa encourages an empathetic scepticism for modes of societal control and comment. The relationship between the artist and the urban space are pertinently and inextricably linked. Some works have their own strong and clear voice; others require a little contextualisation to allow for layers of meaning to peal off and for you as viewer to enter the work.

The fluency with which The Wa adopts the visual and political landscapes of the locations of his installations is a curious and inevitable result of his creative experiences and collaborations with an extraordinary array of artists. The originals of these works are almost all removed from their initial site, and the attempt to evoke the relational elements of their installation only serves to highlight the inadequacy of the written word. To experience The Wa's work first hand is an endeavour of the brave, the quick and the curious.

Alexandra Ross

Ateliers - Mercredi 11 et samedi 14 novembre - Fondation Vasarely - SUR INSCRIPTION

ATELIERS IMPRESSION ET SCAN 3D
Bastien Vacherand

Cet atelier donne à voir et à connaître le panorama actuel de l'impression 3D, de ses usages, de ses possibilités et de ses limites. Une technique d'actualité qui redéfinit autant les possibilités industrielles que créatives.

L'atelier est consacré à la découverte, la formation et à l'expérimentation autour de la modélisation et l'impression 3D.

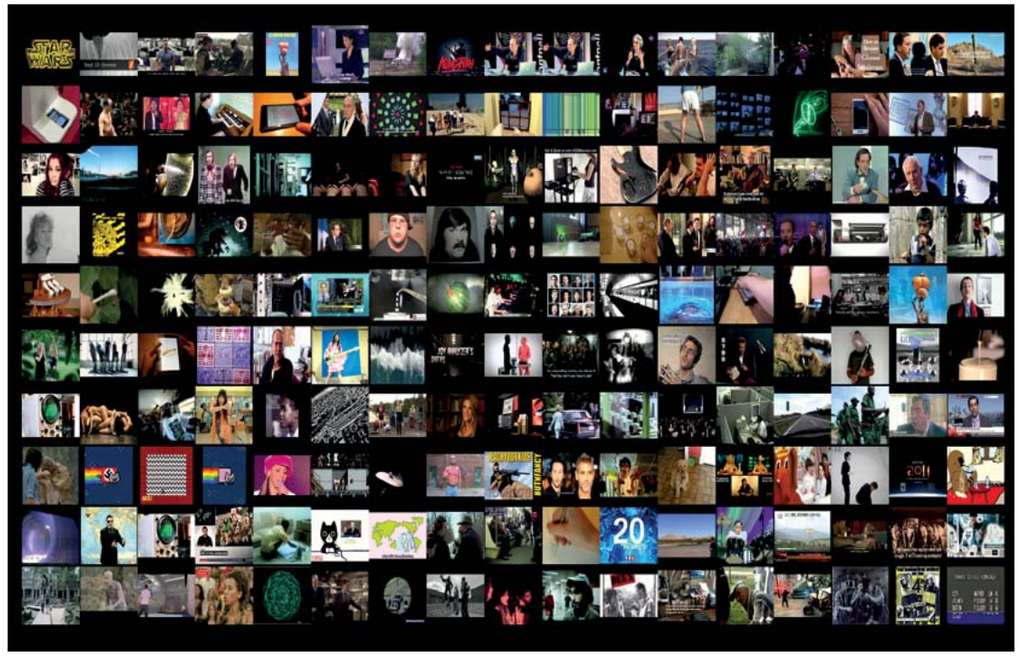
L'objectif de l'atelier sera de faire découvrir la technique de l'impression 3D de manière ludique et pédagogique par le biais d'une initiation à cette nouvelle forme de création contemporaine.

Il s'agit de découvrir étape par étape le procédé de fabrication d'un objet modelé en 3D puis imprimé.
Les participants repartiront avec leurs pièces.

L'atelier se veut aussi, et surtout, ouvert aux propositions et attentes des participants.

3D PRINTING AND SCANNING WORKSHOP - Bastien Vacherand

The workshop is dedicated to 3D printing as an overview of this present technic's potential and limits. The workshop proposes an introduction and an experimentation time based on 3D modeling an printing tools.



