

Dossier de presse

Collectif Dardex - Mort2Faim
m2fcrestions@hotmail.fr

<http://dardex.free.fr>

L'expérience Psychotic Room...

Une expérience interactive en trois dimensions qui propose à l'acteur/spectateur de vivre un moment unique d'enfermement et de méditation...



office de station informatique incluant un écran de contrôle et un ordinateur. Le capteur magnétique de mouvement analyse les coordonnées du spectateur dans l'espace :

- **l'espace virtuel** diffusé dans le casque d'immersion est un espace modélisé informatiquement en trois dimensions dans lequel le spectateur peut se mouvoir. Il comprend une cellule d'isolement psychiatrique (une pièce de 4 x 4 m x 2,5 m de hauteur) fidèlement modélisée. Les murs sont capitonnés en cuir blanc. Des néons éclairent la pièce d'une lumière verte et oscillante. Les pulsations cardiaques du spectateur sont analysées en temps réel par un programme informatique qui vient engendrer des perturbations sur l'espace virtuel (les battements du cœur du spectateur déforment et tordent les murs de la pièce en temps réel). Le son, diffusé dans le casque d'immersion,

Psychotik Room (V2), développée dans le cadre d'une résidence d'artistes à l'Espace Culturel Multimédia Kawenga (centre de ressources dédié aux arts numériques) de Montpellier, en mars 2009, est une installation interactive originale dans laquelle le spectateur est immergé dans une chambre d'isolement psychiatrique par le biais d'un casque 3D. Selon les initiateurs de cette installation, le collectif Dardex-Mort2Faim (*), « cette installation établit une relation entre les nouvelles technologies et l'isolement social de l'individu. Elle questionne la fragilité du corps humain face au monde actuel, dans un univers hospitalier stérile, se référant à l'esthétique des films d'horreur ».

La Psychotik Room est composée de deux espaces, l'un physique (le socle capitonné), l'autre virtuel (la chambre d'isolement) :

- **l'espace physique** a une superficie de 4 x 4 m, non délimitée, dans lequel le spectateur peut se déplacer. Au centre, un socle sculptural (60 x 60 x 110 cm), capitonné en cuir blanc, sert de support à un casque d'immersion et à un capteur cardiaque. Il fait également



représent le battement du cœur du spectateur. Il est synthétisé par un programme informatique qui génère des ondes sonores sourdes synchronisées sur ses propres battements cardiaques. Si cela vous intéresse, n'hésitez pas à contacter les créateurs...

(*) Le collectif Dardex-Mort2Faim regroupe plusieurs artistes, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet et Stéphane Kyles, diplômés de l'Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence et lauréats des Pépinières Européennes pour jeunes artistes. Tant activistes que performeurs, ils se sont d'abord engagés dans l'exploration du ludique, mélangeant une esthétique populaire détournée à la culture underground, mettant en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel. Ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme la vidéo, le son, le graphisme, le design, le laser et le web dans des installations et des performances, utilisant l'interactivité et le jeu, et présentent régulièrement leurs travaux depuis 2003 dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger.

• Collectif Dardex - Mort2Faim 49 bd Carnot 13100 Aix-en-Provence.

Tél. : 06 23 80 71 27. Courriel : m2fcreations@hotmail.fr ; <http://dardex.free.fr>

PSYCHOTIK ROOM

DARDEX-MORT2FAIM COLLECTIVE

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

The Dardex-Mort2Faim Collective (FR) gathers several artists, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet, and Stéphane Kyles, who graduated from the Ecole Supérieure d'Art in Aix en Provence and some of them became laureates of Pépinières Européennes for young artists. They are activists as well as performers and first of all they engaged in an exploration of the notion of play, reprocessing popular aesthetics and underground culture, thus underlining the frailty of social relationships and the human body confronted with today's world. Since they appreciate the video game "8 bits" universe and the computer and networks revolution, they express themselves by means of several techniques: video, sound, graphic arts, design, laser and the web in installations and happenings using interactivity and games. They collaborate with the International Centre for Art and New Technologies in Prague (CIANT), the Emergences festival in Paris, the Eniarof experimental fun fair and the M2F Creations Association in Aix en Provence. They have also presented their works on a regular basis since 2003 in various exhibitions and festivals in France and abroad.

<http://dardex-mort2faim.blogspot.com>



prosody. Prepared on a simple plan, one seat is placed on the left; the actor is sitting above or next. A screen arranged diagonally slightly illuminates the scene of slow decomposition of images. In the few memories 479 set by the bionic brain, the actor silent focuses on emotions that shipment. The sound is distributed through 5 speakers arranged within the scene. The sound must make think the public that he is in the mental universe of the actor. The system involves the performer in complicity with the different levels of analysis. The management and treatment of loops, samples of G.Perec "I remember..." enable it to adjust sound layers. Tools: PureData, labview, python, panda3d, blender, java. Several modules can be constituted interpretative for purposes of exploration. The analyze filters are the major remaining issue.

The installation / workshop offers an opportunity for visitors to compare their own approach to the analysis of physiological data.

Ivan Chabanaud (FR) studied in Paris in "Beaux Arts" and "Metiers d'Arts" and began his work with the classical painting stuff. Around 1992 his first touch with digital art started with a video "Hero Logo" about the mythological trip of Ulysse. He made animation on the Marcel Duchamps "Etant Donnés" work. Later he became interested in real-time virtual reality immersion and network streaming: Icare installation (virtual immersion) and Selfworld (numeric motel). He worked at CICV in Montbéliard. Lately, he works on choreography projects and is interested in physiological sensors that he develops with the R.A.N. (Réseau Art Numérique).



enter42009

7/01/09, 20h12

Quand ils ne jouent pas à *Mario Kart* sur Super Nes, les membres du collectif Dardex-Mort2Faim sondent l'Europe à la recherche de nouvelles formes artistiques. Entre *game art* et création contemporaine, leur sélection s'invite depuis trois ans dans les galeries d'art.

Travaux d'exposition: Pierrick Thébaud



7 janvier 2009, à J-1 du vernissage de la quatrième édition du festival « Gamerz », un microclimat s'abat sur le sud du pays et paralyse la Provence. Bloqués à Paris, les journalistes invités pour l'occasion décommandent leurs interviews. Les organisateurs craignent le pire, et pourtant, à 21h, c'est un véritable cortège de moonboots qui nous mène jusqu'aux trois lieux réquisitionnés pour l'événement. Direction la galerie de l'École Supérieure d'Art pour vérifier que les deux installations que nous présentons via le collectif « MORT2FAIM » fonctionnent auprès du public. À deux pas de l'atelier hypermédia animé par l'artiste Douglas Edric Stanley, bien connu des adeptes du langage *processing*, nous retrouvons justement quelques créations étudiantes. Parmi elle, « Recession Kid », de Florent Deloison suscite le plus de réactions. Et pour cause, dans cette parodie 16bits subversive, le joueur incarne un trader shooté à la coke et accro au sexe, adepte des délocalisations et des CPA ! Il suffit au plasticien Paul Destieu d'allumer son installation pour hypnotiser à son tour le public. Surgissant d'un côté de la salle, les balles de tennis du fondateur de « La Virrine » en Slovenie rebondissent contre un mur et s'échappent inexorablement de l'autre côté, répétant ce schéma à l'infini... Retour à l'espace Seconde Nature, où le gigantesque

panneau lumineux « jour de paye » de Damien Berthier éclaire les artistes adossés au bar. Point de ralliement des visiteurs, l'ancienne galerie retapée de fond en comble abrite notamment les photographies érotico-kitsch de Lionel Scoccimaro. Car aussi surprenant que cela puisse paraître, sculptures, installations, vidéos et ready-made semblent avoir trouvé leur place dans les différents lieux du festival, sans froisser les monomaniaques du « DIY » et de l'interactivité. Si le quatuor de M2F se plaît à tisser des ponts entre les différentes cultures, il invite avant tout les visiteurs à expérimenter des dispositifs qui les propulsent du rang de spectateurs à celui d'acteurs. Véritable rencontre avec une forme d'art novatrice et ludique, trop souvent absente des réseaux artistiques contemporains, le festival de la région PACA semble connaître un succès grandissant. Il suffit de jeter un oeil au petit groupe d'accros au « SweetPad » de France Cadet, qui malgré un dispositif technique vieillissant, n'a pas perdu de sa fraîcheur. Pendant que certains s'acharnent à « fragger » leurs adversaires en caressant tendrement un contrôleur hémisphérique connecté à *Quake 3*, nous partons tester la dernière installation d'Antonin Fourneau à la galerie Susini. Fort d'une scénographie impeccable et d'un concept singulier, « RR »

se propose de remédier de manière déjantée à la frustration des gens qui ne possèdent pas la longueur de cheveux nécessaire pour s'adonner au « headbanging ». La solution ? Une perruque équipée d'un capteur qui leur permettra, une fois enfilée, de prendre le contrôle du volume sonore des deux gros amplis de la pièce. Terriblement jouissif, au point d'en faire sauter les plombs de la galerie. Comme si le circuit culturel n'était pas déjà assez riche, les visiteurs sont aussi invités à participer à un workshop sur la danse animé par les acteurs européens du projet « IMMEDIATE », à assister à une nuit de performance, à une projection d'un film underground, encore à un concert bonus de « chip tune 4 bits ! De retour chez nous, on se demande encore comment la petite équipe de M2F réussit à financer et monter un tel événement avec aussi peu de moyens. Le dynamisme de la scène artistique apporte à décidément à quoi faire des jaloux. »

événements

Psychotik Room

Une immersion virtuelle proposée par le collectif Dardex Mort2Faim

du 27 mars au 11 avril



Installation interactive

Après deux semaines de travail à Kawenga, le collectif Dardex Mort2Faim (Aix en Provence) présente la version finalisée de l'installation « Psychotik Room ». Plusieurs rendez-vous avec les artistes sont proposés : atelier, soirée microvision (p. 10 de ce programme).

<http://dardex.free.fr>

Psychotik Room est une installation interactive où le spectateur est immergé dans une chambre d'isolement psychiatrique par le biais d'un casque de réalité virtuelle. Grâce à des capteurs de mouvements et de pulsations cardiaques, l'environnement 3D et l'univers sonore sont modifiés en temps réel en fonction du comportement du spectateur. Cette installation établit une relation entre les nouvelles technologies et l'isolement social de l'individu. Elle questionne la fragilité du corps humain face à un univers hospitalier stérile, se référant à l'esthétique des films d'horreur.

► Installation interactive - entrée libre

► du 27 mars au 11 avril, du lundi au samedi de 14h à 18h.

► Vernissage

► le jeudi 26 mars à partir de 19h.

Dardex Mort2Faim : Quentin Destieu, Sylvain Huguet, Romain Senatore, en collaboration avec Pascal Silondi, Stéphanie Kyles, Ivan Chabanaud, Julien Marro-Dauzat pour le projet Psychotik Room.

Psychotik Room est une co-production Kawenga, ce projet a reçu une aide à la résidence de création multimédia en région Languedoc-Roussillon.

espace de création Psychotik Room

Résidence de création, ateliers et rencontres avec le collectif Dardex Mort2Faim

du 10 au 28 mars



Kawenga accueille Quentin Destieu, Sylvain Huguet, Romain Senatore, du collectif Dardex-Mort2faim, et Pascal Silondi pour finaliser et présenter le projet d'installation interactive « Psychotik room ». Activist et performeur, ce jeune collectif s'attache à détourner des technologies innovantes et ludiques pour en faire leurs outils d'expression. L'exposition se déroule du 27 mars au 11 avril (page 6), une soirée microvision et un atelier sont proposés en amont.

► Soirée Microvision

► le mardi 17 mars, 20h - Entrée libre

Cette soirée axée autour des différentes activités du collectif met l'accent sur les systèmes immersifs comme les casques de réalité virtuelle ou les salles "cubiques immersives".

Quelle est la place du spectateur dans ces nouveaux dispositifs ? Comment se réapproprie-t-il son corps une fois "immergé" ?

Psychotik Room est une co-production Kawenga, ce projet a reçu une aide à la résidence de création multimédia en région Languedoc-Roussillon.

► Atelier "Brico-média"

► les 21 et 22 mars (tout le week-end).

Animé par le collectif Dardex - Mort2faim

Cet atelier "Brico-média" propose de mener une exploration à la fois théorique, pratique et expérimentale autour du jeu et du bricolage dans l'art contemporain : le hacking, le bricolage interactif, ou encore le tuning informatique... Les participants détournent de façon simple des outils accessibles et peu coûteux, ils créent des interfaces ludiques sur des logiciels libres en combinant vidéo, son et 3D.

Renseignements et inscriptions : gregory.diguet@kawenga.com



Agenda culturel d'Aix-en-Provence
Février 2009
Couverture



GAMERZ 04

Jusqu' au 6 février

Que se passe-t-il quand des artistes investissent l'univers du jeu vidéo ? Quand l'art contemporain s'ouvre à des univers ludiques et déjantés ? Suite et fin de l'événement Gamerz, proposé par l'association M2F Créations et aujourd'hui reconnu au-delà de nos frontières.

