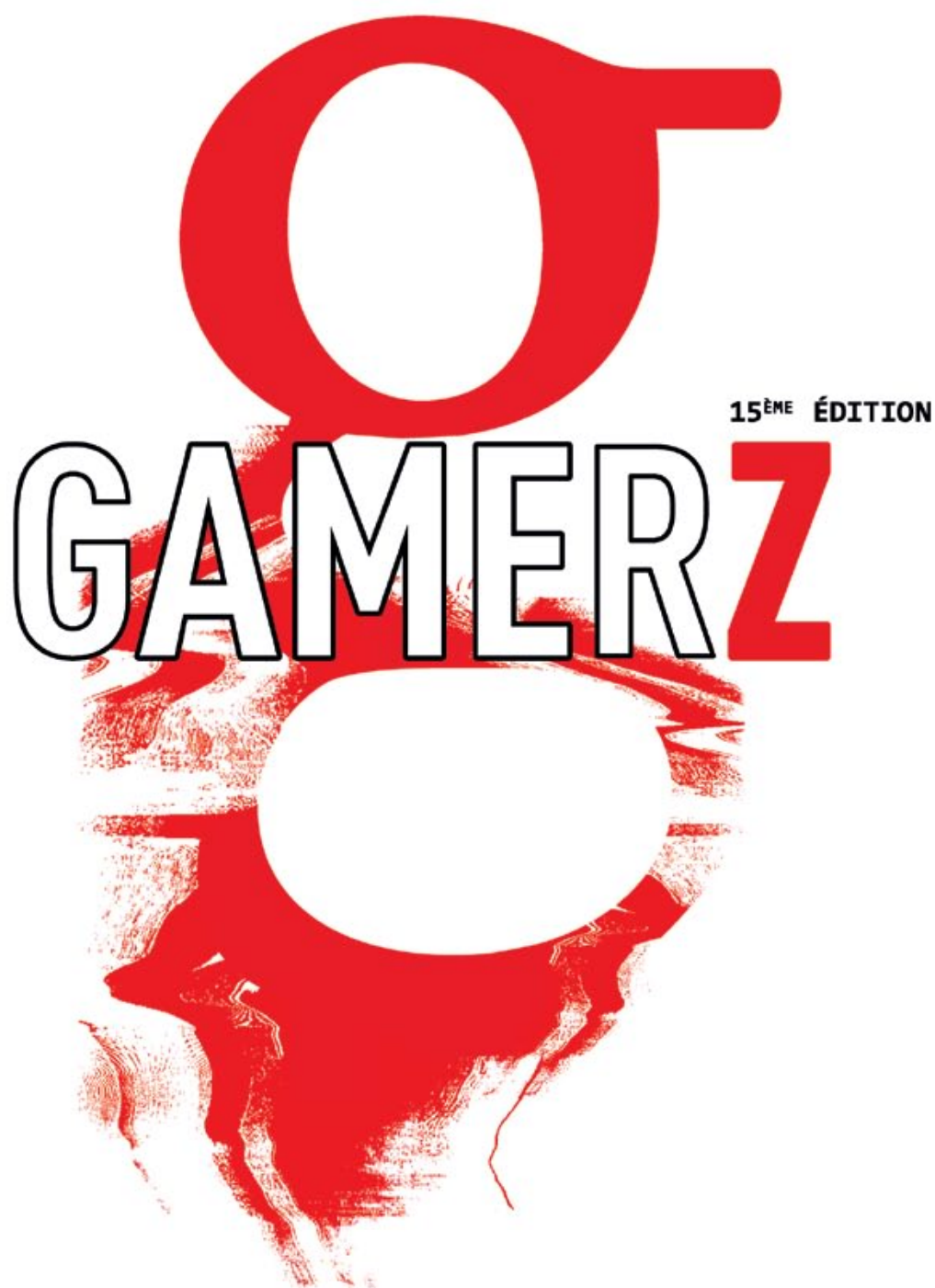
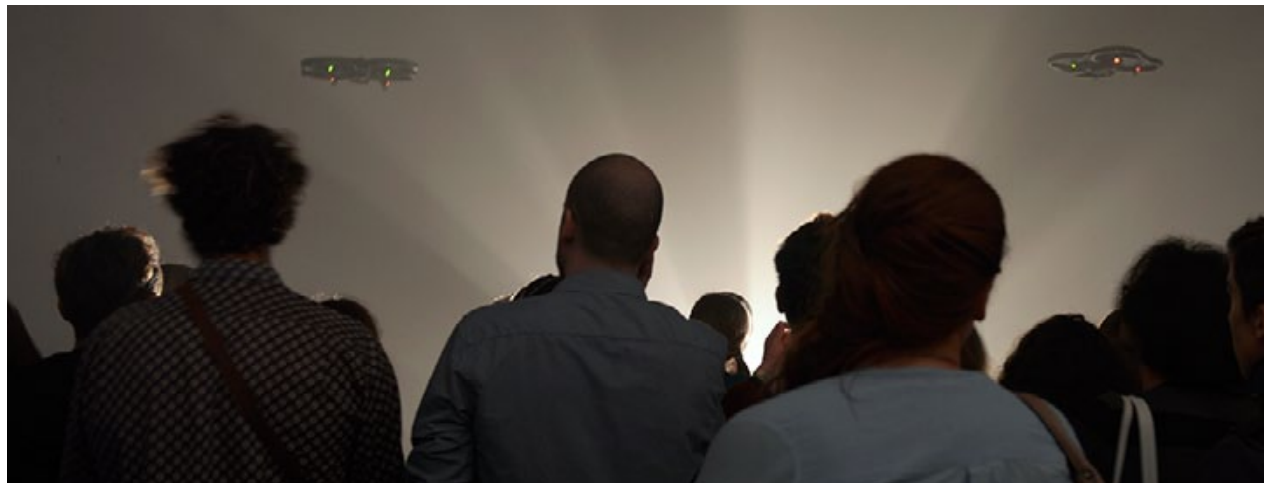


FESTIVAL DES ARTS MULTIMÉDIA
DU 13 AU 24 NOV. 2019
EXPOSITIONS PERFORMANCES WORKSHOPS CONFÉRENCES



AIX-EN-PROVENCE WWW.FESTIVAL-GAMERZ.COM
FONDATION VASARELY . ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
FÉLIX CICCOLINI . OFFICE DU TOURISME .
PATIO DU BOIS DE L'AUNE

GAMERZ 2019 | 15e ÉDITION



Depuis 2004, l'association aixoise M2F Créations | Lab GAMERZ s'inscrit au coeur de la création artistique en lien avec les pratiques numériques. Au fil des quatorze dernières éditions, le Festival international des arts GAMERZ - en coopération avec son réseau - s'est imposé comme un événement à part et référant, plaçant la ville d'Aix-en-Provence sur le devant des réseaux artistiques et numériques en France et à l'étranger.

Le Festival international des Arts Multimédia GAMERZ revient pour sa 15e édition cet automne du 13 au 24 novembre 2019 dans la ville d'Aix-en-Provence, après une pré-ouverture inédite et vibrante à Marseille. Le Festival GAMERZ déploie une programmation originale, internationale et résolument expérimentale en invitant de nombreux artistes à investir différents lieux de création contemporaine. Cette année, le festival interroge notre condition contemporaine en proposant la notion de «Digital Alter» comme axe de recherche et chantier artistique.

La programmation du Festival se veut ouverte à l'international au travers d'une sélection artistique exigeante mêlant les origines, les pratiques, les points de vue face aux enjeux grandissants du numérique. Ce parcours d'expositions sera rythmé par une série de temps forts et d'événements propices aux échanges et issus de la mutualisation de projets développés tout au long de l'année avec les acteurs du champ artistique, culturel, pédagogique et social.

Le circuit (expositions, conférences, performances, ateliers) se déploiera entre la Fondation Vasarely, l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini et le Patio du Bois de l'Aune.

À l'heure où les cultures numériques et vidéoludiques se retrouvent propulsées sur toutes les scènes internationales, ce circuit culturel placera la ville au centre de ces réflexions, en confrontant différentes problématiques artistiques actuelles. Loin d'un simple festival, GAMERZ engage un véritable chantier artistique afin d'emmener le public au coeur de ces nouvelles formes d'expression.

Tout au long du festival, l'association met en place des ateliers et Master Class en direction de différents publics, étudiants en art et universitaires, public adulte de toute catégorie socioprofessionnelle. Pour que l'art soit accessible à tous et dans un souci d'éducation à l'art contemporain, il nous paraît essentiel d'apporter aux publics quelques clés nécessaires à l'appréhension de ces nouvelles formes artistiques. Des actions pédagogiques et de médiations culturelles seront menées, en partenariat avec l'association Courant d'Art (association des étudiants en Histoire de l'Art et en Médiation culturelle, de l'Université Aix-Marseille). Ce parcours artistique et numérique proposera au public de découvrir les nouvelles tendances de la création. Au programme, plus de 10 jours d'expositions et un programme de rencontres, conférences, performances, ateliers et autres découvertes.

Une affiche pleine de surprise mêlant technologie et création contemporaine !

UN PARCOURS - DES LIEUX AIX-EN-PROVENCE & MARSEILLE

- Expositions collectives
- Ensembles monographiques
- Cycle de conférences
- Cycles de performances
- Ateliers et Master Class
- Accompagnement des publics et médiation



FONDATION VASARELY

1 Avenue Marcel Pagnol,
13090 Aix-en-Provence

- Exposition collective
- Ensembles monographiques
- Conférence

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART FÉLIX CICCOLINI

57 Rue Émile Tavan,
13100 Aix-en-Provence

- Cycles de Performances
- Master-Class



OFFICE DU TOURISME

300 Av. Giuseppe Verdi,
13100 Aix-en-Provence

- Exposition



PATIO DU BOIS DE L'AUNE

1 Place Victor Schoelcher,
13090 Aix-en-Provence

- Ateliers



GALERIE DES GRANDS BAINS DOUCHES

Pré-ouverture du Festival

Août-Sept. 2019 : 33 Rue de la
Bibliothèque, 13001 Marseille

- Exposition monographique
- Concerts et performances



LE RÉSEAU GAMERZ

LES PARTENAIRES

LES INSTITUTIONS :

Mairie d'Aix-en-Provence
Métropole Aix-Marseille-Provence
Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône
Région Sud
DRAC P.A.C.A.
DICREAM - CNC
Ministère de la Culture et de la Communication

LES PARTENAIRES OPÉRATIONNELS :

Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
École Supérieure d'Art Félix Ciccolini, Aix-en-Provence
OTTO-prod, Marseille / Maribor, Slovénie
Office du tourisme, Aix-en-Provence
Art-cade / Galerie des Bains Douches, Marseille
Diffusing Digital Art, Marseille
Rencontres du 9e Art Bd-Aix, Aix-en-Provence
Master Création Numérique, Aix-Marseille Université
GMEM, Marseille
Colson Wood, Cahors
CNRS, Marseille
PRISM,
1979, Marseille
MAS musique audio sons, Aix-en-Provence / Marseille

LES ASSOCIATIONS :

Courant d'Art, Aix-en-Provence
Cultures du Coeur, Aix-en-Provence / Marseille
Anonymal, Aix-en-Provence
Seconde Nature, Aix-en-Provence
Labomedia, Orléans
T'NTB, Arles
Château Ephémère, Carrières-sous-Poissy
ASOR productions, Marseille
Le Phare à Lucioles, Sault

LES MÉDIAS :

ArtPress, Paris
Makery, Paris
Nova, Paris
Art Hebdo Medias, Paris
Poptronics, Paris
Magazine MCD (Musiques et Cultures Digitales), Paris
La Provence, Aix-en-Provence
Digicult, Milan
Gamescenes, Italie
Radio Zinzine, Aix-en-Provence
Ventilo, Marseille
Point Contemporain, Paris
We make money not art, Angleterre

DIGITAL ALTER - EDITO

DU 13 AU 24 NOVEMBRE 2019

Retrouvez le programme du festival sur www.festival-gamerz.com

Un parcours d'expositions, des rencontres et temps forts (Performances, Conférences, Workshops & Master-class) avec près de trente artistes et intervenants internationaux invités dans différents lieux de la Ville d'Aix-en-Provence.
Fondation Vasarely - École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini - Office du Tourisme - Patio du Bois de l'Aune

Vernissage et ouverture du Festival

Mercredi 13 Novembre - à partir de 14h | Fondation Vasarely

Digital Alter

« Je constate que depuis que l'homme est homme il a éprouvé la nécessité impérieuse de se constituer un autre univers que le constatable et qu'il l'a constitué par la parole, et que cela, il l'a dénommé vérité. »

Et si l'enjeu technologique n'était pas tant celui de la connaissance et du pouvoir, mais avant tout celui du désir et du rapport à l'autre ? La création artistique en regard des outils contemporains permettrait-elle de réconcilier la parole et la vie, l'homme moderne et son avenir ? Le Festival international des Arts Multimédia GAMERZ revient pour sa 15e édition cet automne du 13 au 24 novembre 2019 dans la ville d'Aix-en-Provence, après une préouverture inédite et vibrante à Marseille. Le Festival GAMERZ est cette année pensé comme un temps permettant d'interroger l'humanité dans son rapport au monde. Il propose de sonder les influences des technologies numériques de notre condition existentielle grâce aux œuvres artistiques présentées. Entre métaphysique, cultures populaires, et technologies actuelles, les regards des artistes regroupés ici forment autant de représentations du réel en affirmant leur singularité comme objet poétique. Le festival présente près de trente artistes internationaux et propose au public un véritable circuit artistique dans plusieurs lieux culturels de la métropole avec des expositions, des conférences, des soirées de performances et des ateliers entièrement gratuits.

L'exposition Digital-Alter au cœur de cette édition articule trois ensembles monographiques permettant une vision précise du travail de ces artistes et les met en regard avec des œuvres sélectionnées pour les paradigmes d'altérité qu'elles portent. Les installations présentées deviennent alors des marqueurs facilitant l'analyse de nos sociétés en permettant d'identifier les courants de son époque. À ce titre, cette exposition se propose d'interroger « le passage des gestes d'amour dans les médiations techniques », au travers des langages, des supports et des matériaux numériques qui structurent désormais notre environnement. Les installations et performances présentées opèrent un jeu de distanciation qui renégocie les rapports entre symbolique et sémantique donnant naissance à des formes originales permettant de prendre un recul nécessaire face au temps réel de l'urgence de notre actualité technologique. Cette édition propose d'appréhender le geste artistique comme dynamique relationnelle porteuse de valeurs décisives. Les artistes présentés se tournent vers « l'Autre » afin de dépasser l'individualisme, l'autoreprésentation et le narcissisme, valorisés par les technologies numériques et les modèles de la communication « télématique » ou actuelle.

Après avoir mis en place différentes enquêtes critiques lors d'expositions telles que « Digitale Défiance » ou « Digital Animisme » proposant au public des alternatives artistiques au « tout numérique », ce festival est pensé comme un panorama de visions mettant à l'honneur l'altérité et la singularité comme autant de gestes artistiques essentiels.

[1]. Jacques Ellul, La parole humiliée, 1981, Éditions du Seuil, p. 26-27.

[2]. Fabrice Métails

PROGRAMME DU FESTIVAL 2019

EXPOSITIONS

du 13 au 24 novembre 2019

MERCREDI 13 NOVEMBRE À PARTIR DE 14H | Fondation Vasarely |
OUVERTURE & VERNISSAGE du Festival des arts multimedia GAMERZ

FONDATION VASARELY :

Avec les ensembles monographiques :
« DEMAIN LES ROBOTS » FRANCE CADET
« L'INTRIGUE » FABRICE MÉTAIS
« MEME » OLIVIER MORVAN
« 3615 LOVE » PAMAL_Group
avec : JACQUES-ELIE CHABERT, EDUARDO KAC,
MARIE MOLINS, CAMILLE PHILIBERT
et les œuvres de :
JULIUS VON BISMARCK
JON RAFMAN
ANTONIO ROBERTS

OFFICE DU TOURISME :

Avec les oeuvres :
MANUEL BRAUN & ANTONIN FOURNEAU
ROBIN MORETTI & LESLIE ASTIER
ROBIN MORETTI & THEO-PAULO GOEDERT

PROGRAMME DU FESTIVAL 2019

EVENEMENTS

du 13 au 24 novembre 2019

JEUDI 14 NOVEMBRE, 19H30 | SOIRÉE DE PERFORMANCES | PRIX LIBRE
École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini

« FEEDBACK ACOUSTIQUE » VIRGILE ABELA
« LE CHANT DES MACHINES » PACE -
avec : FRANÇOIS PARRA & FABRICE CESARIO
« ZOME » ERIKM & STÉPHANE COUSOT

SAMEDI 16 NOVEMBRE, 15H | CONFÉRENCE | PRIX LIBRE
«ART, TECHNIQUE, MATIÈRE ET IDÉE» | Fondation Vasarely

JEAN-MICHEL SALANSKIS, philosophe, Professeur émérite de l'Université
Paris-Nanterre
FABRICE MÉTAIS, artiste, MCF Aix-Marseille Université

VENDREDI 22 NOVEMBRE, 19H | SOIRÉE DE PERFORMANCES | PRIX LIBRE
École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini

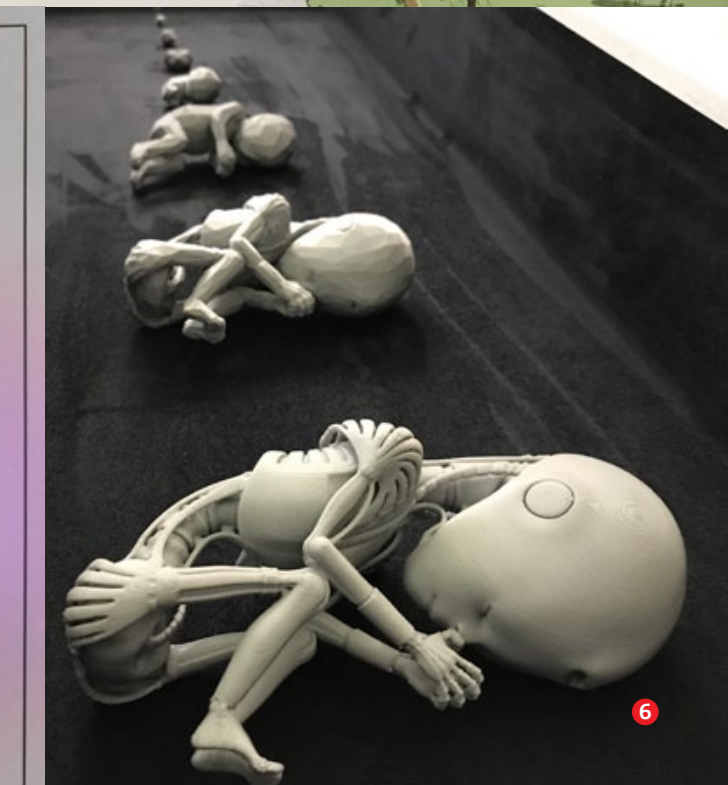
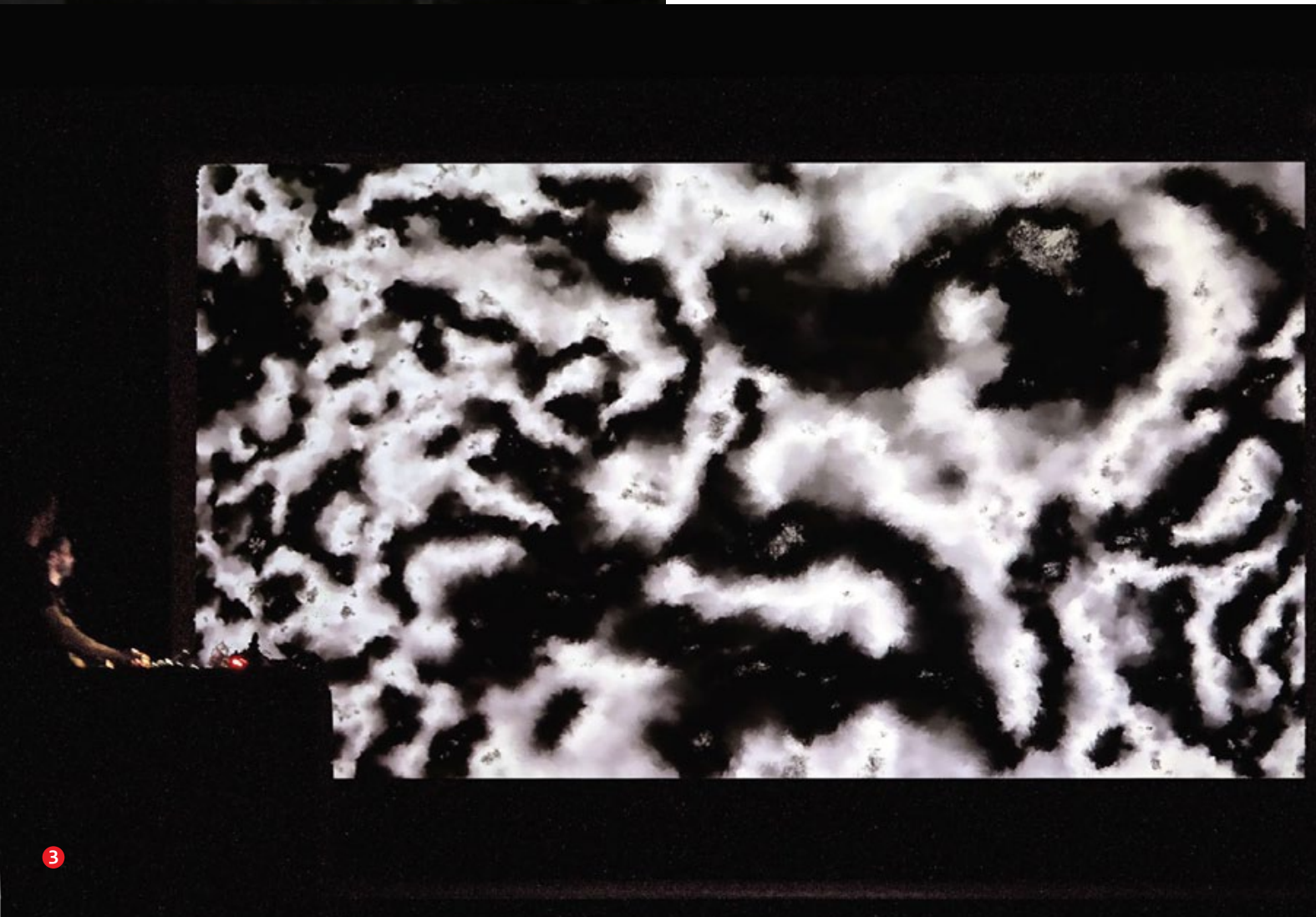
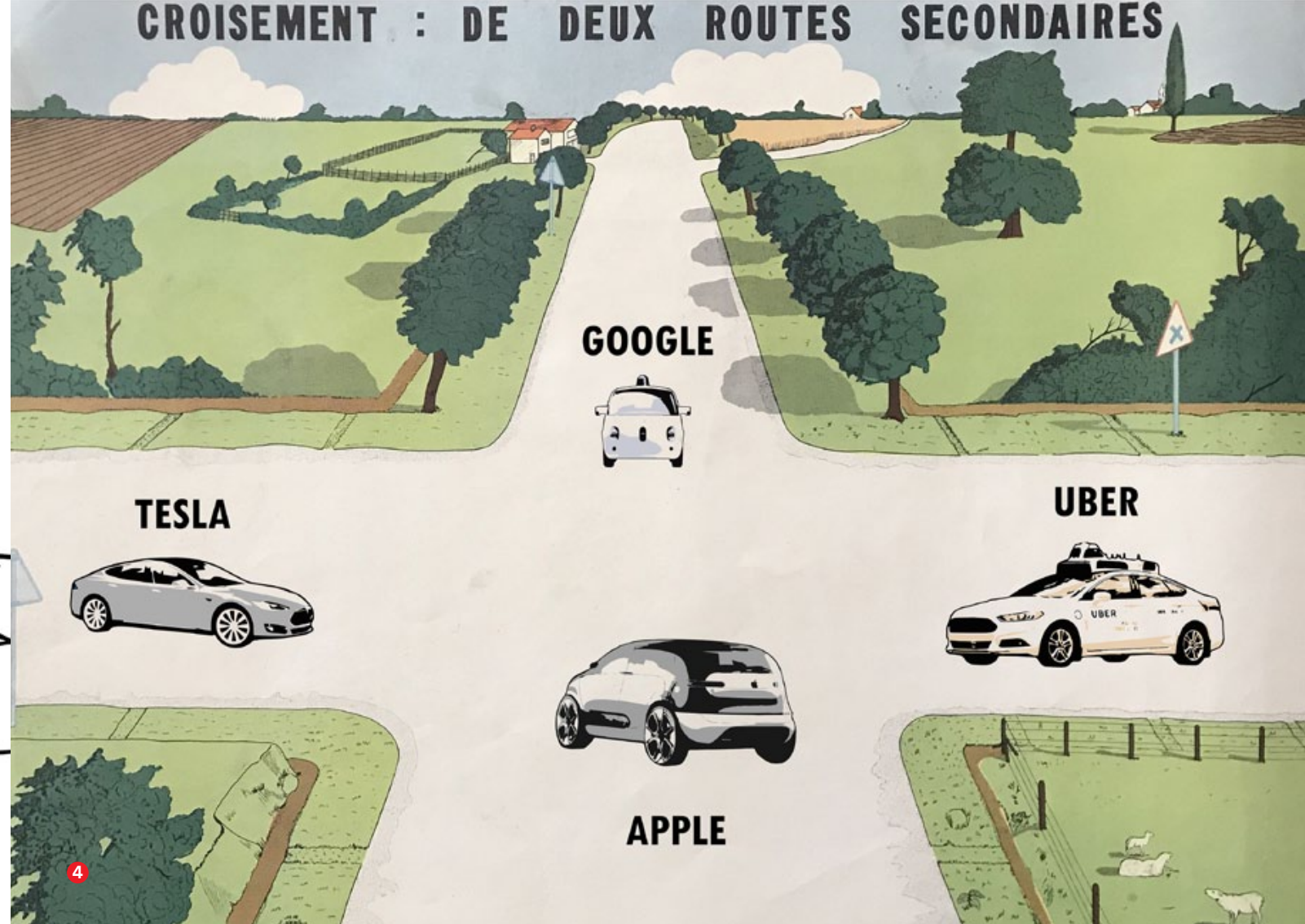
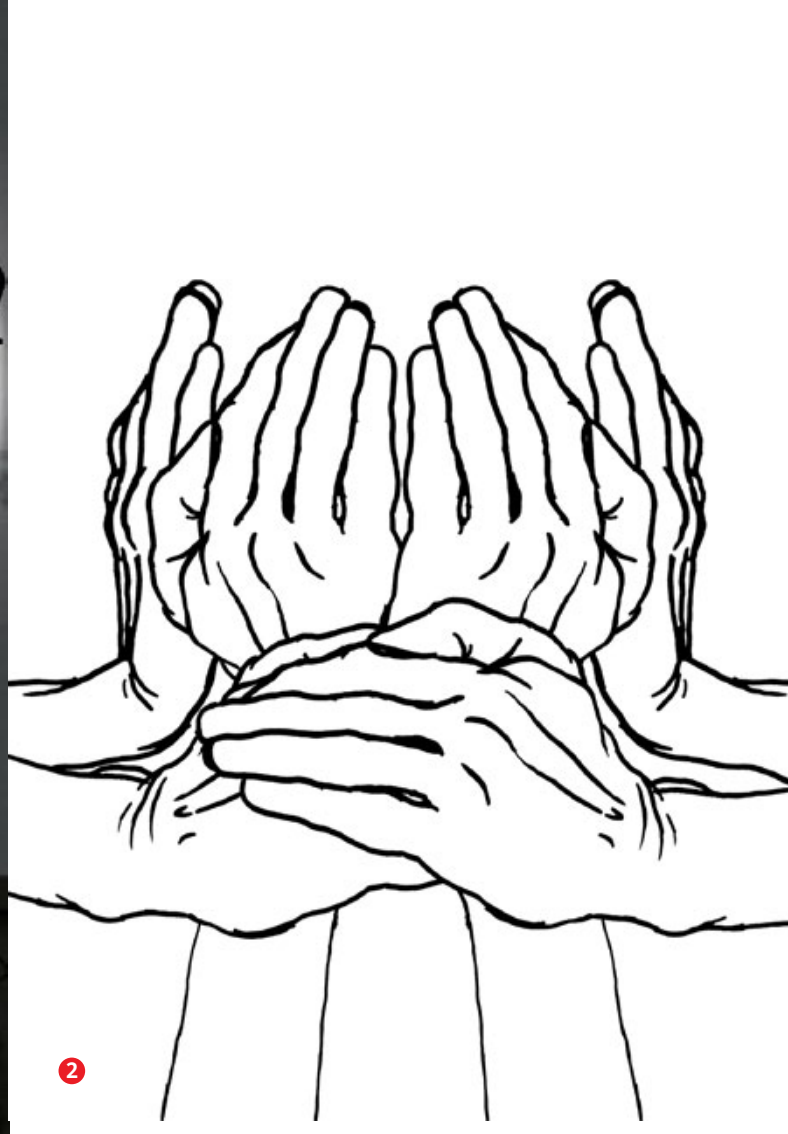
« DECIBAN » chdh - avec : NICOLAS MONTGERMONT & CYRILLE HENRY
« L'À-PEU-PRÈS, C'EST L'AVENIR » LICO
DJ-SET PÉPÉ
+ SURPRISE

MERCREDI 13 & JEUDI 14 NOVEMBRE | MASTER-CLASS |
École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini

Intervenant : VIRGILE ABELA
avec les étudiants Master 2 de la formation Musicologie & Acoustique
d'Aix-Marseille Université / PRISM

MERCREDI 20 NOVEMBRE - DE 14H à 17H | WORKSHOP PANG PANG CLUB |
Patio du Bois de l'Aune

PANG PANG CLUB
Intervenants : LESLIE ASTIER, THÉO-PAULO GOEDERT
Sur inscription & réservation : contact@lab-gamerz.com



1 | 2 : Olivier Morvan
 3 : Collectif Chdh
 (Cyrille Henry & Nicolas Montgermont)
 4 | 5 | 6 : France Cadet



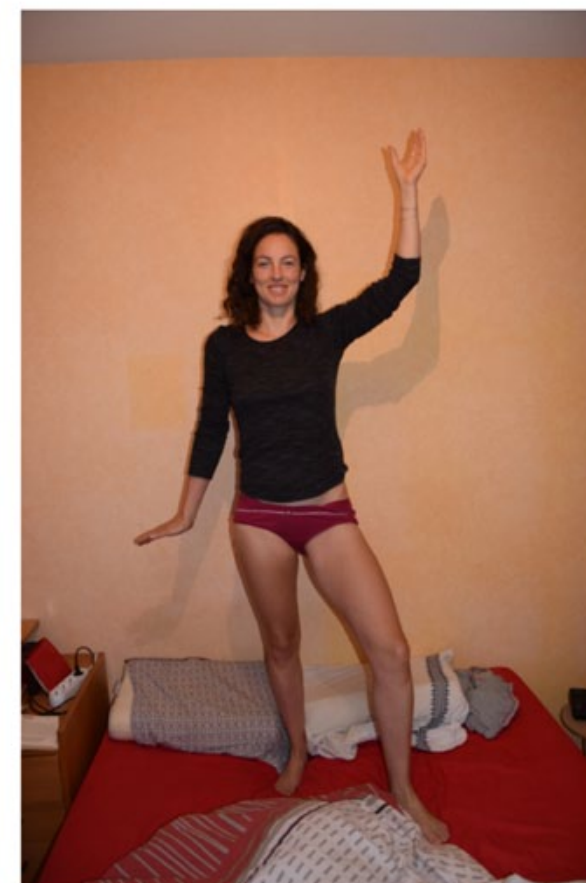
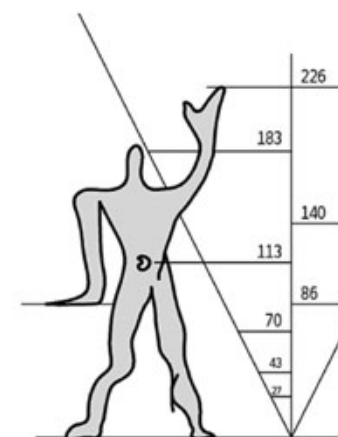
7



9



8



10



11

I am sitting in a room different from the one you are in now. I have typed out this text using a font called Dataface and I am going to randomise parts of the font file's code and save the results of it again and again, until it's appearance becomes illegible and the font file is destroyed. What you will see, then, are the effects of randomisation, with the occasional glitch that occurs when the font file is so badly damaged that the computer is unable to read it. I regard this activity not so much as a demonstration of my ability to edit fonts but more a way to eliminate all meaning that this text might have.