Soirée Collapsologie - *http://www.labomedia.org* - Jeudi 12 novembre - École Supérieure d'Art

COLLAPSOLOGIE

La collapsologie est « *l'exercice transdisciplinaire d'étude de l'effondrement de notre civilisation industrielle et de ce qui pourrait lui succéder, en s'appuyant sur les deux modes cognitifs que sont la raison et l'intuition et sur des travaux scientifiques reconnus* » (Servigne & Stevens, 2015).

Bataille ouverte de vidéos en ligne relatant des excès, décalages et absurdités de notre chère civilisation... en privilégiant les formats courts ou en ne diffusant qu'un extrait ?

Cette soirée menée sur un régime volontairement informel sera l'occasion d'échanger sur les usages et pratiques du numérique, présenter des trouvailles (audio, vidéo) glanées sur le web, confronter ses points de vue sur les problématiques de diffusion, de droit d'auteur et de création dans un cadre convivial. « Ramène tes liens », d'après une idée originale de l'association Labomédia à Orléans.

COLLAPSOLOGIE

This evening focuses on the concept of "collapsologie" based on the book of Servigne & Stevens, This evening will be based on the concept of "collapsologie" based on the book of Servigne & Stevens, published in 2015.

A friendly and willingly unformal kind of event, made to exchange freely about serious issues i.e our uses and practices of digital tools, discoveries made on the internet (both audio and video), and exchange viewpoints and ideas about distribution, copyright and creation.

Adapted from the original idea by Labomédia, Orléans, "Get your links over here".

La Nébuleuse - Soirée de clôture - Samedi 14 novembre - École Supérieure d'Art

La Nébuleuse c'est une sorte de queuleuleu de crevettes au pastis !
Agrégat de différentes entités collectives marseillaises, elle se définit par son amour pour le flou identitaire afin de ne pas se limiter dans ses activités liées ou non à la musique.

Suite à l'invitation de GAMERZ afin d'organiser la soirée de clôture du festival répondant au même nom, La Nébuleuse sera donc en pays Aixois pour la première fois, et peut-être la dernière, le samedi 14 novembre. Pour les accompagner dans ce moment si important, ils seront assistés des projets suivants :

Concerts : La Chasse + James P Honey + Poborsk
Boom : Dj set surprise
Mise en forme : Mahatsanga

Ces mignardises musicales seront complétées par une boom durant laquelle nous communierons jusqu'à ce que l'espace temps s'inverse et que tout s'écroule !

La Nébuleuse (Nebula) is a sort of pastis and prawn conga! This mishmash of artists from Marseille goes beyond music-related or music-unrelated practices using identity haziness as their favourite topic...

La Nébuleuse has been invited by GAMERZ to organize the festival closing party that will also be named "La Nébuleuse". The artist collective will be in Aix-en-Provence for the first time on Saturday 14 November – and this could be the last. They will be performing for the very first time with some artistic deficiencies.
Consequently, they will be supported with the following projects.

Concerts: La Chasse + James P Honey + Poborsk
Boom: Surprise Dj set
Designed by: Mahatsanga

A "Surprise Party" will conclude this musical preciousness. We shall be as one until space-time is reversed and when the world has collapsed!

La Chasse - *https://lachasse1.bandcamp.com*

Gloomy Diane celebration

La Chasse est née dans la forêt camarguaise, là où l'ail des ours côtoie les marais salins.

La Chasse matraque des animaux imaginaires à coups de cymbale.

La Chasse expie les pêchés de la chair jumelle avec des riffs de basse qui feraient danser un unijambiste.

La Chasse ressemble à une sorte de post-punk sombre qui aurait mangé du métal.

La Chasse est belle.