"Si vous demandez à un joueur pourquoi il aime jouer, il vous répondra toujours "parce que c'est fun"... Parce que les médias tendent à donner une représentation du monde avec lequel on ne peut pas jouer et que l'on peut uniquement consommer, les artistes proposent des œuvres qui dénoncent la guerre et un modèle unique de société néo-libérale".
(Isabelle Arvers, M2F Créations)

Antonin Fourneau



• Expositions

Galerie Susini,

du 8 janvier

au 6 février

Colson Wood (USA) et

Monsieur Moo (Fr),

Antonin Fourneau (Fr),

Axel Stockburger (At).

École Supérieure d'Art,

du 8 janvier au 6 février

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

• Un Workshop

Espace Sextius, du 4 au 6 février

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

Un workshop de trois jours sera réalisé en amont de la présentation publique du projet européen I.M.M.E.D.I.A.T.E.



• Nuit de performances

Espace Sextius,

le 6 février, de 21h à minuit

Une soirée de performances internationales :

- Projet I.M.M.E.D.I.A.T.E., Immersive Media Dance Integrating in Telematic Environments. Danse et nouvelles technologies.

C.I.A.N.T (Cz), AMBER (Tr),

A4 (Sk), LMR (D), M2F CREATIONS (Fr), ZAVOD PROJECT ATOL (Si).



I.M.M.E.D.I.A.T.E est un projet européen (France, République tchèque, Allemagne, Slovaquie) qui encourage la créativité et l'innovation dans le domaine de l'art numérique et de la danse contemporaine, explorant les possibilités de performances combinant des danseurs réels et virtuels immergés dans des environnements de réalités-mixés.

- Performances sonores avec Fenshu (Fr), Confipop (Fr).



www.festival-gamerz.com

www.m2fcreations.fr

Courriel : m2fcreations@hotmail.fr

Tél. : 06 23 80 71 27

GAMERZ 04

FESTIVAL INTERNATIONAL MULTIMÉDIA

Du 8 janvier au 6 février

Que se passe-t-il quand des artistes investissent l'univers du jeu vidéo ? Quand l'art contemporain s'ouvre à des univers ludiques et déjantés ? Proposé par l'association M2F Créations, Gamerz, dont la portée est aujourd'hui internationale, se déploie à Aix en investissant trois lieux de création contemporaine. 30 artistes sont invités à l'occasion de la 4^e édition de ce festival d'un nouveau genre. Expositions, rencontres, nuit de performances, workshops, c'est un véritable circuit culturel qui s'apprête à activer la ville.



La réussite est belle et il ne faut pas s'en cacher : les précédentes éditions de Gamerz ont permis d'accueillir près de 8000 visiteurs. Grâce à une communication efficace et un relais culturel dynamique, la notoriété de ce projet singulier s'est propagée en France et à l'étranger, plaçant Aix sur le devant de la scène culturelle internationale. À l'origine de ce succès, M2F créations a été créée en 2003 avec pour but de développer la création artistique et les échanges à l'étranger, mais également de favoriser la mixité sociale en instaurant des passerelles.



Lionel Scoccimaro

• Expositions

Espace Sextius, du 8

au 30 janvier

Collectif

Dardex-Mort2faim (Fr),

Lionel Scoccimaro (Fr),

France Cadet (Fr),

Pascal Silondi (Cz),

Yvan Chabanaud (Fr),

Damien Berthier (Fr).

Galerie Susini, du 8 janvier au 6 février

Colson Wood (USA) et Monsieur Moo (Fr), Antonin Fourneau (Fr), Axel Stockburger (At).

Faites vos jeux !

« Que se passe-t-il quand des jeux vidéo deviennent des médiums permettant à des artistes de créer, quand des artistes investissent les univers virtuels et le réseau ? Quand l'art contemporain s'ouvre à des univers déjantés ? »

Ces questions, les membres de l'association M2F Créations ont choisi d'y répondre avec la manière : celle qui consiste à rendre accessible au grand public les performances les plus pointues.

Au programme : des installations, des concerts, des ateliers, des expositions, qui se déploieront jusqu'au 6 février dans trois lieux aixois : la galerie Susini, la galerie de l'Ecole Supérieure d'Art et la Scène numérique / Espace Sextius. Tout récemment inaugurée par le collectif Seconde Nature (par ailleurs réputé pour son festival des arts numériques éponyme), la Scène numérique a choisi Gamerz pour accueillir sa première exposition. Comme on pouvait s'y attendre, celle-ci est tout sauf statique, les installations présentées interagissant directement avec les visiteurs. Exemple

avec Psychotik Room du Collectif Dardex-Mort2faim, qui nous immerge dans une chambre d'isolement psychiatrique par le biais d'un casque 3D. Grâce à des capteurs de mouvements et de pulsations cardiaques, les environnements graphique et sonore sont modifiés en temps réel, en fonction de notre comportement.



Un truc de fou en quelque sorte, dans le meilleur sens du terme, puisque donnant toujours à réfléchir sur les frontières entre univers réel et virtuel. Qu'on se rassure, le festival Gamerz, s'il provoque, se veut d'abord

ludique. Pour s'en convaincre, rien ne vaudra le détour par l'Ecole Supérieure d'Art, où un punching-ball narguera les visiteurs. S'exposant aux coups, il alterne provocations et supplications. A charge alors pour chacun d'accepter les pires insultes ou de donner libre cours à ses instincts les plus primaires... Interactif, on vous dit !

O. N.

Festival Gamerz, jusqu'au 6 février, Espace Sextius, Galerie Susini, Ecole Supérieure des Beaux Arts, à Aix-en-Provence.

<http://festival-gamerz.com>



EXPOS



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



Sweetpad de France Cadet

Aix sort le grand jeu

Dans un bol, mélangez deux doses de jeux vidéo, une dose d'art contemporain, une tasse de nouvelles technologies et un zeste d'innovation ; fouettez le tout et vous obtiendrez un festival d'art contemporain ludique et déjanté, Gamerz.

Venus des quatre coins de l'Europe, les artistes ont mêlé dans leurs œuvres les arts numériques et contemporains, créant des installations principalement interactives. Le visiteur devient acteur, en expérimentant et en jouant avec les œuvres. Ainsi, grâce à un casque d'immersion 3D, on s'enferme virtuellement dans une salle d'isolement psychiatrique, avant de tuer les monstres de *Quake* par les plus délicates des caresses, le traditionnel joystick ayant été remplacé par un sweetpad, que le joueur devra manipuler tendrement pour se déplacer. On découvre aussi comment certains peuvent générer de l'argent rien qu'en jouant.

Tourné en dérision, prenant une autre dimension, le jeu vidéo devient ici un médium de la création contemporaine, un véritable moyen d'expression. En opérant cette transformation, l'artiste livre un discours critique sur une société devenue agressive

et régie par l'argent. Plusieurs soirées « événements » tout aussi novatrices viennent compléter les expositions : un film interactif dont la trame narrative est décidée par le spectateur via téléphone portable ou encore, en clôture, un concert-performance joyeux et décalé de Confipop à partir de jeux d'ordinateurs, de gameboys ou de jouets modifiés.

LAUREN LAUBENBERGER

Festival Gamerz, jusqu'au 6/02 à l'Espace Sextius, à la Galerie Susini et à la Galerie de l'Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence.

Confipop : le 6/02 à l'Espace Sextius.

Rens. www.festival-gamerz.com



Harmony vs Coralie de Lionel Scoccimaro



Jour de paye de Damien Berthier



Psychotik room par dardex-mort2laim



Bienvenue chez les geeks

Si le terme geek relève souvent de l'indulgence compassée, réduire son usage à la péjoration est une cruelle erreur. Car le geek, de par son intérêt à l'égard des sciences, anticipe souvent dans un cadre ludique usages insoupçonnés et applications novatrices des nouvelles technologies. Réflexion(s) sur un festival tirant des traits d'union.

Présumé par M2F Creations, la quatrième édition du festival *Gamerz* inaugure une nouvelle formule en proposant un circuit à travers la ville d'Aix-en-Provence. Prétexte à une déambulation contextuelle se prêtant à la transversalité, l'événement s'interrogera sur la place de la création artistique dans l'univers du jeu vidéo. Un beau programme qui verra conférenciers, plasticiens, musiciens et gamers invétérés battre le fer d'une réalité plus si virtuelle que cela.

Game On. En 1975, l'arrivée du mythique *Pong* dans les salons du monde entier marqua le début de l'invasion domestique par les ludiciels. Trente ans après, le jeu vidéo peut se targuer de dépasser le chiffre d'affaires mondial du cinéma. Mais l'intérêt du secteur, sorti de son rôle de baume au cœur pour traders éplorés, est d'abriter de véritables créations artistico-ludiques repoussant toujours plus loin l'expérience sensorielle. *In Memoriam* a par exemple réinvestit le champ du réel en orchestrant une glaçante traque au serial-killer via internet (les indices se dispensant en mails personnels et vidéos youtubesques) tandis que le féérique *Okami* propose un voyage grandement immersif dans un Japon mythique et fabuleux. De l'autre côté du spectre financier, des artistes comme *Robert Praxmarer* et *Arno Coenen* réinjecte le politique dans l'art du fun pixelisé en proposant des installations interactives et provocantes. À *Gamerz 04* de tirer la photo de cette famille élargie, diaspora culturelle au regard résolument tourné vers l'avenir. » Aix.

■ **GAMERZ # 04 - FESTIVAL INTERNATIONAL DE GAME-ART**
Du 08 au 30/01 à Aix-en-Provence (13) www.m2fcreations.fr



Olimpik 100 metre koşusunun sinülasyonu olan 'Hiper Olimpiyat' özellikle joystick'in kullanıldığı dönemlerin oyunseverlerine hitap ediyor.

Facebook'taki ben, ben miyim?

Amber'08 hayatımızın her alanında kullandığımız teknolojinin sanatla birleşmiş hali. Dijital teknolojiyi kullanarak farklı bir sanat anlayışını aktaran festivale 60'ı aşkın yabancı sanatçı katılıyor

DİLAY YALÇIN

İSTANBUL - Bu yıl ikincisi düzenlenen amber08 Festivali 7 Kasım'da başladı. 2007'nin şubat ayında araştırmacı, akademisyen, sanatçı dansçı kompozitör ve elektronik gibi çok disiplinli bir grup tarafından kurulan Bis'in (Beden İşlemsel Sanatlar Derneği) sanat ve teknoloji buluşması alanında yürüttüğü çeşitli faaliyetlerden biri olan amber08'i sanat yönetici Ekme Ertan'la konuştuk.

Ertan festivali düzenleme fikrini şöyle anlattı: "Giderek daha fazla hayatımızın içerisine giren teknolojinin standart iş yapma formları dışında da kullanılabilmesi gerektiğini düşünüyoruz. Bizim esas hedefimiz teknolojiyi sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanabilmek."

Festivalde daha çok Avrupalı sanatçıların işlerini görmek mümkün. Bunun sebebinin Ekme Ertan "Zaten Türkiye'de dijital teknolojilerin sanat alanında kullanılmasının tarihi son on yıl" diye açıklıyor. "O gelişimi hızlandırmak Türk sanatçıları da görünür kılmak istiyoruz" diye de ekliyor.

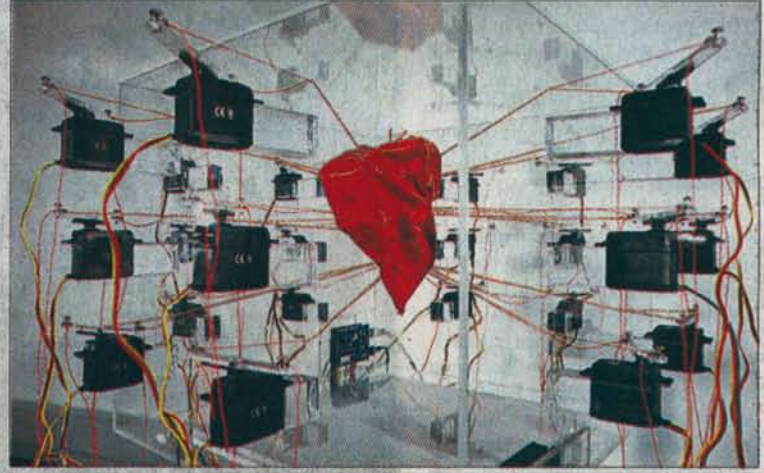
Festivalin bu seneki teması ise 'İnterpasif Persona'. Bu temayı seçişlerinin sebebinin şöyle açıklıyor: "İnteraktif çok basit bir kelime oyunuyla 'interpasif' oldu. 'Persona' da elektronik ortamdaki temsiliyetimiz. Yani bütün bu interaktivite, yeni teknolojiler vs bizi nasıl bir kimliğe büründürüyor, elektronik ortamda ya da bu medya üzerinden bu-

laştığımız insanlarda nasıl bir temsiliyetimiz var? Facebook'taki ben nasıl bir benim? Dolayısıyla bu etkileşim yani interaktivite dediğimiz şey bizi nasıl dönüştürüyor? Öte yandan bir tane mesaj yollayarak bir çocuğa yardım edebiliyorsunuz. Bu nasıl bir sosyal, vicdani rahatlık sağlıyor size? Ya da bu ne kadar gerçek? Ne kadar aktif bir vatandaşsınız ya da insansınız? Yoksa bu anlamda da bir pasifizasyon mu söz konusu? Yani her şey sizin elinizin altında ve makineler sizin için yapıyor her şeyi ve biz giderek daha vasıfsız daha atıl bir hale mi dönüştürüyoruz?" Daha sonra 'İnterpasif persona' kavramının Robert Pfaller'ın 1995'te ortaya attığını görmüşler ve kendisini buraya davet etmişler.