I am sitting in a room different from the one you are in now. I have typed out
 text using a font called Dataface and I am going to randomise parts of the font
 code and save the results of it again and again, until it's appearance becomes
 illegible and the font file is destroyed. What you will see, then, are the effects
 of randomisation, with the occasional glitch that occurs when the font file is so
 damaged that the computer is unable to read it. I regard this activity not so
 much as a demonstration of my ability to edit fonts but more a way to eliminate all
 meaning that this text might have.

12

11 : Manuel Braun & Antonin Fourneau
 12 : Antonio Roberts



13

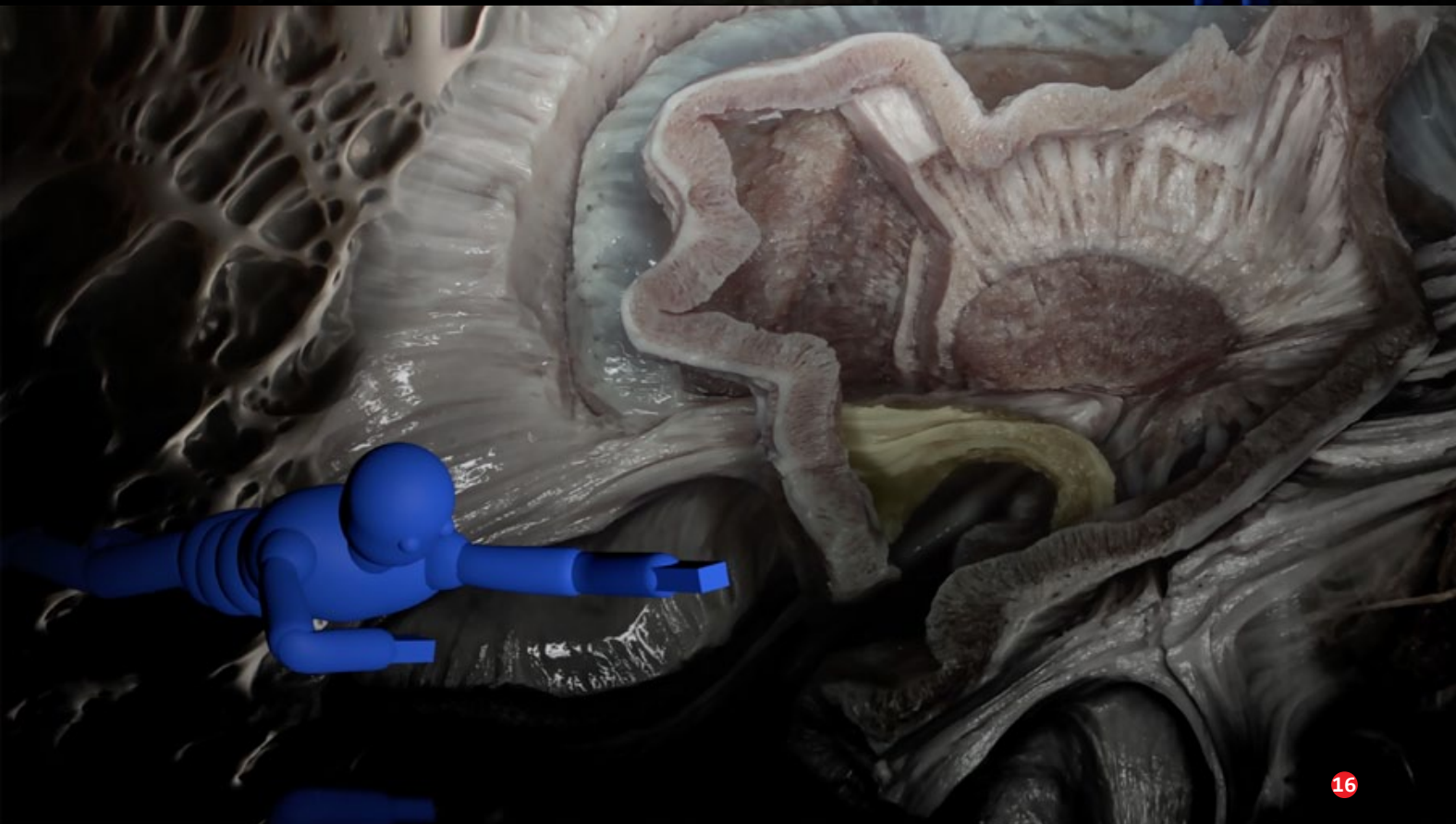


14

13 | 14 : Julius Von Bismarck
A race horse for Christmas, Extrait, 2017, Full HD vidéo
 couleur, son stereo, 12 min 32 sec
 © Studio Julius von Bismarck et VG Bild-Kunst, Bonn
 2019.
 Courtesy du Studio Julius von Bismarck et alexander
 levy, Marlborough Contemporary, Sies + Höke



15

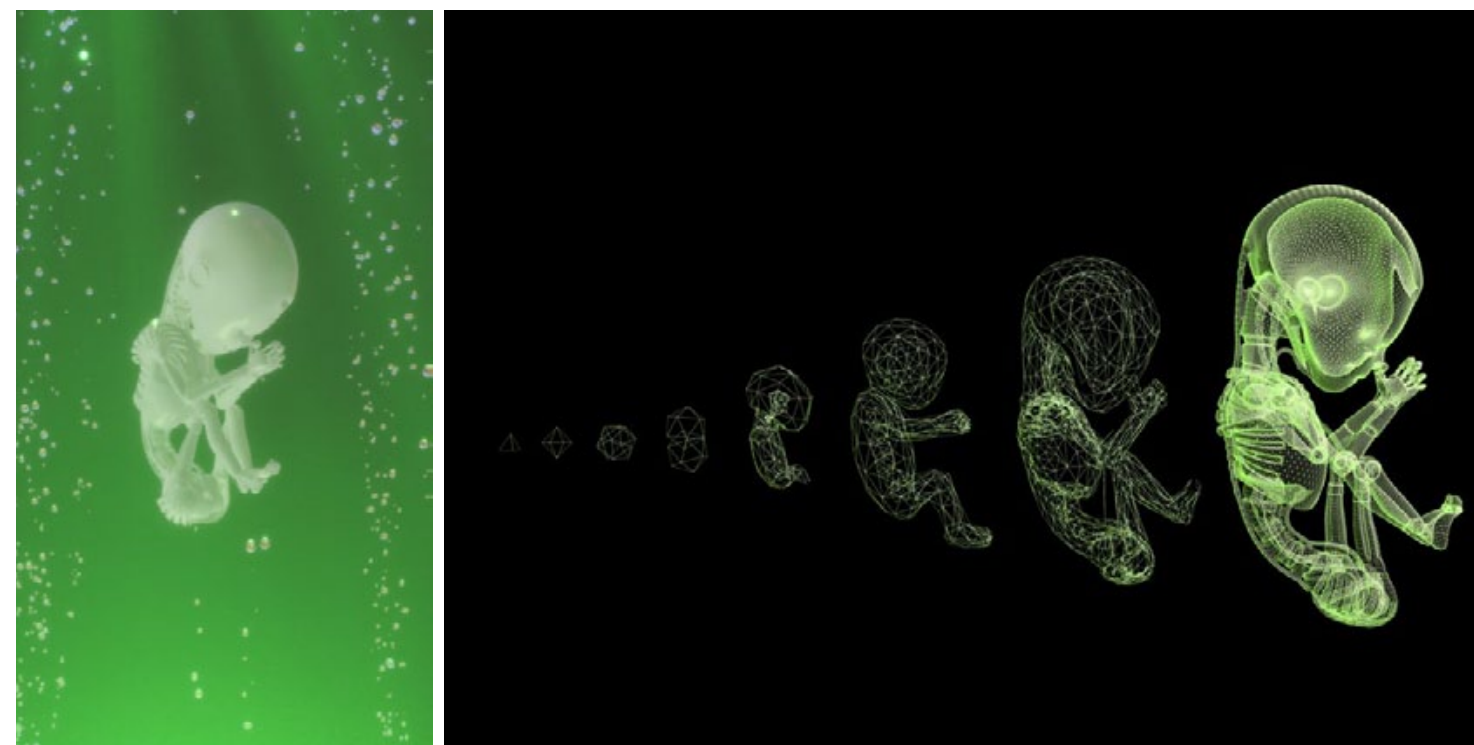


16

15 | 16 : Jon Rafman
Poor Magic, Extrait, 2017, Full HD
 vidéo couleur, son stereo, 7 min 7 sec
 Courtesy de l'artiste Jon Rafman

SELECTION ARTISTIQUE 2019
DIGITAL | ALTER
EXPOSITION
FONDATION VASARELY

« Demain les robots »
ENSEMBLE MONOGRAPHIQUE DE FRANCE CADET



*Demain Les robots, Installation vidéo, 7 écrans secrets, loupes avec filtre polarisant. 2019
Production Lab Gamerz*

Demain les robots

Installation vidéo, 7 écrans, loupes avec filtre polarisant. 2019 - Production Lab Gamerz

L'avenir semble irrémédiablement appartenir aux robots et à l'intelligence artificielle, mais y avons-nous encore une place ? Demain serons-nous tous robots ? Devrons-nous nécessairement fusionner avec la machine pour ne pas être dépassés par celle-ci comme le prônent les plus fervents transhumanistes ? Ultimement l'esprit pourrait-il exister seul dans la machine ? Les avancées en matière de clonage reproductif associées à l'arrivée des premiers utérus artificiels permettront bientôt l'ectogenèse (grossesse à l'extérieur du corps) imaginée par Aldous Huxley dans le meilleur des mondes. La reproduction humaine pourrait ainsi s'affranchir de notre corps biologique. L'installation « Demain les robots » explore cette prospective et propose des matrices artificielles nourricières dans lesquelles des bébés robots sont en gestations. Elle dépeint une projection futuriste où l'homme aurait disparu, comme le présupposaient les chiens de Clifford D. Simak en 1952 dans son recueil « Demain les chiens ». Des loupes organiques munies de filtres polarisants permettent au public d'entrevoir cette spéculation de l'autre côté du miroir.