Gloomy Diane celebration

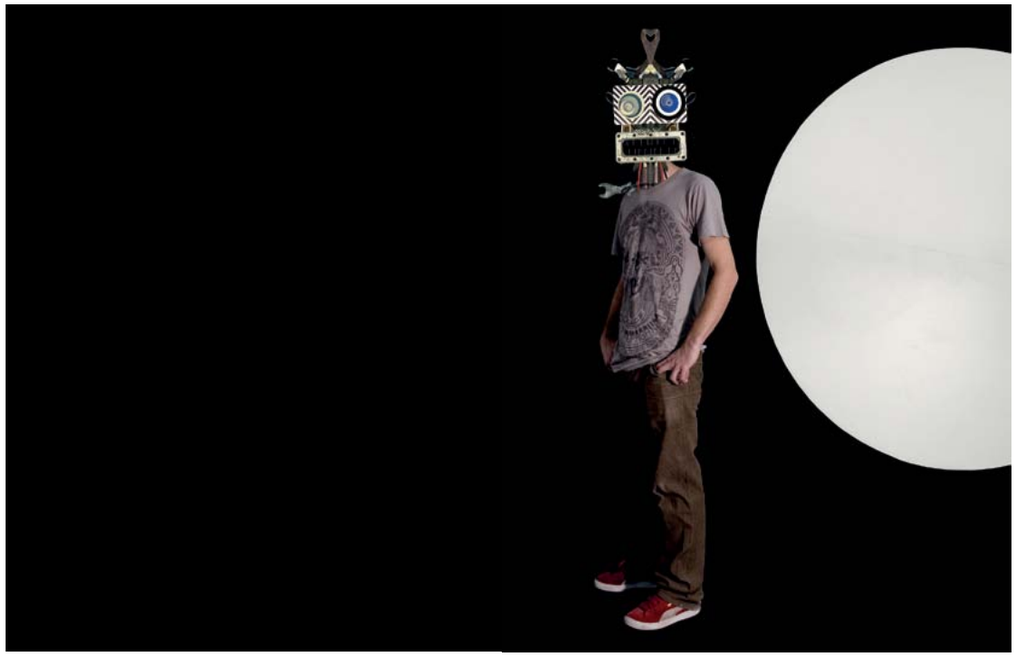
La Chasse was born in a forest of Camargue, a place where bear garlic meets salt marsh.

La Chasse coshes imaginary animals with a crash of cymbals.

La Chasse expiates twin flesh sins with bass riffs which could make a one-legged person dance.

La Chasse looks like a sort of dark post-punk who had metal for dinner.

La Chasse is beautiful.



Poborsk - *https://soundcloud.com/poborsk*

Live avec des boutons

Depuis une quinzaine d'années qu'il se fait connaître sous le nom de Poborsk, essentiellement pour ses productions electronica, Patrice Curtillat fabrique une musique subtile et enivrante.
Avec des rythmes savamment syncopés, tantôt acrobatiques tantôt plus mesurés, il sculpte une matière sonore vivante, qui se meut, tour à tour liquide, métallique ou organique...
En raison de son sens de la malice, de ses méthodes peu orthodoxes ou de son groove singulièrement poétique, Patrice Curtillat fabrique une musique qui continue d'intéresser ses pairs, en témoignent la régularité de ses sorties sur des labels internationaux (*Computer Club*, *Icasea*, *Bedroom Research*), ainsi que le nombre et la diversité de ses collaborations musicales.
Grâce à cette dynamique créative qui le pousse à expérimenter aux confins des territoires électroniques, le son de Poborsk, gourmand de tout ce qui peut faire musique, s'est forgé un univers à la fois personnel et syncrétique. (crédits photo : Clémentine Crochet)

Live with buttons

Poborsk lives in marseille and has been making music under this moniker since 1999. His music mixes shades of classic "IDM" with synthetic computer funk, depth charge bass drops, steel plated beats and concrete sound manipulation.

James P Honey - *https://jamesphoney.bandcamp.com*

Anti-rap alternative folk

James P Honey est le leader culte du groupe de non-rap alternative folk répondant au nom de Buriers, il ne rappe pas, il chante juste très vite.

« Like a modern day Leonard Cohen » (Volume Magazine)

Anti-rap alternative folk

James P Honey is the cult leader of anti-rap alternative folk band Buriers. He doesn't rap - he just talks fast.