Tema tartışılıyor

Temaya göre iş sipariş etme olanakları olmadığından temanın en büyük destekçisi seminerler. 8 Kasım'da Barbara Musil, Mathias Fuchs, Mladen Dolar, Robert Pfaller'ın katılımıyla düzenlenen 'İnterpasif Persona' semineri 15 Kasım'da İstanbul Modern'de gerçekleşecek ve Bojana Kunst ile Zeynep Gündüz'ün katılacağı 'Yeni Medya ve Performans' semineri izleyecek.

Geçen sene çok daha küçük bir bütçeyle düzenlenen festival bu sene İstanbul Avrupa Kültür Başkenti Ajansı'ndan üç senelik bir destek alınmış. Böylece iş ve mekan sayısı artmış. Akbank Sanat, BM Suma, Çatı Dans Stü-



Markus Kison'un 'Pulse' isimli yerleştirmesi blogger.com'daki kişisel bloglarda yer alan duygusal ifadelerin görselleştirilmesi.

yosu, Cihangir Çocuk Parkı, Çıplak Ayaklar Stüdyo, City's Nişantaşı, İndigo, İstanbul Modern, Sümerbank Binası ve Talimhane Tiyatrosu festivalin bu seneki mekanları. Bunlardan Karaköy Bankalar Caddesi'ndeki Sümerbank Binası, Gamerz sergisini alıyor. BM Suma'da alternatif yerleştirmeler var, talimhanede ise gösteriler yapılıyor. 'Gamerz', bir etkileşimli oyunlar sergisi.

Sergide izleyicilerin farklı ve etkileşimli oyun konseptlerini oynayarak deneyimleyebiliyor. "Hem farklı çalışma biçimlerinin, hem de çok disiplinli çalışma alışkanlıklarının kazanılması açısından atölyeler çok önemli" diyor Ekme Ertan. Bu sene beş atölye çalışmasına yer veriliyor. Bunlar 'Dansta Hareket İzleme' yani Palindrome atölyesi 'Film Ara' atölyesi 'MoCap' 'Çip Müziği' ve 'Dinamik Desenler' atölyesi.

Palindrome atölyesini düzenleyen

grup 90'lar'ın ortalarından beri dans ve teknoloji alanında çalışan öncü gruplardan biri. 'Dinamik Desenler, Reaktif Bedenler' ise etkileşimli kumaşlarla ilgili bir atölye. Danimarka'dan gelen bir grup, bu atölyede tekstille yeni teknolojileri birleştirerek kumaşları etkileşimli hale getiriyorlar. Tekstil ürününün hem üretilmesi hem kontrol edilmesi hem de sahnede kullanılmasını kapsayan beş günlük bir atölye bu. Bir başka atölye ise 'Chip Music'. Game boy gibi oyun konsolları ve bir takım ses çıkaran oyuncaklarla müzik yapmak üstüne. Bu iki günlük atölyenin ardından atölyeyi yapan sanatçılar bir de konser verecekler. Bütün bunlardan anladığımız kadıyla üzere Amber'08 önümüzdeki senelerin en heyecan verici ve kafaları karıştıran festivallerinden biri olmaya aday.

16 Kasım'a kadar sürecek festivalle ilgili ayrıntılı bilgi için www.a-m-b-e-r.net



27 | Laurent Dailleau

Après une formation en orgue classique, et une longue pratique de la synthèse analogique et de l'échantillonnage, **Laurent Dailleau** s'est tourné vers le theremin en 1996. Il utilise un theremin hybridé avec un ordinateur, et travaille régulièrement avec des compositeurs intéressés par l'instrument.

Laurent Dailleau compose depuis 1982 des musiques de scène pour le théâtre, et a travaillé avec le chorégraphe Michel Schweizer de 1989 à 1994. Il a fondé en 1982 *Cosy-Corner*, qui fut pionnier de l'utilisation de la vidéo dans le cadre du concert (*Cosy-Corner* #2, Centre Pompidou, 1983). Trois de ses pièces ont fait l'objet de commandes d'État. Il a cofondé *Triolid*, avec Isabelle Duthoit (clarinette, voix) et David Chiesa (contrebasse), dans lequel il confrontait le theremin à des instruments acoustiques, dans un cadre entièrement improvisé.

Laurent Dailleau joue avec Art Zoyd depuis 2001, pour lequel il compose également, et est régulièrement invité par l'ensemble *Proxima Centauri*. Il joue également en solo, et a cofondé en 2003, avec Cécile Babiole (image, capteurs) et Atau Tanaka (BioMuse), le trio *S.S.S. (Sensors_Sonics_Sights)*, qui s'est produit dans de nombreux festivals, expositions et symposiums en Europe, Amérique du Nord et du Sud.

Laurent Dailleau a enregistré une dizaine de CDs, dont son premier solo, *Supersternal Notch*, en 2001 chez Sonoris. En septembre 2003, il a été commissaire de l'exposition *33 RPM / Ten Hours of Sound from France* au San Francisco Museum of Modern Art. Il collabore par ailleurs avec Jean Michel Bruyère au sein de *LFKS*, et enseigne la musique électronique à l'école des Beaux-Arts de La Réunion. En 2008, il a créé, avec Cécile Babiole, le duo *Mexican Standoff*.

S.S.S : www.xmira.com/sss/
Mail : laurent@dailleau.net
Site : www.dailleau.net

28 | Dardex-mort2faim

Le collectif **Dardex-Mort2Faim** regroupe plusieurs artistes — Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet et Stéphane Kyles — diplômés de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et lauréats des Pépinières Européennes pour jeunes artistes.

Tant activistes que performeurs, ils se sont d'abord engagés dans l'exploration du ludique, mélangeant une esthétique populaire détournée à la culture underground, mettant en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel.

Sensibles à l'univers du jeu vidéo "8-bits" comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme la vidéo, le son, le graphisme, le design, le laser et le web dans des installations et des performances, utilisant l'interactivité et le jeu.

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

Site : <http://dardex.free.fr>

29 | Judith Darmont

Peintre, vidéaste, artiste multimédia, **Judith Darmont** est née à Grenoble en 1968. Elle est remarquée dès 1991 lors de la 1^{re} Rencontre Internationale d'Art Infographique au Centre Georges Pompidou. Pendant plusieurs années, en marge de sa création, elle contribue à différentes réalisations graphiques, comme illustratrice, infographiste et directrice artistique.

En 1994, elle crée avec le musicien Raphaël Elig, le groupe multimédia *Echosystem* (www.echosystem.com) qui combine musique électronique et images numériques. La production vidéo prend une part importante dans sa création. Depuis 2000, elle mixe ses vidéos pour les plus grands DJs de la French Touch (Bob Sinclar, Dimitri from Paris...).

En Octobre 2003, Emilie Simon lui donne carte blanche pour sa première partie à la Cigale, et au printemps 2003, elle rencontre Michel Bénita avec qui elle fonde le groupe *Translate*.

Site : www.judithdarmont.com

COLLECTIF DARDEX-MORT2FAIM



22

Le collectif Dardex-Mort2Faim regroupe plusieurs artistes, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguët et Stéphane Kyles. Tant activistes que performeurs, ils se sont d'abord engagés dans l'exploration du ludique, mélangeant une esthétique populaire détournée à la culture underground, mettant en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel. Sensibles à l'univers du jeu vidéo « 8-bits » comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme la vidéo, le son, le graphisme, le design, le laser et le web dans des installations

et des performances, utilisant l'interactivité et le jeu. Travaillant en collaboration avec le Centre International d'Art et de Nouvelles Technologies de Prague (CIANT), la Fête Foraine expérimentale Eniarof et l'association M2F Créations à Aix-en-Provence, ils présentent régulièrement leurs travaux depuis 2003 dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger.

Et la lumière fut sur Norapopolis

Des bonus
sur
www.tout1info.fr

Le Festival Norapopolis Lumina « ville de l'imaginaire et de la création numérique » fait une nouvelle fois escale à Metz du 26 au 30 avril. C'est le thème des nouvelles technologies au service des arts d'aujourd'hui qui a été retenu comme axe central de cette sixième édition.

A l'heure où le multimédia investit la création contemporaine et en résonance à l'ouverture du centre Georges-Pompidou de Metz en 2009, la Ville conforte ainsi son rayonnement dans le domaine des arts et technologies numériques en accueillant, pour la sixième année consécutive, le festival Norapopolis « ville de l'imaginaire et de la création numérique », aux Nouveaux Trinitaires, du 26 au 30 avril.

Le thème de l'édition 2008 s'attachera en priorité aux rapports entre les nouvelles technologies et les arts d'aujourd'hui. La genèse d'un nouveau monde imaginaire où l'homme serait débarrassé de tout ressentiment et gagnerait une nouvelle liberté avec de nouvelles valeurs de dépassement et de surassement. Un peu à la manière d'un enfant, innocent, cet homme numérique viendrait regagner son propre monde, celui de la lumière, *Lumina*.

L'exposition Lumina se compose d'installations multimédias qui sont le reflet de l'exploration d'une certaine esthétique et où le monde onirique se matérialise grâce aux découennements des supports technologiques. Parmi les intervenants, Pascal Slondi présente une installation intitulée

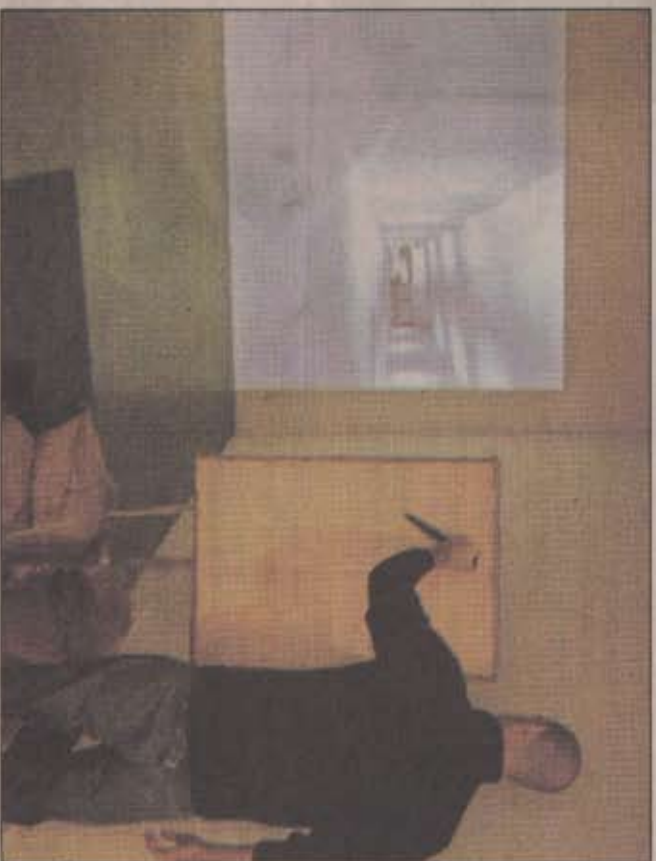


Photo DR

Pascal Slondi propose une installation qui invite le visiteur à planter un couteau dans un corps numérique afin de provoquer des séquences multimédias.

Tchouri, à travers laquelle les visiteurs pourront planter un couteau permettant de parcourir un corps numérique et pro-

voquer ainsi des séquences multimédias. Cédric Christler exposera, quant à lui, *Tchouri V2.0*, une sculpture interactive

construite à partir d'un moniteur vidéo mobile que chacun pourra accompagner par son déplacement. Mais aussi les collectifs Dardex et Mort2Faim dont les travaux s'orientent et s'inspirent de l'art urbain, Cédric Bernadotte et son architecture d'urgence, Nicolas Boillot dont une partie du travail repose sur des dispositifs qui brouillent, découpent et re-composent le flux d'informations issues de différents médias, Sylwia Ulrich et son vidéojonglage...

Parallèlement se tiendront une exposition de photographies numériques de Laurent Meillier, Arno et Claude Genzling ; des ateliers de peinture, photo et musique assistée par ordinateur à destination des enfants ; des concerts montrant les rapports entre création musicale et multimédia et une projection de 40 films numériques à voir tout au long du parcours, sur écrans plasma.