Hommage au Dodo

Animation 3D et dispositif holographique 2019 - Production Lab Gamerz

Un dispositif de projection holographique permet la renaissance virtuelle d'un Dodo le temps d'une révolution.

Embryogénèse poly-gonades
Impression 3D - 2018

Cette sculpture en impression 3D représente les 8 stades de l’évolution embryonnaire d’un bébé robot. À la façon d’une division cellulaire organique, le tétraèdre initial se fragmente en polygones de plus en plus nombreux, en maillage de plus en plus précis, aboutissant au bébé robot prénatal fonctionnel.

FACS-simulé
Vidéo animation 3D - 2019

Ces créatures cyborgs, autoportraits de l’artiste déclinés selon les archétypes du robot, semblent immobiles et prendre la pose, tout en nous fixant du regard. Elles arborent d’étranges mouvements de visage, des clignements de paupières fugaces ou de légers rictus. Ces micro-expressions faciales (FACS) ne paraissent pas encore totalement maîtrisées par ces gynoides s’adonnant à l’exercice des émotions simulées. Ces mimiques nous plongent dans la vallée de l’étrange décrite par le professeur Masahiro Mori face à des robots hyperréalistes, mais imparfaits. Conscience simulée, ce petit supplément d’âme numérique reste inachevé et perceptible… mais jusqu’à quand ?

Leçons de choses 2.0
Cartes scolaires, encre invisible UV 2019 - Production Fruitière Numérique

Sur un ensemble de cartes scolaires qui ont vocation à enseigner la botanique, la zoologie ou encore l’instruction civique, France Cadet vient apposer des modifications avec des encres invisibles UV, mettant en lumière les rapides mutations de notre monde.

À l’heure d’une anthropocène avérée, notre impact sur la planète semble inexorable et irréversible: diminution de la biodiversité, altération du climat, écologie en danger, omniprésence des technologies et de l’IA, hyper-connexion numérique ...

Le public est amené à se munir d’une lampe torche UV, et tel un explorateur des temps modernes, il accède à une vision contemporaine de ces préceptes et les changements de paradigmes qui en découlent.

Galerie d’espèces disparues
Impression jet d’encre, encre invisible UV 2019 - Production Fruitière Numérique

Cette série de planches anatomiques représente des espèces animales éteintes à cause de l’activité humaine. Seul le nom latin du taxon apparait, l’animal semblant avoir disparu. Néanmoins, grâce à une lampe torche UV, le public peut à nouveau observer ces espèces.

Man vs Machine
Édition jet d’encre, encre invisible UV 2019

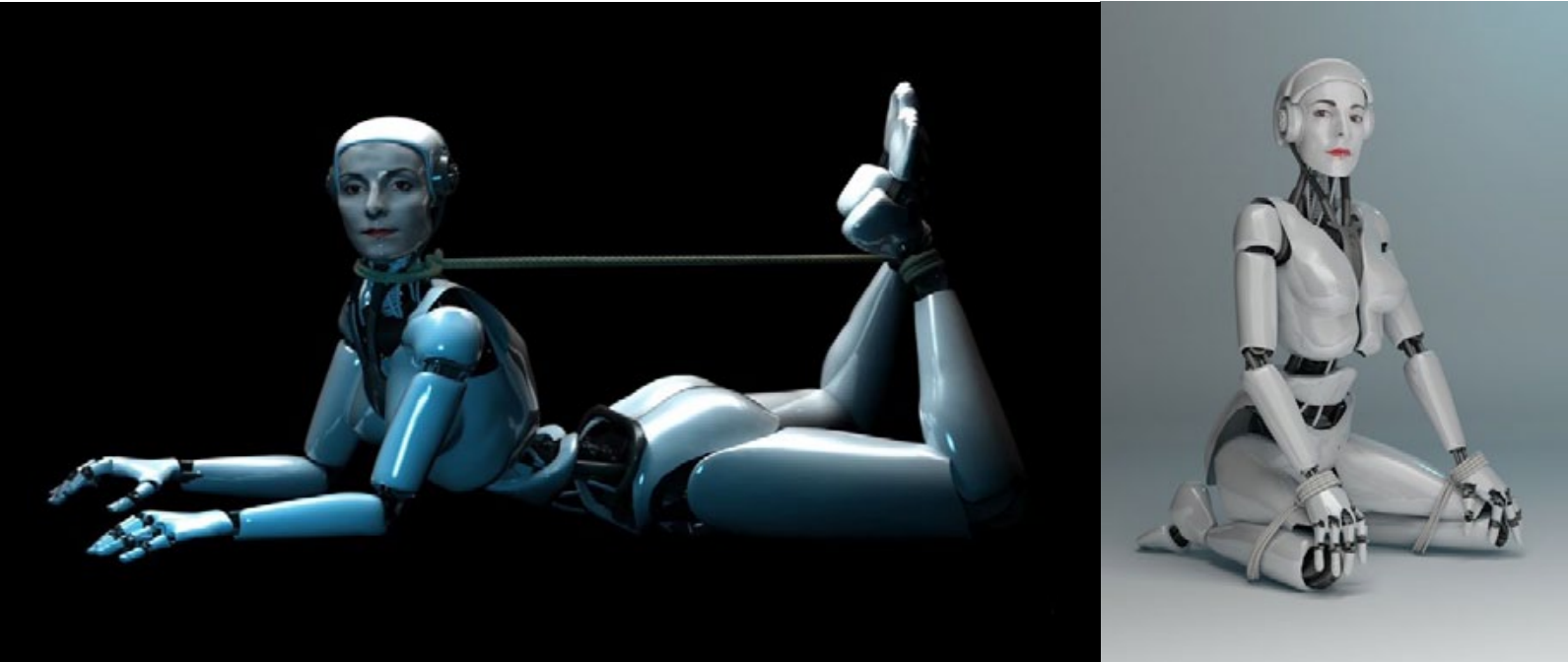
L’homme a toujours cherché à se mesurer à la machine, avec plus ou moins de succès. Cette galerie de portraits retrace cet historique.

FACS » « FACE ++
Édition jet d’encre, encre invisible UV 2019

Cette série d’éditions UV dépeint les prouesses et les échecs de l’IA au service de la surveillance humaine : reconnaissance faciale, décryptage des émotions, analyse des données biométriques...



Man vs Machine, Édition jet d’encre, encre invisible UV 2019



FACS-simulé, Vidéo animation 3D - 2019

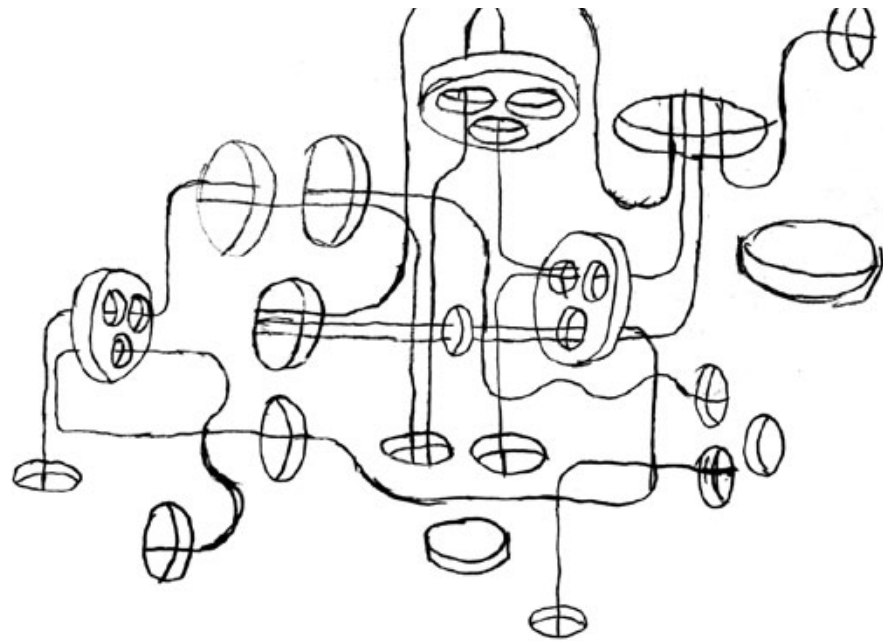
À propos de l’artiste

www.cyber-doll.com

France Cadet est une artiste de l’hybridation art-science. De sa formation en biologie elle en a gardé un goût pour l’anatomie. Ni technophobe, ni technophile, France Cadet questionne le rapport que nous entretenons avec la technologie. Elle s’intéresse aux mutations technologiques de notre monde, à notre devenir cyborg, notre fusion avec la machine. Cette exposition nous plonge dans ces interrogations.

« Meme »

ENSEMBLE MONOGRAPHIQUE D'OLIVIER MORVAN



Imprégnées de multiples références, suggérant des décors de théâtre ou de cinéma, se jouant des codes et parfois de nos perceptions, envisagées comme des collages dans l'espace et des "petites usines à fictions", les installations d'Olivier Morvan, souvent teintées d'un humour absurde et parfois grinçant, associent des éléments hétéroclites qui, en évoquant tout à la fois des chantiers en cours, des pièces archéologiques incongrues, des trompe-l'œil, des objets trouvés ou perdus, sèment le trouble sur leur statut comme dans les conventions d'exposition. Paraissant se répondre, ces éléments semblent constituer des suites d'indices aux allures de rébus. Que se soit par la figuration de nos multiples prothèses techniques ou en usant d'effets de paréidolie, ils évoquent un corps absent, une présence en creux, totémique. Miroir sans reflet du corps du spectateur, ce centre vide interroge, dans un face à face virtuel, notre condition. Associant pièces anciennes et récentes dans un assemblage inédit, « MEME » accumule ces évocations fantomatiques, faisant de ces absents le germe d'une invisible foule. La récurrence de certains motifs dans cet ensemble de pièces produites sur une période de plus de dix ans produit de multiples échos qui semblent animer cet attroupement d'une rumeur silencieuse.