"Like a modern day Leonard Cohen" *(Volume Magazine)*

Mahatsang - *https://mahatsang.wordpress.com*

Partition urbaine#2

Une expérience synesthésique de l'aménagement urbain, une perception physique de la musique née des rapports dynamiques entre l'architecture et le corps humain, prenant en compte la sensibilité esthétique de ce corps en mouvement, dans la durée.

Une fascination musicale du défilement de l'agencement de la voirie, cherchant l'expérience de la perception rythmique de l'espace urbain.

Urban partition#2

A synesthesic experience of urban planning, a physical perception of music created by dynamic relations between the architecture and the human body, considering the esthetical sensibility of this moving body.

A musical fascination for the scrolling road layout. Searching to experience the rhythmic perception of urban space.

e-topie - *http://www.e-topie.com*

Le coup d'essai en 2013, lors du volets arts numériques de la Capitale européenne de la culture fut un franc succès.
D'abord pensé comme un événement éphémère, e-topie est devenu au fil du temps une véritable plateforme d'échange et de réflexion pour envisager ensemble, un grand événement en faveur des cultures et des arts numériques à l'horizon 2016.
Aussi, dès cet automne, à Aix-en-Provence et Marseille, Alphabetville, l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, la Fondation Vasarely, Hexalab, M2F Créations-Lab-GAMERZ, Seconde Nature et Zinc posent les bases de ce projet consacré à la création contemporaine !

Les membres organisateurs d'e-topie tiennent à dédier individuellement et collectivement cette édition à la mémoire d'Ivan Chabanaud.

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 2015 and preparing for the Fall 2016 international biennale.

E-topie organizers dedicate personally and collectively this edition to the memory of Ivan Chabanaud.

PROGRAMME

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.

VENDREDI 6 NOVEMBRE
FONDATION VASARELY
Vernissage du festival à partir de 18H00
Ouverture des expositions
à partir de 13H00 sur tous les lieux
Performances
- Nao
- Dolls in the Kitchen
- Emmanuelle Grangier

SAMEDI 7 NOVEMBRE
FONDATION VASARELY
de 14H00 à 18H00
Conférences - Rencontres - Tables rondes
- Jean-Paul Fourmentraux
- Emmanuelle Grangier, Elise Aspord, Patrick Vandieren
- Philippe Boisnard
- Emmanuel Guez
- Florent Deloison

MARDI 10 NOVEMBRE
ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
à partir de 19H00
Soirée Vidéo - Rencontre - Performance
- The Wa
- Lucien Gaudion

MERCREDI 11 NOVEMBRE
FONDATION VASARELY
de 14H00 à 17H00
Ateliers - sur inscription
- Ateliers Impression 3D et scan 3D

JEUDI 12 NOVEMBRE
ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
à partir de 19H30
- Soirée Collapsologie

SAMEDI 14 NOVEMBRE
FONDATION VASARELY
de 10H00 à 13H00
Ateliers - sur inscription
- Ateliers Impression 3D et scan 3D

SAMEDI 14 NOVEMBRE
ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
à partir de 21H00
Soirée de clôture – Performances et concerts
La Nébuleuse
PRIX LIBRE
- La Chasse
- Poborsk
- James P Honey
- Mahatsang
- Dj set surprise