Du 26 au 30 avril

aux Nouveaux Trinitaires

de 10 h à 12 h et de 14 h à 18 h.

Entrée libre.

www.norapopolis.org/2008/

à Aix-en-Provence

par Tuttle

Quatre balances en guise de tapis de Dance Dance Revolution, un PC et un écran, le dispositif est l'un des plus simples proposés ici. Les visiteurs se succèdent et essaient de l'emporter sur les autres en montant sur la balance. Que le plus lourd gagne ? C'est un peu ça, à la différence près que les balances sont « truquées ». Jaune, verte, rouge, bleu, vous ne pèserez pas aussi lourd aux yeux de la machine selon la balance utilisée. Résultat : pour faire monter sa jauge de couleur (affichée sur l'écran), on se met à ruser, à transformer la balance en skateboard ou encore à sauter à pieds joints.

OXO

Il y a dans chaque duel quelque chose d'absurde. Au-delà du compétitif, des points marqués, du vainqueur et du perdant, ce qui tient en haleine les compétiteurs, c'est la possibilité de recommencer après chaque duel une nouvelle partie, de remettre en jeu le trophée. OXO, du nom du jeu de morpion créé en 1952, reprend ce principe et le pousse à son paroxysme. Ici, deux machines s'opposent dans un duel de morpion sans fin, chaque machine étant programmée pour ne jamais se tromper. Une manière d'interroger l'essence du ludique et les rapports d'échange homme-machine ? Sans doute oui.

Tchouri

Dans ma main droite, un couteau. Du bronze ou de l'étain, quoi qu'il en soit, l'objet pèse assez lourd. Il est relié par un câble à un PC, faisant ainsi penser à une sorte de Wiimote sortie du fond des âges. Face à moi, une surface de métal recouverte d'une couche de mousse. On peut penser à la toile d'un peintre ou à une plaque de gravure. En retrait, un écran affiche un environnement 3D. L'invitation est assez claire : planter la surface de métal, attaquer la mousse au couteau pour un résultat sur l'écran. Dans la pratique, le couteau est un outil de déplacement. Un coup violent me transporte au milieu d'un stand de tir, j'avance ensuite sous une sorte de vaisseau 3D, avant d'y rester bloqué : je tâtonne, essaie de pointer d'autres zones de la plaque. Pique les coins, pique le centre, tu peux même imaginer, au milieu de la mousse, un nombril.



En guise de petits fours, une soirée mix venait conclure le vernissage de l'expo, avec Confipop, Jakenpopp et Sada-bitball en guest stars.



Tchouri, une installation classieuse signée Pascal Silondi.



Du 15 au 27 janvier dernier, l'Espace municipal d'art contemporain Sextius d'Aix-en-Provence accueillait pour la deuxième année consécutive le festival Gamerz. L'événement permettait de découvrir un joli cheptel d'œuvres exploitant le matériau vidéoludique à des fins artistiques.

Certaines étaient classieuses, d'autres plutôt trash, mais toutes à mi-chemin de l'avant-garde et de la contre-culture. Comme il fallait bien rentabiliser le voyage, je vous ai gardé quelques morceaux choisis.

Patch & Ko

Un planche à clous, c'est un peu l'ancêtre du flipper. Et le flipper, c'est un peu l'ancêtre de la borne d'arcade, support de prédilection des jeux de baston 2D. Patch & Ko renoue ces deux bouts d'histoire en opérant la fusion forcée de la planche à clou et de Street Fighter. On lâche ses billes en haut de la planche, les contacts entre billes et conducteurs produisent différents mouvements. Fun, un peu absurde et sans doute plus réflexif qu'il n'y paraît.

Cyporn, un détournement de Cyworld par le collectif L_16.



Homer Simpson versus Mario, Burger King contre Bush, le Mugen s'était lui aussi inscrit à l'expo.



Quelques lianes

Cyporn : <http://l16.org/cyporn/>
Decept.org : <http://decept.org/>
Confipop : <http://profile.myspace.com/confipop>
Le site de Pascal Silondi : www.silondi.net/
Sextant et plus : www.sextantetplus.org/
Autres liens : <http://gamerz02.blogspot.com/>

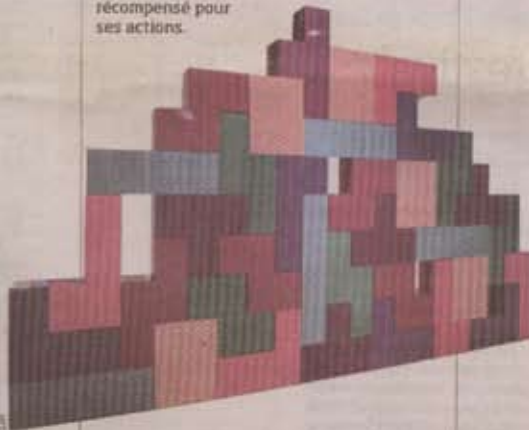
DÉTOURNEMENTS AUTOUR DES JEUX

Le jeu vidéo s'impose comme un langage plastique naturel pour une jeune génération d'artistes grandie à la manette à la main. A Aix-en-Provence, l'exposition *Gamerz* présente une vingtaine d'œuvres inspirées du médium vidéoludique, avec une prédilection pour les glorieux ancêtres. Parmi eux, *Tétris*, inventé en 1985 par Alexey Pajitnov, commercialisé à l'Ouest en 1986 sous le slogan «From Russia with fun» (clin d'œil au James Bond), jeu considéré comme la «plus efficace des armes de guerre de l'URSS tant il aurait fait perdre de temps et de productivité au bloc de l'Ouest». Il fait l'objet d'une installation minimale de l'artiste toulousain Damien Aspe, mur de briques multicolores (photo) qui entrave le spectateur, physiquement pris au piège du jeu compulsif.

Le *Cass-Brik-Tekno*, du collectif aixois Dardex mortZfain, détourne également le grand classique pour en faire un instrument de musique, la machine à sampler libérant des sons punk techno ou metal à chaque intervention du joueur.

Dans *Spiel und Tod*, de Benjamin Cadon et Philippe Coudert, version physique du jeu de tennis Pong, ce sont les joueurs qui deviennent les raquettes et se renvoient des balles sonores, constituées de phrases philosophiques sur la destinée humaine.

Plusieurs dispositifs jouent avec la frustration du gamer, habitué à être récompensé pour ses actions.



Avec *Patch & KO*, Antonin Fourneau et Manuel Braun injectent une dose d'aléatoire dans le jeu *Space Invaders*, la manette étant remplacée par une bille à la trajectoire chaotique, comme dans le *Pachinko*. Pour pouvoir gagner, il faut accepter de perdre le contrôle.

La dextérité ne vous sera d'aucun usage non plus dans *Weight Contest* de Grégoire Laurin, où seul le poids du joueur compte. Guillaume Stagnaro imagine, quant à lui, une version robotique du jeu de morpion, deux bras mécaniques pilotés par ordinateur qui jouent l'un contre l'autre sans jamais pouvoir ni perdre ni gagner. La seule façon de vaincre est ici de ne pas jouer.

— M.L.

➤ Jusqu'au 27 janvier à l'Espace municipal d'art contemporain Sextus, Aix-en-Provence (13). Rens. : <http://gamerz02.blogspot.com/>

JEU VIDÉO RESIDENT EVIL



Voilà bientôt deux mois qu'est sortie cette occurrence exclusive à la Wii de la saga multiplateformes *Resident Evil*, aussi fameuse qu'irrégulière. Baptisé *The Umbrella Chronicles*, cet épisode n'atteindra jamais la réputation des meilleurs de la série (c'est *Resident Evil 4* qui obtient généralement les plus nombreux suffrages) mais mérite l'attention du joueur à deux titres au moins. C'est d'abord un solide exercice de style autour de la wimote et du ranchuk, ces post-manettes inventées par Nintendo et qui mettent tous les développeurs du monde devant une sorte d'épreuve de vérité, de test en imaginaire cognitif. Capcom réussit l'examen : avec un goût raffiné de la pédagogie criminelle (bien que l'on n'assassine que des zombies et autres néfastes créatures inhumaines) mais sans excès didacticiel, le jeu nous projette dans son trip horrifique en nous prenant à peine la main. Pas rassurant, mais efficace.

A saluer également, l'entêtement un peu voyou avec lequel Capcom interprète cette commande spécifique, en ramenant la console, devenue petite reine du casual, aux origines pulsionnelles et moins lissées d'un esprit arcade.

Si l'on en a les moyens, l'acquisition d'un «Wii Zapper», accessoire qui combine la manette en une sorte de gâté, est à envisager (30 € environ, avec le jeu d'entraînement *Link's Crossbow Training*).

— G.S.

➤ «*Resident Evil: The Umbrella Chronicles*», développé par Capcom pour Wii, 50 € environ.

MANN

tous les sujets, s; dans sselmann t un petit dessin tylo bille sur grand en alu découpé eux, des dessins étude de nu à couleur (2003), n (1991) figurant ne huile de 1983, s en carton, (photo: Study, 1965) Cette ne trentaine apart due te pop, donne d'ilections t de la façon r étapes. o FRANÇOIS DEBAILLEUX temple.75004 Paris.

CHINE
CIBLE

et mise en sa l'ère
IRS MILIN

au 13 février 2008

nova

10, rue WALTER-BRAUN 75020 PARIS
01 42 20 00 00

www.libération.fr

La play-list

Tous les samedis, sur www.libelabo.fr, le site audiovisuel de Libération, les chroniqueurs «musique» défendent et font écouter leurs choix.

EXPOSITION / Gamerz à l'espace Sextius, jusqu'au 27 janvier

Une autre façon de voir les jeux vidéo

Attention! Prêts à vous immerger dans des univers virtuels? Nostalgique de *Gameboy* et autres *Nintendo* ou au contraire complètement opposé?

L'espace Sextius s'est transformé pour quelques jours en un vaste terrain ludique: une vingtaine de créateurs, tous issus de la scène artistique contemporaine mêlent création, nouvelles formes d'art, technologie et cultures électroniques, tout en poussant loin, souvent en la traitant par l'absurde, la réflexion environnementale inspirée par le domaine du jeu vidéo.

Événement annuel et rendez-vous devenu incontournable pour ceux qui s'intéressent à l'expérimentation et l'innovation, l'exposition multimedia *Gamerz*, originale et pluridisciplinaire, réunit des artistes travaillant à Aix-en-Provence, Marseille, Paris, Bordeaux, Prague, Orléans, passés maîtres dans le détournement, la métaphore et l'interactivité. Débordant d'ingéniosité, diplômés des Beaux-Arts ou des Arts décoratifs, plasticiens ou électro-musiciens, ils sont sans cesse sur le fil entre art, science, technologie et se partagent entre installation interactive, vidéo,



► Sylvain Huguet présente une nouvelle auto-fiction qui met en scène un joueur de jeux vidéo. / PHOTO C.C.

performance, image numérique...

Cette manifestation d'envergure est organisée par l'association M2F Créations, qui a pour objectif de favoriser et promouvoir la création artistique et les échanges culturels, notamment avec des structures et artistes étrangers.

Depuis sa création en 2003, elle a mis en place des partenariats avec des institutions comme l'Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence, la Villette numérique à Paris, le Centre international pour l'Art, et les Nouvelles Technologies à Prague...

Christiane Courbon

PRATIQUE

Gamerz 02, à l'espace Sextius, rue du 11-Novembre, jusqu'au 27 janvier.

Dardex mort2faim, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet, Paul Destieu, Benjamin Cadon, Sylvie Reno, Servovalve, Guillaume Stagnaro, Antonin Fourneau, Manuel Braun, Sidabiltball, Jankennpopp, Damien Aspe, Pierrick Thébaud, Pierre Andrieux, Philippe Coudert, Pascal Sliondi, Stéphane Kyles.

► 06 23 80 71 27.

www.m2fcreations.fr

BLOC-NOTES

LES URGENCES

Commissariat:

- Hôtel de police (10, avenue de l'Europe), 04 42 93 97 00.

- Police secours 17 (urgences).

Gendarmerie: 04 42 26 31 96.

Police municipale: 2, cours des Minimes, 04 42 91 91 11.

Centre hospitalier: avenue des Tamaris, 04 42 33 50 00.

Pompiers: montée d'Avignon

04 42 99 18 18. Urgences 18.

Secours d'urgence: 15.

GDF dépannage: 0 810 433 113.

EDF dépannage: 0 810 333 113.

LES GARDES

Pharmacie:

- En semaine, jusqu'à 21 heures, pharmacie Louvier (centre commercial, avenue Jean Monnet, Jas de Bouffan) et pharmacie Vidal-Daumas, (Centre commercial des Milles).

- Après 21 heures, se présenter obligatoirement à l'hôtel de Police (10, avenue de l'Europe - ZUP).

SOS Médecins: 04 42 26 24 00. (24h/24).

Médecins de garde:

04 42 26 40 40 (samedi, dimanche et fêtes).

Médecins: urgences médicales

aixoises, 04 42 26 40 40.