- *Le cercle de craie*, détrit, peinture noire, projecteur, 2007
- *Gloire*, bois, projecteur, 2008
- *Passage*, dessin animé, 2008
- *Suite* (extraits), dessins sur papier, 2009
- *L'appel*, sérigraphie, 2010
- *Piège*, bois, peinture noire, menottes, 2012
- *Fluides*, triptyque sur papier, 2013
- *Visions*, dessins tirés en photocopie, 2014
- *Morituri I* (extraits), dessins sur papier, 2015
- *Singe*, dessin tiré en photocopie, 2018
- *Morituri II*, ensemble sur socles, 2019

À propos de l'artiste

escapologique.net

Employant principalement le dessin, la vidéo et l'installation, le travail d'Olivier Morvan est polymorphe et polysémique. Il se développe depuis le milieu des années 2000 sous la forme du projet *escapologique* (successivement présenté en France, en Allemagne, en Slovénie, en Belgique, au Canada). Au travers d'expositions-épisodes, celui-ci construit progressivement un vocabulaire à partir de formes récurrentes qui, glissant entre ces différents médiums, tissent dans la durée de multiples résonances pour développer un univers aux frontières mouvantes que peuplent hybrides, fantômes et autres réminiscences. L'installation présentée à Gamerz associe ainsi dans un agencement inédit des pièces anciennes et nouvelles où transparaissent les thèmes du masque, de l'absence, de l'identité.

Le cercle de craie, détrit, peinture noire, projecteur, 2007

Passage, dessin animé - 2008



« L'intrigue »

ENSEMBLE MONOGRAPHIQUE DE FABRICE MÉTAIS



Une pliure dans le ciel (détail), technique mixte, 2019

L'altérité est prise au jeu du monde, mais ne s'y résout pas. Et l'expérience s'échauffe de ce contact impossible. Explorer l'entrelacs primitif de l'être et de l'autre, tel est le motif déployé dans *L'intrigue*. Par un ensemble de gestes simples – actions diverses, protocoles, installations, images – s'y dessinent, de proche en proche, les contours métaphysiques d'une étreinte entre le visage et le monde. Compter les jours d'impatience, les oublis, les pensées. Interrompre des conversations. Dans les recoins de l'architecture, rencontrer quelqu'un. Placer ses amis suivant des compositions géométriques. De la contingence, faire un bouquet. Comme si la caresse, le don, et l'outrage pouvaient donner – avec malice, mais sans trop de façon – leurs formules élémentaires. Sur de modestes supports de bois, les documents, les idées se regroupent en de petites unités formelles autonomes. Parfois un écran, un enregistrement. L'exposition offre au visiteur un parcours ludique et poétique, replaçant l'urgence de nos actualités technologiques dans la perspective d'une anthropologie philosophique, tournée vers l'autre.

L'intrigue est un projet qui articule art et philosophie. Il a été développé avec le soutien de la Cellule de Culture Scientifique et Technique de l'Université Aix-Marseille et du laboratoire PRISM (Perception Représentations Image Son Musique - CNRS/AMU).

À propos de l'artiste

<http://www.fabricemetais.fr/aa/>

Fabrice Métais est aujourd'hui artiste, et chercheur en philosophie et sciences cognitives. Son parcours est marqué par une forte interdisciplinarité.

Dès sa formation d'ingénieur, au début des années 2000, alors qu'il étudie l'ingénierie et les interfaces humains-machines à l'Université de Technologie de Compiègne, il se familiarise avec la phénoménologie et la philosophie de la technique (Leroi-Gourhan, Simondon, Derrida, etc.)

Convaincu que l'enjeu technologique n'est pas tant celui de la connaissance et du pouvoir, mais avant tout celui du désir et du rapport à l'autre, il développe une pratique artistique multisupport (performance, poésie sonore, installations interactives, etc.) qui met en scène le passage des gestes d'amour dans les médiations techniques – dans les rouages des mécanismes, dans le cuivre des câbles, dans les 0 et les 1 des fichiers numériques, dans les langages et les programmes. « Toucher l'autre par le monde : approche phénoménologique, éthique et érotique de la technologie » est le titre de la thèse de doctorat (recherche/création) qu'il défend en 2013, concomitamment à sa première exposition personnelle *Amour Augmenté, Dramaturgie* (Espace des Minimes, Compiègne).

Au bénéfice d'une fréquentation soutenue de la philosophie d'Emmanuel Levinas, son approche de la technique, au prisme du désir, prend un tournant fondamentalement « métaphysique » en 2015 à l'occasion de l'exposition *Asymétrie Radicale* (Galerie de la Voûte, Paris).

Depuis 2014, il poursuit sa démarche de recherche et création en tant que Maître de conférences au département Arts plastiques de l'Université Aix-Marseille et dans le laboratoire interdisciplinaire Perception Représentations Image Son Musique (UMR 7061).



10 nuits, performance, 2019



Le temps qu'il faut,
Extrait, vidéo couleur, 1 min 41 sec, 2018

« A race horse for Christmas »

JULIUS VON BISMARCK



A race horse for Christmas, Julius Von Bismarck
Extrait, 2017, vidéo full HD couleur, son stereo, 12 min 32 sec
© Studio Julius von Bismarck et VG Bild-Kunst, Bonn 2019.
Courtesy du Studio Julius von Bismarck et Alexander Levy,
Marlborough Contemporary, Sies + Höke

Ce film présente un cheval revêtu d'un déguisement de cheval, ses mouvements sont ici documentés et filmés. Du fait de leurs attentes culturelles et historiques, les spectateurs supposent qu'il s'agit en fait de deux personnes en costume.

En y regardant plus attentivement, certains mouvements révèlent pourtant la présence de l'animal dissimulé et non d'êtres humains.

Partant de ce trouble perceptif, *A race horse for Christmas* soulève différentes questions liées à nos perceptions, nos facultés d'observation, nos attentes et nos premières impressions.

Que reconnaissons-nous de nos propres perceptions quand nos attentes sont tout à coup bouleversées ?

A race horse for Christmas joue avec ces paradoxes entraînant une dissolution de ces barrières. Ce processus s'étend au-delà d'une prise de conscience soudaine ; il entraîne une suite de réactions marquées par le doute et la surprise.

Cette ruse vient alors contrarier le point de vue du spectateur sur les présumés hommes déguisés et ce qu'il attend d'eux, provoquant une remise en question des relations entre l'homme et l'animal. Les spectateurs se trouvent contraints de faire face à une nouvelle impression qui remet sans cesse en cause leurs attentes.

À propos de l'artiste

<http://juliusvonbismarck.com>

Julius von Bismarck (né en 1983 à Breisach en Allemagne) a fait des études en Communication visuelle à l'Université des arts de Berlin, il a complété sa formation sous la direction d'Olafur Eliasson à l'Institute for Spatial Experiments et a obtenu un master en art (MFA) à l'Hunter College, New York.

Avec une approche interdisciplinaire, il explore nos habitudes perceptives et emploie des méthodes scientifiques pour offrir un point de vue inédit sur notre environnement afin de remettre en question nos perceptions de l'espace. Son travail peut le conduire à passer une semaine sur une soucoupe en rotation ou encore à transférer un poisson rouge vivant en eau douce, dans l'eau salée et glaciale de l'Antarctique. Dans ses œuvres récentes telles que *Talking to Thunder* et *Irma to Come in Earnest*, von Bismarck se concentre sur la notion de Nature et sur les catastrophes naturelles en particulier. L'artiste a présenté son travail dans de nombreuses expositions personnelles, notamment au Palais de Tokyo à Paris (2019), au Kunstpalais Erlangen (2018), à la Städtische Galerie Wolfsburg (2017) et au Kunstverein Göttingen (2015). Julius von Bismarck a reçu plusieurs prix, notamment le Wolfsburg Art Prize (2017), le Prix Ars Electronica Collide @ CERN et le Golden Nica Award (2008).

A race horse for Christmas, Julius Von Bismarck
Extrait, 2017, vidéo full HD couleur, son stereo, 12 min 32 sec
© Studio Julius von Bismarck et VG Bild-Kunst, Bonn 2019.
Courtesy du Studio Julius von Bismarck et Alexander Levy,
Marlborough Contemporary, Sies + Höke



« Poor Magic »

JON RAFMAN

Poor Magic (2017) de Jon Rafman, offre la vision d'une contre-utopie post-humaine dans laquelle des corps animés en 3D sont sans cesse torturés dans un environnement numérique abstrait.

La vidéo présente au spectateur un programme obsédant de séquences dont les motifs se répètent : la figure d'un avatar bleu sans traits particuliers, la vidéo d'une coloscopie, des rangées de silhouettes identiques qui se renversent et se percutent les uns contre les autres réalisées à l'aide d'un logiciel de simulation des mouvements de foule.

Sous la forme d'une élégie poétique, *Poor Magic* expose la conscience fragmentée d'une existence post-physique. Le film offre une image terrifiante d'un avenir dans lequel l'humanité tout entière se retrouve mise en ligne, indéfiniment maltraitée dans un purgatoire virtuel. Ou peut-être s'agit-il de la représentation brutale de notre époque et de l'effet qu'a la technologie sur notre chair et notre psyché ?

Poor Magic, Extrait, 2017, vidéo couleur full HD, son stereo, 7 min 7 sec
Courtesy de l'artiste Jon Rafman



Poor Magic, Extrait, 2017, Full HD vidéo couleur, son stereo, 7 min 7 sec
Courtesy de l'artiste Jon Rafman

À propos de l'artiste

<https://jonrafman.com/>

Jon Rafman est né en 1981 à Montréal, au Canada. Il a étudié la philosophie et la littérature à l'université McGill à Montréal, il est titulaire d'une maîtrise en art (MFA) de la School of Art Institute de Chicago. Son travail explore l'impact de la technologie sur la conscience contemporaine en s'appropriant la richesse du vocabulaire issu des univers virtuels pour créer des récits poétiques traitant du présent de manière critique.

Parmi les récentes expositions individuelles de Rafman, on peut citer « The mental Traveller », Fondazione Modena Arti Visive (2018), « Dream Journal 6' - 7' », Sprueth Magers Berlin (2017), « I Have Ten Thousand Compound Eyes and Each is Named Suffering », au Stedelijk Museum, à Amsterdam (2016), et diverses œuvres au Westfälischer Kunstverein, à Münster (2016), au Musée d'art Contemporain de Montréal (2015) et à la Zabłudowicz Collection à Londres (2015). Ses œuvres ont été présentées dans d'importantes expositions collectives internationales comme la 58e Biennale de Venise (2019), « Leonard Cohen: A Crack in Everything », au Musée d'Art Contemporain de Montréal (2017), « After Us » à la K11 Art Foundation de Shanghai (2017), « Suspended Animation », à Les Abattoirs, Toulouse (2017), la Biennale de Sharjah (2017), la 9e Biennale de Berlin (2016), Manifesta Biennale d'art européenne 11 (2016), « The Future of Memory », à la Kunsthalle Wien (2015), « Speculations on Anonymous Materials », Fridericianum, à Kassel (2015) et la Biennale de Lyon (2015).