M2F Créations | Lab GAMERZ

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 83 57 03 21

Courriel : *contact@lab-gamerz.com*
http://www.lab-gamerz.com

ÉQUIPE / TEAM

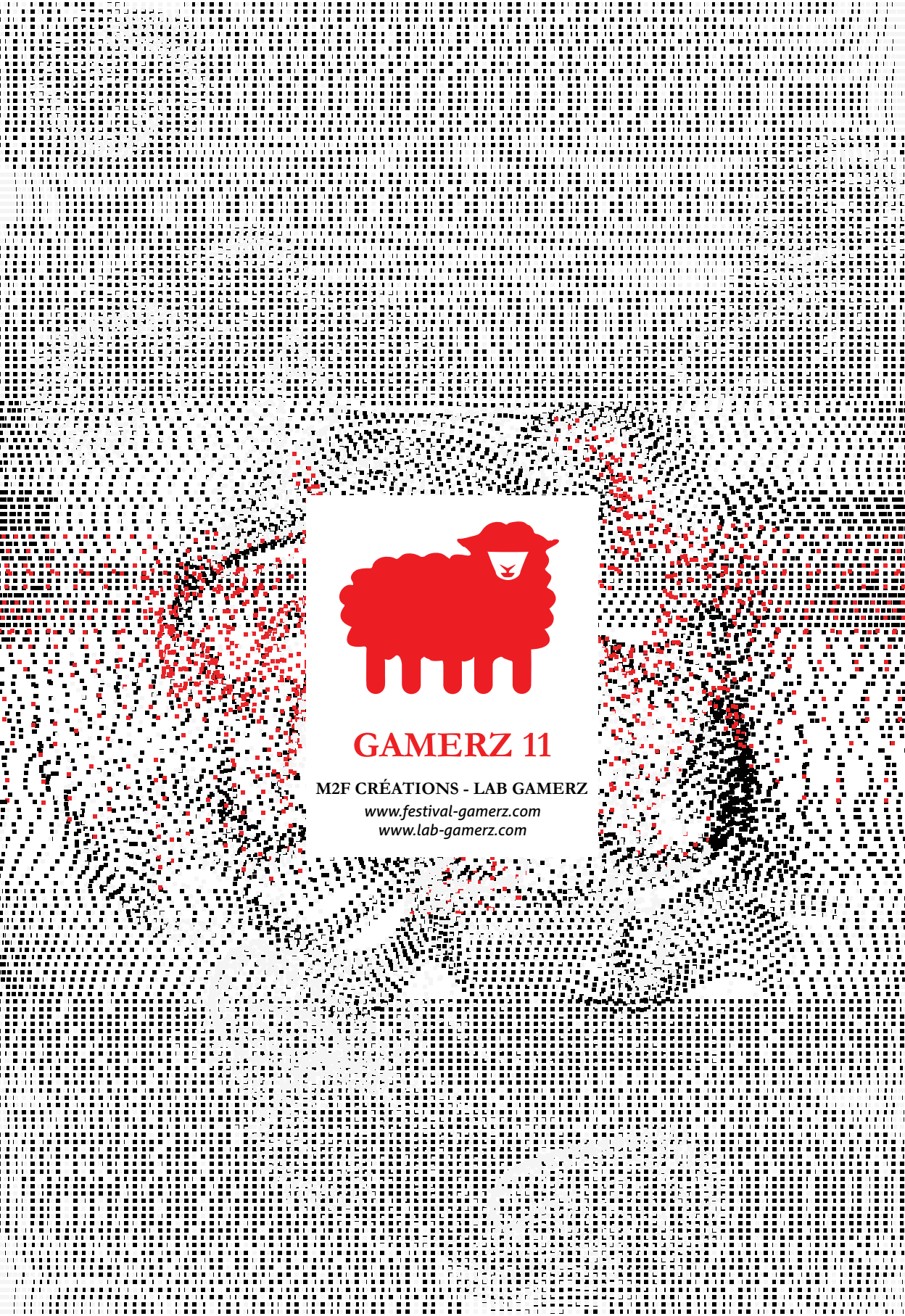
Direction : Quentin Destieu - Sylvain Huguet
Administration : Isabelle Goeury
Coordination / communication :
Gisela Dorado Guerrero - Claire-Marine Parodi-Cortès
Coordination technique : Bastien Vacherand
Graphisme : Otto-Prod
Traductions : Lisyane Mercadier - Le Poisson de Babylone
Corrections : Myriam Boyer
Médiation : Courant d'Art
Régie Générale :
Yann Goulm - Benjamin Giustiniani - Antoine Brice
Charpentier : Colson Wood
Stagiaires :
Fanny Desvignes - Cecily Chambon
Créatrices d'événements culinaires : Dolls in the Kitchen

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.

PARTENAIRES


GAMERZ 11
M2F CRÉATIONS - LAB GAMERZ
www.festival-gamerz.com
www.lab-gamerz.com