Urgences: 15 (24h/24).

Urgence 24: 04 42 96 66 00 (samedi, dimanche et fêtes)

Permanence médicale:

- 11, rue Montmajour, 04 42 20 33 33 (9/22 heures).

SOS Vétérinaires: 04 42 59 90 62.

Infirmiers libéraux de garde:

06 24 41 79 11

ou 06 18 63 09 71.

LES TAXIS

Radio Taxis Aixois:

04 42 27 71 11.

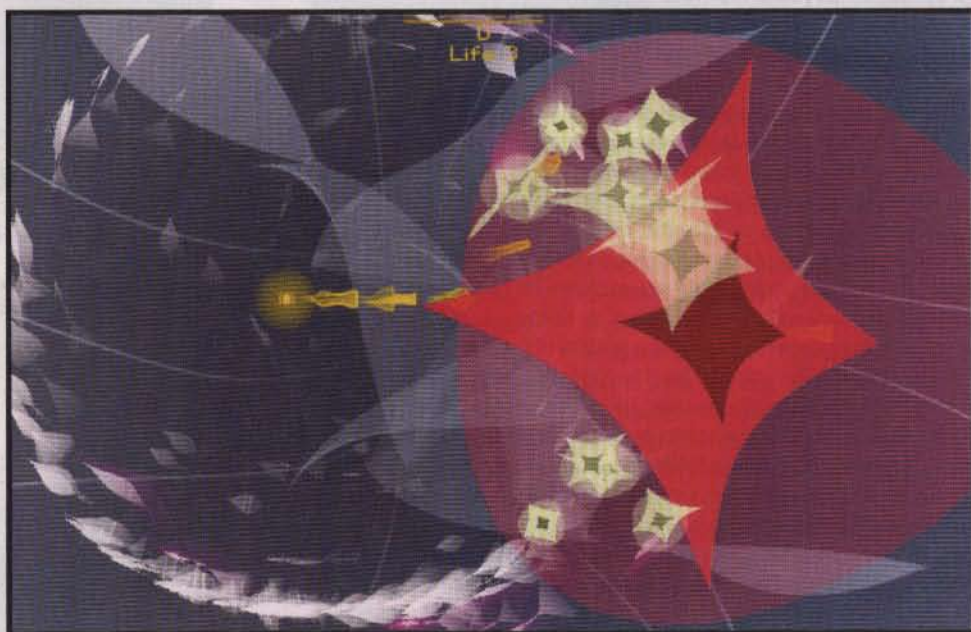
Radio Taxis Mirabeau:

04 42 21 61 61.

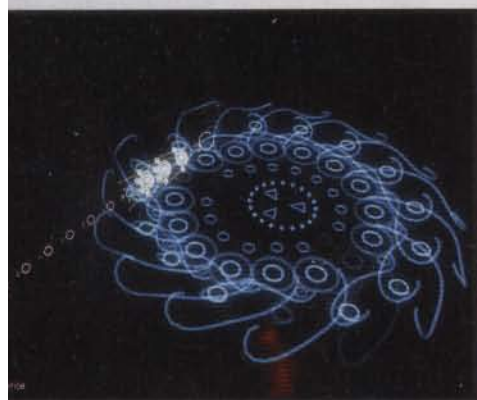
Ou de l'inconvénient des étiquettes

Qu'est-ce qu'un jeu expérimental ? En apparence, même une loutre écervelée serait capable de fournir la réponse. Expérimental, ça rime avec bancal, allez, hop, circulez, y a plus rien à voir, on passe au dossier suivant. Oui ? Non, désolé, mais ça, c'était la version grand public.

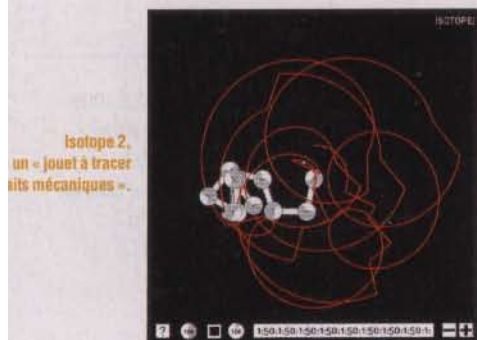
PAR TUTTLE



Everyday Shooter, un abstract shooter de Jonathan Mak.



fIOW.



Isotope 2, un « jouet à tracer » à la mécanique.

Ma version, la voici : asseyez-vous gentiment et ne vous inquiétez pas, je ne fais que vous attacher. Voilà. Maintenant ouvrez les yeux et ayez confiance, les allumettes entre les paupières, c'est juste pour imiter Kubrick, pas pour vous forcer à lire ce dossier. Ça y est, vous êtes convenablement installé ? O.K. ! Alors première mise au point : des jeux expérimentaux, tout le monde en connaît, certains font même partie de votre ludothèque et vous ne vous en doutez même pas. Enfin, une certaine catégorie de jeux expérimentaux en tout cas, ceux avec une grosse étiquette « fun » marquée sur le front. Allez, je prends un exemple... Tiens, Katamari Damacy par exemple. À la base, il faut savoir que le soft était un projet étudiant inspiré du pop art japonais. Dans le même registre, prenez fIOW. Vu le nombre de fois où Yavin a dû me bassiner avec ça, j'imagine qu'il a bien dû vous en toucher deux mots. Mais vous ne savez peut-être pas qu'avant d'être porté sur PS3 et en flash sur PC, il s'agissait du projet de fin de thèse de Jenova Chen, étudiant à l'université d'arts cinématiques de Californie du Sud.

TRANSE DE COMBO

Vous serez encore plus surpris d'apprendre que la démarche s'inspire d'un truc super-intello, le concept de flow, pensé par le psychologue Mihaly Csikszentmihalyi.



Darkgame (par Eddo Stern) explore le domaine de la privation du sensoriel.



WORLD OF GOO

Plus jeu d'expérimentation que jeu expérimental, World of Goo entretient des liens évidents avec le Genga (côté gameplay) et Eets (côté esthétique). Le soft est directement affilié à l'Experimental Gameplay Database, un ancien projet étudiant devenu entre-temps lieu de diffusion incontournable de la scène indie et plate-forme d'essai pour de nouveaux gameplays. Pour l'anecdote, World of Goo a été nommé à l'Independent Game Festival dans les catégories : « Meilleur jeu de l'année », design innovant et excellence technique.

Derrière ce nom plutôt hype (flow hein, pas Csiksentmihalyi) se cache une idée assez simple, à savoir cet état de « suspens » auquel accède le joueur lorsqu'il entre en phase avec son environnement de jeu. En fonction des jeux, le flow prend des formes différentes. Vous pouvez appeler ça une « vibe », « un killing spree » ou un « état contemplatif ». Mais revenons à nos moutons, ou plutôt à nos méduses : l'essentiel est donc de comprendre que certains jeux sont développés dans la perspective de générer des états psychologiques (et physiologiques ?) particuliers. fLOW en fait partie à triple titre, puisque, non content d'offrir au joueur un terrain d'expérimentation et d'explorer de nouvelles

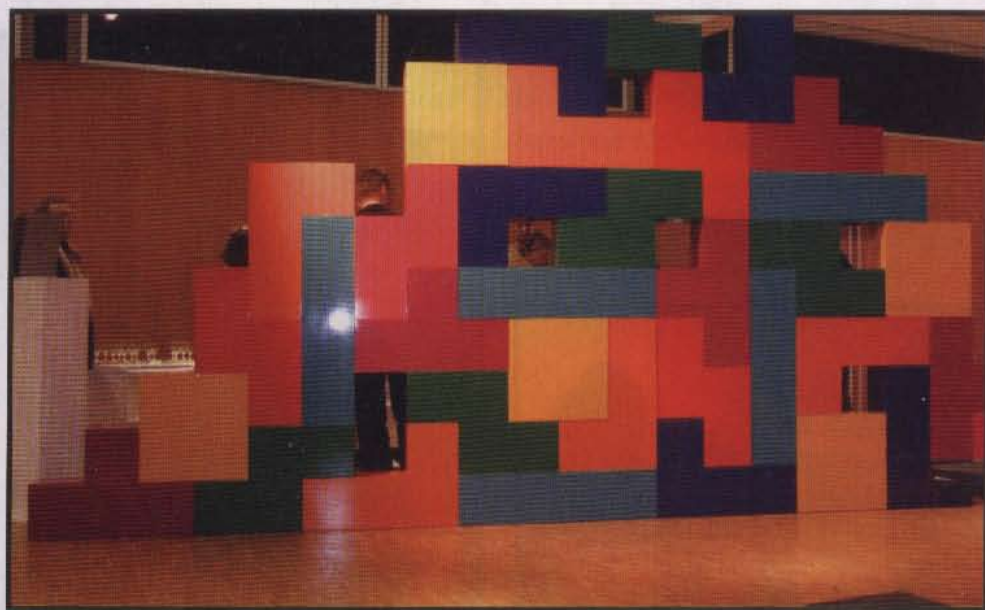


Line Rider de Bostjan Gadez. Ne me demandez pas le principe, je n'en ai aucune idée.

formes de gameplay, il se permet aussi de renverser le rapport traditionnel joueur/jeu. Dans fLOW, le rythme de jeu s'adapte en effet aux actions du joueur pour le maintenir dans un état de calme stationnaire, le joueur étant à la fois manipulateur et manipulé. Si vous avez suivi, vous devez maintenant vous dire : sacré nom d'une loutre ! Un jeu expérimental, c'est donc un peu tout et n'importe quoi ! Eh, bien, vous n'aurez pas tout à fait tort et pour vous remercier de m'avoir suivi dans ce sacré foutoir, je vous propose maintenant quelques œuvres moins connues appartenant à cette discipline complètement déjantée qu'est l'art contemporain.

ENIAROF, CETTE CHOSE QU'ON NE SAURAIT NOMMER.

Houlà, mais l'art contemporain, c'est pas l'étiquette qu'on colle sur des machins super-moches pour leur donner un genre ? Si vous êtes du style à aborder la chose sous cet angle, le mieux est sans doute de vous répondre : O.K. ! On s'en fout, appelez ça comme vous voulez, l'essentiel est de



Cette sculpture de Damien Aspe s'inspire des blocs Tetris. Elle fut exposée à la Pixel Night 3.0 de Meudon la première semaine de décembre.

faire preuve de curiosité deux minutes, vu le lot de réalisations décalées qui vous attendent d'ici à la fin de l'article. ENIAROF. Derrière ce mot étrange se cache un véritable maelström d'artistes, d'œuvres et de performances en tout genre. Pique-niques cosplay et dégustation de hot-dogs, chasse au trésor façon SuperMario-godemiché, bière, « Tennis for Two » contrôlé à la voix, simulateur de reportage TF1, femmes à barbe, cours d'esthétique mélangé à du Pong ou combats de boxe sur urne électorale, ENIAROF, c'est un peu la fête foraine de l'art contemporain monté sur le dos du jeu vidéo. Il s'agit avant tout d'une démarche (et par extension d'un collectif d'artistes) se produisant sur différents lieux d'exposition et à différentes occasions, comme le festival Villette Emergences, le Cabaret Aléatoire de Marseille ou encore le Centre international pour l'art et les nouvelles technologies (en République Tchèque). Le « concept » a été créé par Antonin Fourneau aux alentours de 2004, à l'époque où l'artiste (alors étudiant en cinquième année à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence) cherchait à mettre en place une forme de festival hybride. Fourre-tout estudiantin à la sauce punk, ENIAROF constitue aujourd'hui un puissant aimant à œuvres expérimentales. Un exemple un poil détaillé ?



Miroir, du collectif Dardex-Mort2Faim, retranscrit le portrait des spectateurs dans un design 8-bit.

BLIND — Par Jonathan Derrough et Hadrien Enlart dans le cadre de l'école Isart Digital

Tête-à-tête silencieux avec la créature, instantané d'une étoile furtive débusquée dans un angle incertain. Pour la trouver,



elle et ses sœurs, on apprend à s'orienter au juger dans le noir complet, une onde balancée à droite, une autre vers le plafond. Le nombre de tentatives est limité, on saute, tourne en rond, surpris par l'étrangeté de certaines permutations spatiales. Tableau d'Escher interactif ? Logiciel de dressage pour chien d'aveugle ? Blind, c'est d'abord une expérience 3D temps réel en environnement obscur, avec des ondes d'énergie pour éclairer la scène et progresser à tâtons. C'est aussi et surtout du repérage, de l'exploration, un face-à-face avec l'écran (noir), une investigation des territoires de l'avant-perçu et de l'après-percevoir. Blind explore le domaine de la perte, de l'image brièvement ranimée, puis à nouveau soufflée. Pas étonnant, vu la puissance de l'expérience, que le soft ait été récompensé du premier prix du 3D Cube, un concours réservé aux projets développés sur Virtools, et du prix spécial Arte-TV.