« I Am Sitting in A Room »

ANTONIO ROBERTS

Inspiré par l'œuvre *I Am Sitting in a Room* d'Alvin Lucier, Antonio Roberts propose l'altération d'une information en utilisant l'application typographique « Dataface ». Si la technique du « glitch » nous permet d'observer le résultat du processus consistant à détériorer une image, une vidéo ou un son, il est rare que nous puissions appréhender le processus informatique à l'instant même où il se produit.

En s'inspirant du protocole performatif d'Alvin Lucier *I Am Sitting in a Room* créé en 1969, Antonio Roberts expose les nombreuses étapes liées à la détérioration numérique d'un texte jusqu'à la disparition même de tout son sens.

Dans cette expérience l'artiste s'intéresse aux fichiers informatiques de police de caractères servant à attribuer un style typographique particulier au texte visible à l'écran. L'ordinateur traite ses données comme un simple attribut de texte et les interprète, quel que soit l'aspect graphique de la police utilisée.

L'artiste utilise ici un script informatique (créé en collaboration avec G. Bulmer) qui explore les fichiers de police et les détériore en rendant aléatoires les valeurs attribuées à chaque glyphe de caractère. En suivant les instructions du script, l'ordinateur dégrade continuellement ces fichiers de police, jusqu'à leur corruption totale. La vidéo résultant de cette expérience documente la détérioration progressive de ces données. Le spectateur perd petit à petit le sens du texte au profit d'un bruit visuel apparent. La traduction complète de ce texte est la suivante :

Je suis assis dans une pièce différente de celle où vous vous trouvez maintenant. J'ai tapé ce texte en utilisant une police dénommée Dataface et je vais rendre aléatoires des éléments du code des fichiers de la police et en enregistrer chaque fois le résultat, jusqu'à ce qu'elle devienne illisible et que les fichiers de police soient totalement détruits. Vous pourrez alors voir les effets de cette randomisation, avec l'apparition de bugs lorsque le fichier de police sera tellement endommagé que l'ordinateur ne sera plus en mesure de le déchiffrer. Je ne considère pas tant cette activité comme une démonstration de ma capacité à modifier des polices, mais davantage comme un moyen d'éradiquer tout le sens que ce texte pourrait produire.

I am sitting in a room, vidéo, 1min 01sec, 2010

I am sitting in a room different from the one you are in now. I have typed out this text using a font called Dataface and I am going to randomise parts of the font file's code and save the results of it again and again, until it's appearance becomes illegible and the font file is destroyed. What you will see, then, are the effects of randomisation, with the occasional glitch that occurs when the font file is so badly damaged that the computer is unable to read it. I regard this activity not so much as a demonstration of my ability to edit fonts but more a way to eliminate all meaning that this text might have.



I am sitting in a room, vidéo, 1min 01sec 2010

À propos de l'artiste

<https://www.hellocatfood.com/>

Antonio Roberts est un artiste et commissaire d'exposition installé à Birmingham, au Royaume-Uni.

Il explore à travers sa pratique ce que représente la propriété individuelle et intellectuelle à une époque marquée par les technologies numériques.

Son travail a été présenté dans divers festivals et galeries, notamment « databit. me » à Arles (2012), « Glitch Moment/ums » à la Furtherfield Gallery, à Londres (2013), « Loud Tate: Code » à la Tate Britain, à Londres (2014), « glitChicago » à l'Ukrainian Institute of Modern Art de Chicago, aux États-Unis (2014), « Permission Taken » à Birmingham Open Media et à l'Université de Birmingham (2015-2016), « Common Property » à Jerwood Arts, à Londres (2016), « Ways of Something » au Whitney Museum of American Art à New York (2017), au Green Man Festival, au Pays de Galles (2017), au Barbican Centre, à Londres (2018), et « Copy / Paste » au Victoria and Albert Museum (2019).

Il a été commissaire pour des expositions et des projets tels que « GLI.TC/H » à Birmingham (2011), les éditions birminghamiennes de « Bring Your Own Beamer » (2012, 2013), « µChip 3 » (2015), « Stealth » (2015), « No Copyright Infringement Intended » (2017).

Il est membre du collectif d'artistes a-n, conseiller artistique pour Jerwood Arts et il a été, de 2014 à 2019, commissaire d'exposition chez Vivid Projects, où il a mis en place le programme d'accompagnement d'artistes Black Hole Club.

« 3615 Love »

PAMAL_GROUP

**AVEC JACQUES-ELIE CHABERT, EDUARDO KAC,
MARIE MOLINS, CAMILLE PHILIBERT**

PAMAL_Group crée ses propres œuvres à partir d'œuvres d'art numérique disparues ou fortement endommagées en raison de l'obsolescence des logiciels et matériels informatiques. Ses travaux cherchent à rendre sensible la vulnérabilité d'un art fortement dépendant des logiques industrielles. Toutes les œuvres que le collectif reconstruit, au plus près des matérialités d'origine, parfois de façon lacunaire, sont traitées comme des archives. Dans l'installation 3615 Love, dédiée à l'art télématique, PAMAL_Group a reconstruit ou accueilli les œuvres de Jacques-Elie Chabert et Camille Philibert (L'Objet perdu, 1985), Eduardo Kac (Videotext Poems, 1985-1986) et Marie Molins (2018).

À propos du groupe

<http://pamal.org>

PAMAL_Group est un groupe artistique médiarchéologue européen, composé d'artistes, théoriciens des médias, conservateurs-restaurateurs et ingénieurs. PAMAL_Group centre ses recherches et son activité artistique sur les effets des médias techniques numériques sur le monde de l'art, les œuvres d'art et leur préservation.

3615 Love, PAMAL_Group - avec : Jacques-Elie Chabert, Eduardo Kac, Marie Molins, Camille Philibert et autres artistes, Installation, 2019.



SELECTION ARTISTIQUE 2019

DIGITAL | ALTER

EXPOSITION

OFFICE DU TOURISME

« Eggregor 8 »

MANUEL BRAUN ET ANTONIN FOURNEAU



Eggregor8, Manuel Braun et Antonin Fourneau, 2008

Un « Egggore » est selon « Wikipédia » un concept désignant un « esprit de groupe », une entité psychique autonome ou une force produite et influencée par les désirs et émotions de plusieurs individus unis dans un but commun.

Eggregor8 est un dispositif où 8 joueurs tentent de contrôler ensemble le même Pacman. Comme si les joueurs partageaient la même manette. Existe-t-il un joueur parfait? que se passe-t-il lorsque l'on combine les réflexes de chaque joueur.

Eggregor8 pose la question : sommes-nous toujours plus fort ensemble ou au contraire encore plus indécis?

À propos des artistes

MANUEL BRAUN ET ANTONIN FOURNEAU :

<http://www.antoninfourneau.com>

Antonin Fourneau est un artiste visuel et designer français, diplômé des Beaux Arts d'Aix-en-Provence et de l'EnsAD. La plupart de ses recherches se concentrent sur l'interactivité au sein du groupe et sa relation avec la culture populaire.

Lui aussi diplômé des Beaux Arts d'Aix-en-Provence, Manuel Braun, est un photographe portraitiste et artiste multimédia Franco-Suisse.

Depuis leurs études, Manuel Braun et Antonin Fourneau n'ont cessé de collaborer sur de nombreux projets multimédias. Leurs pratiques se croisent autour d'installations interactives, interrogeant les concepts de jouabilité.

Eggregor8, Manuel Braun et Antonin Fourneau, 2008



« Métalepse »

ROBIN MORETTI ET LESLIE ASTIER

Lorsque, au cinéma, un personnage se tourne vers l'écran et vous regarde et s'adresse à vous spectateur, il s'agit d'une métalepse. Est considéré comme métalepse tout franchissement d'espace d'un récit. Quelque chose dans la structure traditionnelle du récit qui ne devait pas communiquer est entré dans une situation d'échanges et maintenant les deux mondes apparemment séparés entretiennent une relation.

Notre histoire, aujourd'hui, commence par une chaise sur laquelle vous pouvez vous asseoir.

Métalepse, Installation interactive - 2019



À propos des artistes

LESLIE ASTIER :

<http://leslieastier.com>

<https://www.pangpangclub.com>

Récemment diplômée de l'ÉSA Aix-en-Provence, Leslie est une artiste-auteure qui travaille dans une démarche expérimentale à développer des dispositifs narratifs ludiques et contemplatifs. Maniant l'écriture, le dessin et la conception de jeux, elle se sert d'outils de narration non-linéaires, comme Twine, de moteurs de jeux comme Unity, ou d'outils de création graphique pour enrichir ses réflexions sur l'interactivité. Ses œuvres à la frontière entre le jeu, l'atelier et le récit collectif ouvrent des moments et des espaces pour que le spectateur-joueur se réapproprie sa place d'auteur dans toute histoire qu'il participe à constituer. Elle a eu la chance d'activer certaines de ces expériences en public notamment en mars 2018 lors de l'événement Trans//Border au MuCEM où des joueuses ont pu défaire l'Apocalypse en incarnant des princesses Disney (dont Hulk et Darth Vader) dans le jeu de cartes narratif « Apocalypse Talks ».

En mai 2019, elle présente avec Chloé Desmoineaux à la Gaîté Lyrique, artiste curatrice basée à Marseille, T.I.N.A, un jeu de cartes expérimental destiné à la construction de personnages féminins de jeux vidéos non encore existants. Ce même mois, elle organise et compose à La Méjanes à Aix-en-Provence le Pang Pang Fest, espace de lectures et jeux, rencontres et ateliers dédiés à montrer des jeux poétiques en lien avec l'écriture et les livres. Poursuivant ces émergences de récits partagés, Leslie collabore également au développement de démarches de recherches transdisciplinaires avec le CNRS et porte des projets au sein du Pang Pang Club ou encore avec rΔΔdio cΔΔrgo.

ROBIN MORETTI :

<http://robinmoretti.eu>

<https://www.pangpangclub.com>

Développeur et faiseur de jeux indépendants, il est diplômé de l'ÉSA Aix-en-Provence. Formulant des expériences poétiques, il a notamment réalisé une série de dessins/jeux vidéos intitulé «Brume», parcourable gratuitement en ligne. De 2017 à 2018, il participe en tant que coauteur à la création de «A Crossing Industry», jeu destiné à traduire l'expérience de recherches anthropologiques à la frontière israélo-palestinienne. Robin prend position pour asseoir le statut de création artistique du jeu vidéo et crée en 2018 le Pang Pang Club, ainsi que son enfant spirituel le Pang Pang Fest, tous deux destinés à la promotion et à la fabrication de créations vidéoludiques indépendantes. Il vit aujourd'hui en Corée où il entend exporter le Pang Pang et sa philosophie.