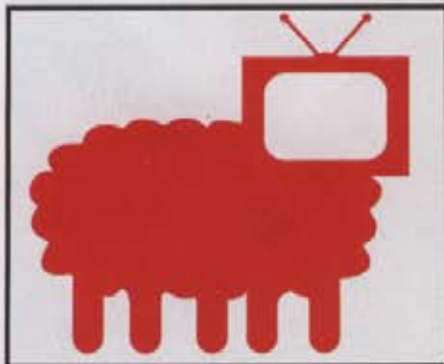
Mario Pression remplace le contrôleur par un jougeur pression.



Où comment jouer au ping-pong avec deux gameboys (et une table ?).

ADN FIGHTER, CHAISE ELECTROFUN ET AUTRES JOUJOUX

Prenez StreetFighter 2 in 1 (Streetniarof pour les intimes). Tenez-vous bien, sur cette super-famicom, les deux ports de manettes ont été reliés à un seul pad. Résultat, vous jouez contre vous-même ! Dans un trip schizo légèrement différent (les deux sont signés Antonin Fourneau), vous avez la console 4-en-1. Forcément absurde, vous vous y retrouvez en train de jouer à quatre jeux différents avec une seule manette. Soit vous vous concentrez sur un seul jeu et ignorez les trois autres, soit vous essayez de « rattraper les briques pendant que le mur s'effondre » si vous voyez l'idée. Vous pouvez aussi partir en impro



De 15 au 30 janvier 2008 à l'espace d'art municipal d'Aix-en-Provence se tiendra le festival Gametz, consacré aux œuvres numériques inspirées du jeu vidéo.



totale ou essayer de construire des liens symboliques entre les quatre parties, ou encore... Eh, attendez, je ne vais pas vous faire un listage ! Une œuvre expérimentale, ça se prête à un large champ d'interprétations et c'est bien là tout l'intérêt. Dans un tout autre style, il est difficile de passer sous silence le jeu de combat de Nicolas Moncasí, où la seule intervention des joueurs (en 1vs1) consiste à apposer son doigt sur un scanner digital. La machine relève ensuite les empreintes et détermine grâce à différents paramètres internes lequel des deux joueurs est le plus fort. Les avatars se mettent alors à s'affronter sans qu'aucun joueur ne puisse intervenir. Outre le potentiel subversif, tout l'intérêt est de pouvoir tisser des parallèles avec les jeux de hasard et revisiter le principe du Versus sous un nouvel angle. Un peu dans la même lignée, on peut d'ailleurs penser au Tekken Torture Tournament de Eddo Stern et à la PainStation, deux « jeux » faisant directement appel à la violence - non pour la légitimer, mais pour l'interroger. Même si

ENIAROF ne produit pas que des œuvres fun (à l'occasion, je reviendrai sur le sujet pour traiter plus directement la question du détournement et des œuvres abstraites), terminons ce dossier en évoquant la MadNES, une attraction plutôt avant-garde, réalisée cette fois-ci par Manuel Braun, Stéfan Piat et Antonin Fourneau. Qu'est-ce que la MadNES ? C'est très simple : une borne d'arcade suspendue par des câbles, comprenant une télévision, une NES, une cartouche Xevious et une bille en métal en contact avec les fils d'un joystick. Comment joue-t-on ? En poussant la borne dans tous les sens. Le résultat était donc assez proche d'une Wiimote, mais une Wiimote qui aurait la taille d'un frigo. Voilà, ce dossier est presque terminé. Il resterait encore énormément de choses à dire sur le jeu expérimental, à commencer par la diversité de ses enjeux. Je vais cependant m'arrêter là et conclure par l'interview. Il paraît qu'une approche en douceur vaut mieux qu'un coup de pied-de-biche.



Tétris en chœur et en es, une réalisation de Guillaume Reynaud exposée à Lausanne (Suisse).

Dardex & Mort2faim

(Stéphane Kyles, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet, Loïs Roussillon)



The "Camping Station" is a minimal interface video techno/sound installation. It is a transportable table equipped with four pushbuttons, speakers and LCD screen. The spectators are invited to do one techno mix while composing together with their partners and becoming DJ/VJ virtuosos.

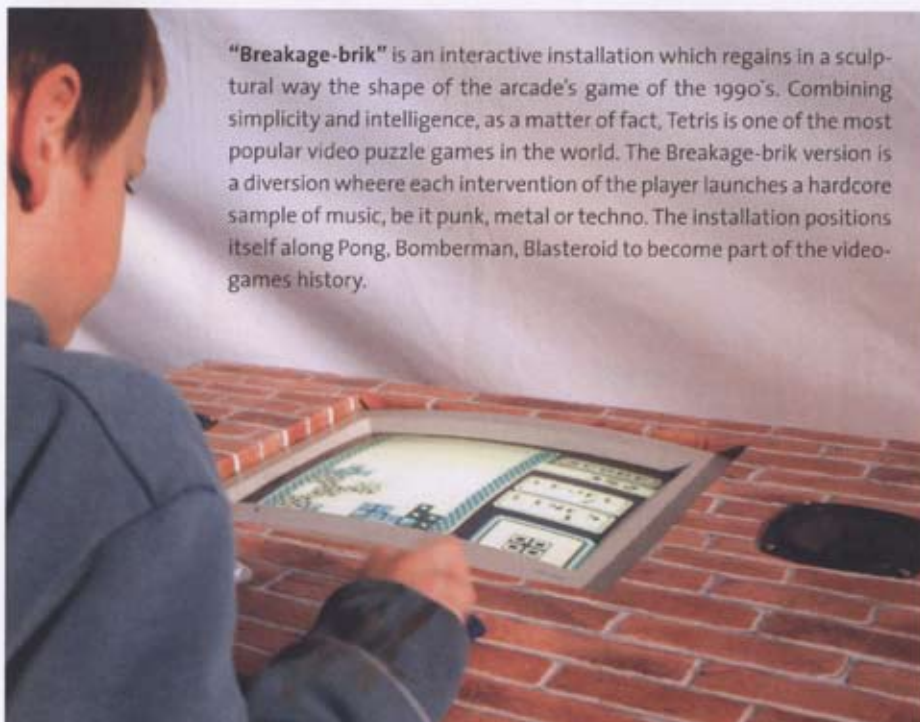


the camping station & breakage-brik

"Breakage-brik" is an interactive installation which regains in a sculptural way the shape of the arcade's game of the 1990's. Combining simplicity and intelligence, as a matter of fact, Tetris is one of the most popular video puzzle games in the world. The Breakage-brik version is a diversion where each intervention of the player launches a hardcore sample of music, be it punk, metal or techno. The installation positions itself along Pong, Bomberman, Blasteroid to become part of the video-games history.

Dardex & Mort2faim collective gathers several graduates of the Academy of Fine Arts in Aix in Provence whose work is rooted in the urban arts. As activists and performers, Dardex & Mort2faim initially engaged in exploration of chaos aesthetics. Sensitive to the universe of «8-bits» old game consoles as well as the revolution of computers and networks, they express themselves through several media such as video, laser, web or sound in both performances and installations

<http://dardex-mort2faim.blogspot.com>
<http://www.mort2faim.com>
<http://dardex.free.fr>



Intercâmbio continua

Começa hoje a coletiva dos artistas franceses

ISABELLE BARROS

O intercâmbio entre os artistas plásticos recifenses e franceses, iniciado ano passado com a passagem de seis artistas locais pela cidade de Aix-en-Provence, no Sul da França, continua rendendo desdobramentos. Um deles é a exposição "La Provence au Pernambouc", coletiva dos artistas Guillaume Stagnaro, Erik Samakh, France Cadet e o Coletivo Dardex. Os quatro fazem o caminho inverso, tendo em comum uma arte que se identifica profundamente com o urbano e a tecnologia. A abertura da exposição, às 20h, terá uma performance com laser do Dardex e a participação especial de um bode (sim, o animal).

O grupo de Quentin Destieul e Romain Senatore apresenta um vídeo com o registro da ação efetuada há uma semana no campus da UFPE. Os dois representantes do coletivo também se impressionaram com a história de ataques de tubarão registrados na Cidade e farão uma espécie de "aquário" no porão do casarão



A INSPIRAÇÃO surgiu da lenda do boi voador

antigo do museu, usando a iconografia normalmente associada a esses eventos. "Na França, a arte é 'limpa' demais. Queremos estabelecer relações mais ambíguas com o público", dizem os artistas. Outra versão do trabalho será apresentada em Aix-en-Provence logo depois que os dois chegarem lá.

Erik Samakh traz seu conceito de "flautas solares" que emitem som à base de sensores de energia solar. As flautas estarão dispostas entre a Galeria Cícero Dias e o velho palacete do Museu do Estado,

segundo o francês, "como forma de amplificar o barulho da cidade e fazer com que as pessoas tenham mais atenção sobre o espaço ao seu redor". Dentro da parte nova do museu, funcionarão as bengalas sonoras, feitas de cana-de-açúcar, nas quais o público poderá gravar sons. O trabalho também promoveu um encontro entre Erik e o artesão caruaruense João do Pife.

Enquanto Samakh trabalha com a tecnologia para realçar a ligação entre a tradição e a arte contemporânea, Guillaume Stagnaro e France Cadet



ERIK SAMAKH trabalha co

são os dois artistas que se aproximam mais da ciência pura à fim de executar suas obras. O primeiro utiliza elementos de realidade virtual para criar dispositivos como a instalação "Papillons" (Borboletas), em que borbo-

[RESIDENCE - EXPOSITION - ATELIER]

avec le collectif Dardex Mort2Faim

« Psychotik Room »

Ce projet a reçu une aide à la résidence de création multimédia en Languedoc-Roussillon

Kawenga accueille Quentin Destieu, Sylvain Huguet, Romain Senatore, du collectif Dardex - Mort2Faim, et Pascal Silondi pour finaliser et présenter le projet d'installation interactive «Psychotik room».

Artiste et performeur, ce jeune collectif s'attache à détourner des technologies innovantes et ludiques pour en faire leurs outils d'expression. L'exposition se déroule du 27 mars au 11 avril, une soirée microvision et un atelier sont proposés en amont.

Résidence de création du 10 au 20 mars

Soirée Microvision le 17 mars à 20h

Atelier "Brico média", les 21 et 22 mars

Exposition du 27 mars au 11 avril

Téléchargez le dossier de presse

infos presse : Grégory DIGUIET - gregory.diguiet@kawenga.com - 04 67 06 51 66



EXPOSITION

Psychotik room, installation et immersion virtuelle

Du 27 mars au 11 avril, du lundi au samedi de 14h à 18h - entrée libre -

>> Vernissage le jeudi 26 mars à partir de 19h.

Psychotik Room est une installation interactive où le spectateur est immergé dans une chambre d'isolement psychiatrique par le biais d'un casque de réalité virtuelle.

Grâce à des capteurs de mouvements et de pulsations cardiaques, l'environnement 3D et l'univers sonore sont modifiés en temps réel en fonction du comportement du spectateur.

Cette installation établit une relation entre les nouvelles technologies et l'isolement social de l'individu.

Elle questionne la fragilité du corps humain face à un univers hospitalier stérile, se référant à l'esthétique des films d'horreur.



Psychotik Room @ Kawenga

from Kawenga



SOIRÉE MICROVISION

Psychotik room, installation et immersion virtuelle

Le mardi 17 mars, 20h - Entrée libre

Cette soirée axée autour des différentes activités du collectif met l'accent sur les systèmes immersifs comme les casques de réalité virtuelle ou les salles "oubliques immersives".

Quelle est la place du spectateur dans ces nouveaux dispositifs ?

Comment se réapproprie-t-il son corps une fois "immergé" ?

[RECHERCHER]

OK

[PROGRAMME]

[2009]
[2008]
[2007]
[2006]
[2005]
[2004]
[2000/2003]

Production et soutien :

Psychotik Room est une
co-production
M2F création et Kawenga

Ce projet a reçu une aide
à la résidence de
création multimédia
en région
Languedoc-Roussillon.

infos presse :
04 67 06 51 66

ATELIER

"Brico Média"

Les 21 et 22 mars (tout le week-end)

Animé par le collectif Dardex - Mort2faim

Avec la participation de Ivan Chabanaud et Julien Marro-Dauzat



"Brico Média" est un projet de workshop autour du ludique et du détournement informatique, il vise à encourager la création dans le domaine du bricolage multimédia. Il s'agit de mener une exploration à la fois théorique, pratique et expérimentale autour de différentes disciplines : le hacking, le circuit-bending, le bricolage interactif, le tuning informatique, dans l'art contemporain.

Les participants travailleront en groupe ou individuellement. Ils détourneront de leur utilisation des moyens simples accessibles et peu coûteux (boutons et dalles tactiles, manettes de jeux vidéos, WiiMote) et fabriqueront des contenus vidéo, son, ou 3D, et des interfaces permettant au public d'interagir sur ces contenus, reliés par une programmation simple.

Objectifs du workshop :

- Découvrir des pratiques artistiques
- Appréhender des moyens de réalisation
- Concevoir et réaliser un projet lié au détournement informatique

Vous pouvez venir avec :

- votre ordinateur
- votre caisse à outils (quelques outils : tournevis, pinces, ...)
- vieilles souris, vieilles manettes, vieux claviers USB (même hors d'usage)

Renseignements et inscriptions : gregory.diguet@kawenga.com

Tarif : gratuit pour les abonnés à Kawenga (abonnements d'un an).

LE COLLECTIF DARDEX-MORT2FAIM

Le collectif Dardex-Mort2Faim regroupe plusieurs artistes, Quentin Destieu, Sylvain Huguet, Romain Senatore, en collaboration avec Pascal Silondi, Stéphane Kyles, Ivan Chabanaud, Julien Marro-Dauzat pour le projet Psychokk Room.

Tant activistes que performeurs, ils se sont d'abord engagés dans l'exploration du ludique, mélangeant une esthétique populaire détournée à la culture underground, mettant en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel. Sensibles à l'univers du jeu vidéo «8-bits» comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme la vidéo, le son, le graphisme, le design, le laser et le web dans des installations et des performances, utilisant l'interactivité et le jeu.

Travaillant en collaboration avec le Centre International d'Art et de Nouvelles Technologies de Prague (CIANT), Le festival Emergences à Paris et la Fête Foraine expérimentale Eniarot, ils présentent régulièrement leurs travaux depuis 2003 dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger.

|-| www.dardex-mort2faim.blogspot.com



itw de Dardex/M2F à Kawenga - 27 mars 2009

from Kawenga



itw de Dardex/M2F à Kawenga - 27 mars 2009

LA RESIDENCE A KAWENGA

Du 10 au 28 mars

Kawenga développe l'accompagnement apporté aux artistes dans leurs démarches de création. C'est avec la volonté d'encourager l'émergence et de permettre l'accueil d'artistes que nous proposons des compétences, des espaces et des dispositifs adaptés. Résolument transdisciplinaires, les projets soutenus sont propices aux rencontres avec tous les publics.

Renseignements sur les résidences :

gregory.diguet@kawenga.com

Rechercher: 

Dans les articles



Dans les Flash Info

Ok

Article du 28/03/2009 à 15:37

Arts numériques : Kawenga s'ouvre au public



"Psychotik Room", du collectif Dardex Mort2Faim.

Véritable soutien pour les artistes du multimédia et des arts numériques, Kawenga s'installe boulevard Louis-Blanc et devient un lieu de découverte pour le public.

Kawenga, créée en 2000, inaugure ses nouveaux locaux boulevard Louis-Blanc à Montpellier, vendredi 27 mars. La structure dédiée au multimédia et aux arts numériques a été créée au départ, pour sensibiliser les artistes aux diverses pratiques possibles dans le domaine (voir la vidéo ci-dessous, Grégory Diguët, chargé de production et de diffusion présente

Kawenga). Aujourd'hui, cet espace de création et de rencontres s'ouvre aussi à l'événementiel. Les nouveaux locaux de Kawenga, plus vastes, permettent d'exposer les travaux d'artistes en résidence ou venus d'ailleurs. Cet espace possède un centre de documentation et propose des ateliers découvertes. Kawenga devient aussi un lieu d'exposition et de projection pour des festivals comme Hybrides.

En ce moment, on peut notamment expérimenter la sensation d'enfermement, à travers une installation interactive, Psychotik Room, du collectif Dardex Mort2Faim. Ou encore découvrir l'installation Ex-iles, du collectif Electronic Shadow, reconnu au niveau international dans le monde des arts numériques. C'est un bassin d'eau devant lequel on s'approche. Notre ombre s'y répercute et une silhouette se met à nager, jusqu'à atteindre une autre rive, sur internet.

Lucile Pinault

Kawenga : 21, bd Louis-Blanc à Montpellier. Tél. 04 67 06 51 66.

Ouvert au public du mercredi au vendredi de 14h à 19h.

A lire également:

- Le site de Kawenga



Actualité Flash info

18:32 Ecroué pour injures homophobes

00:20 Festival Electromind annulé

18:31 TAM : le ticket passe à 1,40 €

12:49 Près-d'Arènes : feu à la casse auto

15:01 Foot : l'OM-Lille à Montpellier

<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >> Tous les Flashs

Envoyer l'article

Imprimer

Réagissez à cet article !

Les offres
FIDELITE

12 mois
c'est VOUS



REGION

FRANCE

ECONOMIE

SPORT

INFO VILLE

Culture | Cinéma | People | Recette | Restaurant | Sortie

ACCUEIL > HIGH TECH

HIGH TECH

DEMARRAGE

FAVORIS

FLUX RSS

Édition du vendredi 20 mars 2009

Exposition Quand la technologie devient art branché



DR

La maison Kawenga rouvre ses portes. Laborantin aux tendances numériques assumées, ce lieu d'expérimentation technologique accueille de nouveaux talents, hackers boutonneux et informaticiens confondus, dans ses locaux flambants neufs de Montpellier.

Dépaysant, le voyage proposé par **Kawenga** promet de l'être. Installé depuis peu au 21 boulevard Louis Blanc cet authentique havre de technologies regorge de fils et branchements incongrus, de matériel introuvable ailleurs que dans les stocks surprotégés de la Silicon Valley ou de la Nasa. Passé maître en matière d'expérimentation high tech, le collectif **Dardex-mort2faim** est le premier à s'emparer des lieux. Invasion montpelliéraine prévue le 27 mars prochain. Plutôt à son aise dans les locaux immaculés de Kawenga, Dardex-mort2faim ne relâchera son emprise artistique que le 11 avril.

Les yeux et les oreilles couverts par un casque estimé à quelques 10 000 euros, le tout branché sur une machinerie aussi coûteuse qu'elle est ancienne, les artistes du collectif Dardex plongent le visiteur dans un monde entièrement virtuel, factice. Une chambre d'asile psychiatrique modélisée en trois dimensions (3D), capitonnée du sol au plafond, sans aucune issue. L'ambiance est voulue oppressante. L'immersion, totale. Dans cette expérience virtuelle, le "cobaye" n'entend rien sinon le son de ses propres battements de cœur. Mesurés en temps réel, les palpitations et le stress influent directement sur l'environnement en 3D, pliant les murs, contorsionnant les formes.

Le dispositif inventé par Quentin Destieu et de Sylvain Huguet agit à l'instar d'un miroir. *Psychotik Room* place l'individu dans une situation d'isolement similaire à celles du quotidien, du travail en solitaire aux rues bondées d'inconnus. Les rencontres, justement, les deux artistes s'y plient volontiers. Premiers résidents des nouveaux locaux du groupe Kawenga, les inventions du collectif Dardex sont accessibles au public du lundi au samedi de 14 à 18h, du 27 mars au 11 avril. Avec en prime, des ateliers d'initiation aux nouvelles technologies. Adeptes du recyclage en tout genre, les deux artistes et Kawenga invitent en effet les curieux à des ateliers de bricolage un brin déjantés. Changer une poubelle en platine pour DJ ou ressouder les touches de son clavier à des boutons faits maison, néophytes et informaticiens accomplis trouveront dans le blanc impeccable de la maison Kawenga de quoi s'exprimer, et pourquoi pas, de quoi apprendre.

R.G

LES 14ÈMES RENCONTRES DE L'ORME

LE RENDEZ-VOUS ANNUEL DES ACTEURS DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF ET CULTUREL

recherche...

→ ACCUEIL

→ VISITER
→ EXPOSER
→ CONTRIBUER

→ PROGRAMME

→ PARTENAIRES
→ EXPOSANTS
→ INTERVENANTS

→ INFOS PRATIQUES
→ ORGANISATEURS
→ ESPACE PRESSE

→ BILANS - ARCHIVES

PARTENAIRES

ZINC

Friche la Belle de Mai
41, rue Jobin
13003 Marseille
Tel : 04 95 04 95 12
Fax : 04 95 04 95 00
Email : caroline[point]clement[at]aobase[point]lafriche[point]org
www.zinclafriche.org



ZINC/ECM aux 14^{es} Rencontres de l'Orme

Des propositions sous forme de NUMERICLUB :

● Exposition du collectif Dardex M2F

Les 25 et 26 mars, Mezzanine du Pôle Média.

Le collectif Dardex-Mort2Faim regroupe plusieurs artistes, tant activistes que performeurs, qui se sont d'abord engagés dans l'exploration du ludique, mélangeant une esthétique populaire détournée à la culture underground, mettant en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel. Sensibles à l'univers du jeu vidéo comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme la vidéo, le son, le graphisme, le design, le laser et le web dans des installations et des performances, utilisant l'interactivité et le jeu.

ZINC, avec la complicité d'Isabelle Arvers, propose de découvrir pendant les Rencontres de l'Orme de découvrir une sélection de trois de leurs installations (Camping Station, Miroir 8-bits, et Urban Proof), au cours de visites accompagnées par des médiatrices culturelles de l'art.



Educatec, Partenaire des
14^{es} Rencontres de l'Orme



Dans le cadre de la formation initiale de ses étudiants, l'Ecole de journalisme et de communication de Marseille s'associe à cette 14^{es} édition.



Les étudiants de 2^e année de l'IUFM-Université de Provence suivront les débats, tables-rondes et ateliers dans le cadre de leur formation, pendant les deux jours des Rencontres.



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



Playlist vidéo #13 par le collectif Dardex-Mort2Faim

par Marie Lechner

tags : vidéo , youtube , playlist



La playlist du collectif Dardex-Mort2Faim

Ecrans a invité plusieurs artistes, musiciens, plasticiens, critiques, créateurs de jeux à proposer leur sélection de vidéos sur Youtube, Dailymotion et autre Google Video. Ils vous invitent à une ballade décalée et subjective dans cette jungle d'images où collisionnent vidéos amateurs et productions commerciales piratées, créations originales et remix sauvages, archives exhumées et autres ovnis audiovisuels. Le collectif Dardex-Mort2faim vous propose une virée autour du ludique et du détournement dans l'art contemporain :

Le collectif **Dardex-Mort2Faim** regroupe plusieurs artistes, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet et Stephane Kyles. Tant activistes que performeurs, nous nous sommes engagés dans l'exploration du ludique, en mélangeant une esthétique populaire détournée à la culture underground, mettant en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps numain face au monde actuel. Sensibles à l'univers du jeu vidéo « 8-bit » comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, nous nous exprimons via différents médiums, utilisant l'interactivité et le jeu, comme le stand de tir au paintball et le Cass-brik techno qui permettent de mixer de la musique ou de la vidéo.

Que se passe-t-il quand des jeux vidéo deviennent des médiums permettant à des artistes de créer, quand des artistes investissent les univers virtuels et le réseau ? Quand l'art contemporain s'ouvre à des univers ludiques et déjantés ? Nous avons sélectionné une série de vidéos, reflétant différents modes d'expression artistique, de la musique « 8 bit » aux installations interactives, en passant par la vidéo d'art, la performance et les « festivals off ».



TOP FORUMS

- Forum GTA 4
- Forum Les Sims 3
- Forum Wakfu
- Forum Starcraft II
- Forum PES 2009
- Forum Final Fantasy 13
- Forum Battlefield Heroes
- Forum Football Manager

Publicité

Achetez services compris

DARTY
DARTY.COM

TOM'S GAMES > ARTICLES > Exposition Gamerz 02

Exposition Gamerz 02

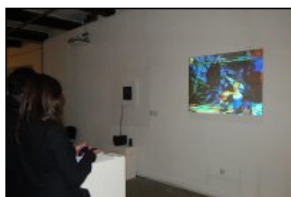
Exposition Gamerz 02

Pour la seconde année consécutive, l'exposition multimédia **Gamerz** organisée par le collectif Dardex-Mort2Faim nous proposait de découvrir une quinzaine d'œuvres originales du 15 au 27 janvier à Aix en Provence. Lorsque des artistes investissent l'univers du jeu vidéo pour s'exprimer, les supports traditionnels se mêlent à l'électronique ouvrant par la même occasion de nouveaux champs de réflexion. Présents lors du vernissage de l'exposition, nous avons été captivés par ces dispositifs contemporains, parfois étranges mais toujours plein d'interrogations sur les univers ludiques d'aujourd'hui.



Par Kom23, le 18 janvier 2008.

Sous le signe du Game Art



L'une des œuvres les plus ludiques propose une version remaniée de Street Fighter

C'est dans une ambiance détendue que l'exposition s'est ouverte mardi au sein de l'espace municipal d'art contemporain Sextius d'Aix en Provence. Le public est venu nombreux et souriant, ce qui augurait une soirée réussie. Comme on peut le voir sur le site officiel de l'exposition, la quinzaine d'œuvres exposées, issues des scènes française, tchèque et slovène, offrent un large spectre représentatif des différents mouvements de Game Art. Certains dispositifs sont très proches du jeu vidéo, à l'image de la borne Street Fighter de Stephane Kyles très appréciée du public. Remanié avec MUGEN ([voir le site](#)), cette œuvre propose un jeu de combat avec des personnages funs et subversifs comme Homer Simpson, Mario ou Georges Bush. D'autres présentent un lien plus ténu avec l'univers vidéoludique comme le jeu de fléchettes en carton de Sylvie Reno, une artiste marseillaise travaillant sur la cartonnisation du monde. Mais le pari semble réussi puisque toutes les pièces proposent une réflexion poussée sur le jeu et son impact social.

BON PLAN



FM 2009
Dispo à **23€**
chez **2xMoinsCher**

Exclusif : **5€ offerts !**
Code : **TOMSGAMES**
Cliquez ici !

NEWSLETTER

Votre e-mail OK

Déjà inscrit ?

NOUVEAU



SONDAGE

Depuis combien de temps connaissez-vous Tom's Games / JeuxVideoPC ?

- ☐ Plus de 5 ans
- ☐ 2 à 5 ans
- ☐ 1 à 2 ans
- ☐ 6 mois à 1 an



LIENS UTILES

Jeux de miroirs

S'il y'a une oeuvre qu'on ne peut pas rater dans la petite salle d'exposition, c'est bien celle de Damien Aspe, une représentation en volume de Tetris. Cet énorme mur de couleur met en scène l'emprisonnement social du joueur mais propose aussi de revisiter la chute du mur de Berlin. N'oublions pas que le jeu, inventé par un Russe en 1985, peut être vu comme une arme sournoise de l'Est tant il a fait chuter la productivité de l'Ouest en fin de guerre froide. Côté emprisonnement social, Sylvain Huguet nous a lui aussi servi un grand cru avec son montage vidéo mettant en scène un joueur devenant progressivement fou devant son écran. Un dispositif ingénieux agissant comme un miroir sur des visiteurs souvent troublés.

Les miroirs sont d'ailleurs un élément central de l'exposition, comme le miroir 8-bit de Quentin Destieu et Romain Senatore. Cet écran surmonté d'une webcam présente le reflet pixelisé du spectateur lorsqu'il passe devant. Idéal pour savoir si on a un meilleur look que Mario en basse résolution. Un autre miroir interactif, cette fois de Douglas Edric Stanley, propose une réflexion intéressante sur la genèse de formes graphiques. Un Mac, surmonté d'une Webcam, retranscrit, anime et réarrange les formes les plus persistantes qu'il capte autour de lui comme les contours d'une silhouette ou les ombres d'un visage. On se surprend à tenter de créer des éléments visuels devant ce miroir magique et à les regarder évoluer.

Au fil de la visite, on croise également la superbe pièce d'Antonin Fourneau et de Manuel Braun. Cette planche de clous et de fils de fer recouverte de plexiglas présente en son centre un petit écran affichant une version de Street Fighter. Chaque joueur peut glisser des billes de métal dans ce dispositif. Le parcours aléatoire des billes générera une série de coups pour chacun des joueurs suivant les contacts avec les barres métalliques. Une expérience pour le moins saisissante puisque, pour la première fois, il faut accepter de perdre le contrôle pour pouvoir jouer à ce jeu de combat.

Enfin, comme on ne peut pas décrire toutes les pièces que nous avons croisées, terminons sur celle qui nous a le plus impressionnée. Il s'agit d'une oeuvre de Pascal Silondi, un français émigré en République Tchèque. Elle nous propose d'explorer un univers 3D sur écran géant à l'aide d'un...couteau. C'est en donnant des coups de surin dans une planche pleines de contacteurs recouverte de mousse que l'on se dirige dans la **modélisation** d'un univers violent et torturé. Et il ne faut pas faire semblant car le dispositif prend en compte la vélocité du coup porté. Un travail superbe qui transpose la violence du jeu vidéo hors de l'écran.



Le Mur de Tetris, une oeuvre pour le moins impressionnante

1 à 6 mois
Moins d'1 mois
Aujourd'hui !

OK

Voir les résultats
Réagir à ce sondage

AUTRES SITES



BH Mag

• Top partenaires :
• Jeux PSP
• Video Games

• Sites de jeux
• Clans de joueurs

• Nos partenaires
• Sites amis

JEUXVIDEOPC.COM

JEUXVIDEOPC.COM

Soirée



Confipop et Sidabitball ont littéralement enflammé l'amphithéâtre qui s'est rué sur scène pour danser.

bonheur à voir et à entendre.

Enfin, le clou de la soirée aura été le live de Sidabitball et Confipop (leurs pages My Space [ici](#) et [ici](#)). Ces deux artistes, de plus en plus connus, créent de la musique électro 8-bit en utilisant une gameboy comme sampleur/séquenceur principal. Confipop utilise même des jouets pour enfant afin d'agrémenter le live de variantes acoustiques. Leur performance a complètement électrisé le public qui est monté sur scène pour danser sur les rythmes électro endiablés, que ce soit les reprises 8-bit de hits connus ou les créations originales des deux artistes. Un final en beauté pour une soirée vraiment réussie.

Si vous nous lisez aujourd'hui, vous avez malheureusement raté cette soirée de performance. Toutefois, vous pouvez toujours vous rendre à Aix jusqu'au 27 janvier pour aller visiter l'exposition Gamerz02. Pour sa deuxième année, comme nous l'avons constaté, le festival prend son essor. De plus en plus d'artistes répondent à l'appel (22 cette année contre 13 l'année dernière), mais aussi le public de plus en plus intéressé par les thématiques du Game Art.



**Exposition Gamerz 02, du 15 au 17 janvier 08 - orga :
dardex mort2faim / Aix en provence**

Que se passe-t-il quand des jeux vidéo deviennent des médiums permettant à des artistes de créer, quand des artistes investissent les univers virtuels et le réseau ? Quand l'art contemporain s'ouvre à des univers ludiques et déjantés ?

L'exposition multimédia Gamerz vingt créateurs marquant les courants émergents de la scène contemporaine artistique en explorant des réflexions environnementales inspirées par le jeu vidéo : une exposition de quinze jours et une soirée exceptionnelle de performances, concerts, installations et autres shows excentriques.

Pour l'occasion, la team Labomedia aka Philippe Coudert et Benjamin Cadon proposent l'installation "Spiel und Tod" (Le jeu et la mort), un pong sans écran dans lequel les joueurs deviennent « raquettes » et jouent avec une balle de pong sonore diffusée en quadraphonie. Les balles sont constituées de phrases philosophiques tirées d'un discours d'Adorno sur l'"industrie culturelle".

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

>>> [le site Web de l'expo](#)



LE COLLECTIF ARTISTIQUE DARDEX MORT2FAIM

CONFÉRENCES - DÉBATS - RENCONTRES

[< Toute la liste](#)

Cycle : Web Flash Festival 2008

25 mai 2008
17h45 - 18h45

Grande salle  [Plan d'accès](#)

entrée libre

 [Toutes les séances](#)

[< Toute la liste](#)

[Haut de page](#)

Informations pratiques Achetez vos billets Laissez-passer Éducation Location d'espaces Vos questions Presse



poptronics

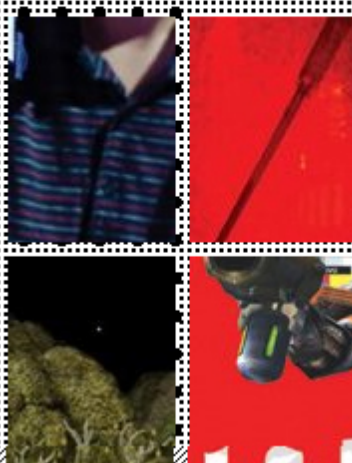
pop'art

pop' top

« septembre »

	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

< abonnement >



Exposition « Gamerz 02 », du 15 au 27/01 à l'Espace municipal d'art contemporain Sextius d'Aix-en-Provence. Entrée libre. Soirée de performances le mardi 15 janvier avec ConfiPop et Sidabitball, à l'amphithéâtre de l'Ecole supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, à partir de 20h30.

DLG



« From Russia With Fun », de Damien Aspe, représentation en volume du Tetris, mythique jeu chronophage. © DR

< 14'01'08 >

Gamerz 02 part d'une idée simple : c'est dans les vieux pots (jeux) qu'on fait les bonnes soupes (expos). Vingt-deux artistes français, tchèques et slovènes proposent au visiteur de se frotter à des œuvres résolument lo-tech, souvent faites à partir de vieux jouets électroniques ou de consoles de jeux récupérées et de bibliothèques de sprites détournées. Lors de la première édition de l'exposition, fin 2006, le public pouvait ainsi découvrir une « adaptation » du jeu « Donkey Kong », dans laquelle le singe de Nintendo jetait non plus des tonneaux sur Mario, mais des mass media à des dindons qui s'en repaissaient, enflant à vue d'œil avant d'exploser.

A l'origine de l'événement, l'association M2F Créations, fondée par une poignée d'artistes tout juste diplômés des beaux-arts d'Aix-en-Provence. De cette structure est né le collectif Dardex Mort2Faim, pour explorer les enjeux du game art. « Le but était de s'emparer du jeu vidéo, qui a dépassé le film (en volume de ventes, ndlr), d'avoir accès au code source pour pouvoir le détourner et dépolitiser les choses, faire autre chose que des jeux violents où l'on se tire dessus ou des simulations de combat orchestrées par les militaires à partir de moteurs de jeux vidéo rachetés », explique pour poptronics Quentin Destieu, membre du collectif.

« Insert coins », l'installation vidéo du collectif Dardex Mort2Faim exposée pour la première édition de Gamerz :



Toutes ces installations « participatives » servent à rendre le message accessible à un public plus large que celui que l'on croise dans les galeries, à faire venir aussi ces gens qui ne sont pas hostiles à l'art, mais qui jugent son milieu trop élitiste. Jusqu'aux enfants, naturellement attirés par l'aspect « jeu vidéo » de la chose, mais qui, explique l'organisateur, « se rendent compte que quelque chose est détourné, ne serait-ce que parce que ces jeux vidéo-là n'appartiennent pas à leur époque ».

Pas si loin de nos canons ludiques et de la Wiimote de Nintendo, l'artiste tchèque Pascal Silondi propose « Tchouri » (mot romani à l'origine de notre « surin »), une installation où l'utilisateur se dirige dans un monde en trois dimensions en plantant un poignard dans une surface en latex munie de capteurs. « Une autre problématique, plus poignante pour le public », selon Quentin Destieu. Poignant aussi, le « Spiel und Tod » (en français « le jeu et la mort »). Cette installation de Benjamin Cadon et Philippe Coudert s'inspire du jeu « Pong », à ceci près qu'il n'y a pas d'écran, que les spectateurs, dont les mouvements sont captés, font eux-mêmes office de raquettes et que les balles – sonores, diffusées dans un environnement en quadraphonie – sont des phrases philosophiques. Mais tout ne sera pas détournement : au milieu du game art, on pourra aussi saliver devant « Samorost 2 », le « art game » des Tchèques d'Amanita Design. Cette petite merveille de jeu d'aventure point'n click en Flash, plein d'humour et beau à en être émouvant, a déjà reçu quatre récompenses, dont le prix du meilleur « Web Browser Game » à l'Independent Games Festival 2007 à San Francisco.

actu expos

Gamerz 02 : game culture et création

PAR PIERRICK THEBAULT 05.01.2008



Que se passe-t-il quand des jeux vidéo deviennent, des médiums permettant à des artistes de créer, quand des artistes investissent les univers virtuels et le réseau? Posée pour la deuxième année consécutive, cette question provoque une nouvelle fois un véritable chantier artistique autour du jeu ! Réunis par l'association M2F Créations autour d'une exposition de quinze jours, vingt créateurs européens dévoileront bientôt leurs travaux, expérimentations et détournements à la sauce vidéoludique. Installations interactives, homebrews, productions plastiques, vidéos, performances et autres shows excentriques sont donc au programme de cet événement

déjanté, mêlant création contemporaine et technologie. On retrouvera avec plaisir Antonin Fourneau, qui présente avec Manuel Braun « Patch & KO », une version décalée de « Street Fighter », où la manette est remplacée par une bille déferlant sur une planche à clous. A voir également, le « Pong » sonore de Benjamin Cadon et Philippe Coudert, le « Miroir 8 bits » et l'excellent « Cass-Brik-Tekno » du collectif Dardex-Mort2faim, le module surprise de Servoslave et les films de Sylvain Huguet. Plus tangibles, mais tout aussi fascinants, les guns en carton de Sylvie Réno, le « Cube & pad » de Manuel Braun et la représentation en volume de « Tétris » de Damien Aspe ! Ne manquez pas non plus Sidabitball et ses remixes de Brassens et Moussorgski à la sauce 8 bits, ainsi que la performance de Jankenpopp, lors de la soirée d'inauguration. Prévus à partir de 20h30, les concerts auront lieu le 15 janvier l'amphithéâtre de l'école supérieur d'art d'Aix-en-Provence. L'exposition ouvrira quant à elle ses portes le même jour, à l'Espace municipal d'art contemporain Sextius d'Aix-en-Provence, et ce jusqu'au 27 janvier. Plus de détails sur le site de l'événement.

 [partager](#) [en discuter](#)