« La chair du jeu-vidéo »

ROBIN MORETTI ET THÉO GOEDERT

Les débats sont-ils destinés à se reproduire à l'émergence de chaque nouveau médium ?
Cette archive audio questionne le jeu comme si on était au milieu du XXème siècle.

La chair du jeu-vidéo, Sous-titrage d'archive radio - 2019
Fichier originel : *Le cinéma, instrument de culture populaire ?*
Débat avec André Bazin, Georges Sadoul, Pierre Kast et Roger Leenhardt,
1ère diffusion le 19/07/1946



À propos des artistes

THÉO GOEDERT :

<http://theogoedert.com>

<https://www.pangpangclub.com>

Diplômé d'un DNSEP de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence. Dans ses pratiques, il utilise l'écriture comme de la matière plastique pouvant prendre forme sur des supports aussi bien tangibles que numériques. Il compose des algorithmes pour l'élaboration de publications expérimentales ou pour la mise en scène d'installations interactives. Avec la fiction et le design critique, il se questionne sur la relation «humain | innovation», l'embrasement fétichiste de la technologie ainsi que ses usages et applications.

En 2017, il fonde avec l'artiste Milena Walter l'atelier de graphisme envacances. work, où, avec d'autres collaborateurs, ils produisent des supports de communications et des objets imprimés.

En 2018, il développe un travail sur le monde de la finance, sa représentation dans les médias, ses territoires physiques et ses espaces virtuels. Ses dernières recherches traitent de cuisine en temps de crise et des I.A vues comme des animaux de compagnies ou faune algorithmique. Depuis 2019 il travaille avec le collectif rΔdio cΔrgo et les artistes Leslie Astier et Robin Moretti. Ces collaborations ont données lieu à des performances radiophoniques, des formes d'écriture expérimentales, ainsi que l'organisation et conception d'un événement public sur le jeux-vidéo indépendant, le PangPangFest, duquel sont issues les pièces présentées cette année sur le festival GAMERZ.

ROBIN MORETTI :

<http://robinmoretti.eu>

<https://www.pangpangclub.com>

Développeur et faiseur de jeux indépendants, il est diplômé de l'ÉSA Aix-en-Provence. Formulant des expériences poétiques, il a notamment réalisé une série de dessins/ jeux vidéos intitulé «Brume», parcourable gratuitement en ligne. De 2017 à 2018, il participe en tant que coauteur à la création de «A Crossing Industry», jeu destiné à traduire l'expérience de recherches anthropologiques à la frontière israélo-palestinienne. Robin prend position pour asseoir le statut de création artistique du jeu vidéo et crée en 2018 le Pang Pang Club, ainsi que son enfant spirituel le Pang Pang Fest, tous deux destinés à la promotion et à la fabrication de créations vidéoludiques indépendantes. Il vit aujourd'hui en Corée où il entend exporter le Pang Pang et sa philosophie.

ÉVÉNEMENTS DU FESTIVAL
SOIRÉES DE PERFORMANCES |
CONFÉRENCES | WORKSHOPS

Soirée de performances

École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini |
Jeudi 14 novembre, 19h30

« Le chant des machines »

PACE - avec : François Parra & Fabrice Césario

François Parra (voix) | Fa Césario (synthèse modulaire)

Selon le principe des *Machines Désirantes* énoncé par Gilles Deleuze, celles-ci ne produisent du désir que lorsqu'elles dysfonctionnent. Nous poussons pour ce faire dans leurs retranchements des machines habituellement dédiées à la communication pour produire un langage dans lequel nous abandonnons temporairement le sens pour entrer dans le son. Par la mise en relation des deux organismes, nous laissons advenir un nouveau, hybride, de chair et d'électronique.

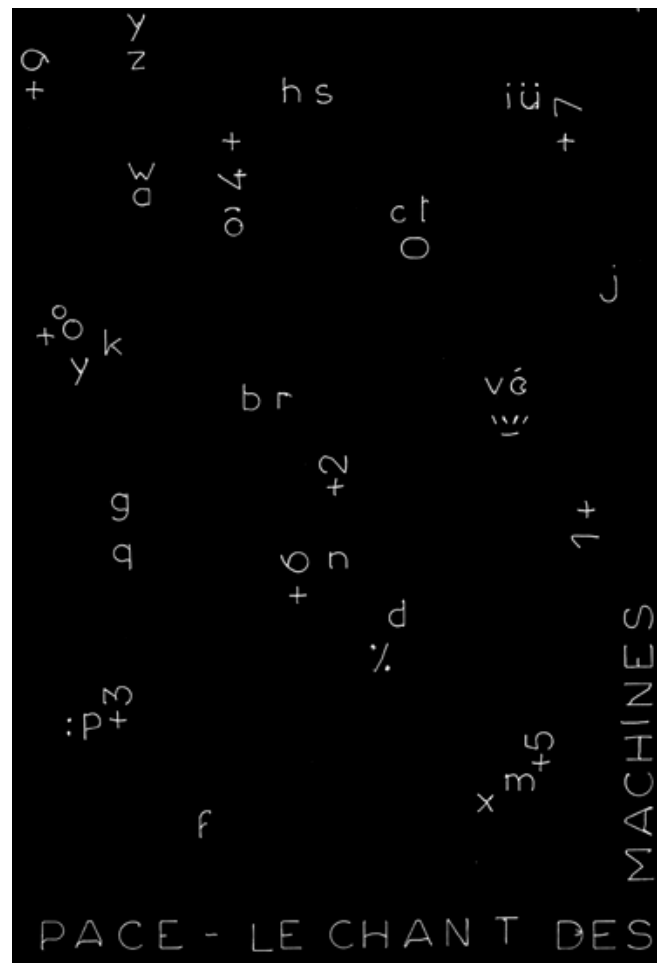
Nous le laissons produire, nous mettons à son écoute, dé-automatisons les gestes, laissons advenir le non-contrôle.

La musicalité qui en résulte remet en jeu la place et la fonction des corps dans notre environnement électronique.

Le synthétiseur y fabrique des sons parasites - de ceux que l'on n'écoute généralement pas - lorsque la voix travaille à la production d'un infralangage avorté, qui joue à la limite du faisable avec l'appareil phonatoire.

Nous jouons dans la pénombre, très amplifiée, captons, produisons des flux. Ils ouvrent des espaces temporaires libres à l'intérieur de celui des machines de contrôle.

Car si voir c'est prévoir, entendre c'est explorer. Ce projet s'inscrit dans la tradition «Cagienne» de la conception du sonore. L'objet sonore se crée dans l'instant entre les deux hautparleurs puis disparaît. Il s'est entretenu inscrit dans les corps comme une trace singulière.



À propos des artistes

FRANÇOIS PARRA :

Né en 1968 - Vit à Marseille.

François Parra a une formation de plasticien. Dès le départ, il travaille le son dans son rapport à l'espace. Il réalise d'abord des interfaces de production sonores liées à son corps, jusqu'à ce que celles-ci occupent progressivement l'espace de manière autonome.

Formé aux techniques de l'audio numérique dans les studios du GMEM, à Marseille, les rencontres avec certains compositeurs l'amènent à se préoccuper de questions d'écriture temporelle, tout en conservant un vocabulaire de plasticien.

Le son est avant tout pour lui un matériau restructurant indéfiniment l'espace, et donc modifiant notre rapport social.

Avec l'évolution des technologies, il propose au public de manipuler, d'abord par l'usage de capteurs gestuels, puis par l'utilisation d'interfaces conçues pour le web, des programmes qui captent certains types de sons et les intègre dans des compositions.

Il est ou a été membre de plusieurs collectifs d'artistes, Daisychain, NØDJ/NØVJ, Cap15.

Il enseigne l'audio numérique à l'école des Beaux-Arts d'Aix-en-Provence et travaille régulièrement pour le spectacle vivant, la radio, la vidéo.

FABRICE CÉSARIO :

Fabrice Césario (1973 , Fr.) est un artiste sonore, concepteur d'instruments, luthier électronique qui aime manipuler des objets sonores électroacoustiques. D'abord peintre passé maître dans l'art du Circuit - Bending, il travaille aujourd'hui avec un système modulaire Cwejman (synthèse analogique & numérique). Il accompagne les formes sonores en les poussant aux limites de la détérioration, par un traitement de textures bruitistes dans un jeu d'improvisation. Il joue des caractéristiques erratiques et des processus interactifs complexes propres à son «module-instruments». Il introduit par le geste et dans la création d'instrument ce qu'il nomme «l'erreur sensible», entendu comme «le moteur des possibilités».

C'est ainsi qu'il crée des univers sonores en constante évolution. Selon lui, l'erreur est essentielle à la création de systèmes cohérents et différenciés permettant de sortir du continuum homogène propre à la modernité. Passionné de recherche, de science et de littérature, sa musique tisse des liens entre lectures, questionnements, voyages, prises de positions politiques, expériences de concepts, d'émotions, de la vie quotidienne... Il développe également des ateliers et conférences autour de «l'électronique et du geste» depuis une dizaine d'années. Il a ainsi collaboré avec différents artistes tels que : Christian Wolfart, Arno Paquotte, Michel Doneda, Zbigniew Karkowski, Evil Moisture, Erik Minkinen (Sister Iodine), Antez, Barre Phillips, Davide Barbarino et Norbert Stammberger (label GNU), etc. Il développe actuellement le projet *Danse* avec Emmanuelle Grangier Compagnie P.A.S. et le philosophe Ludovic Duhem. Il est également impliqué dans le domaine de la poésie avec Jean-Jacques Viton, Lilianne Giraudon, Arno Calleja ou encore Hubert Colas.

« Feedback acoustique »

VIRGILE ABELA

Pendule Acoustique est un projet d'installation immersive et modulable mettant en corrélation de manière générative, acoustique et gravité. En écho au pendule de Foucault, cette installation cinétique anime un écosystème vivant dans l'espace et dans le temps. Il génère son propre son par un feedback électroacoustique à travers l'acoustique du lieu, et son mouvement à partir de sa propre fréquence de résonance, depuis l'immobilité. Par le détournement artistique d'une théorie physique, *Pendule Acoustique* propose une interprétation plastique et sonore de la pesanteur. Pour la 15e édition du festival GAMERZ Virgile Abela proposera une version performative du pendule.

Pendule acoustique, Installation sonore et visuelle - 2019



Pendule acoustique, Installation sonore et visuelle - 2019

À propos de l'artiste

<https://www.virgileabela.com/>

Virgile Abela explore « les mondes du sonore » à travers le temps et sa matière, dans la transdisciplinarité. Aux côtés de Lucien Bertolina, il développe l'activité du studio de création Euphonia à Marseille et assiste le compositeur Luc Ferrari pour la création « Archives Sauvée des eaux ». Il collabore avec Pierre-Yves Macé, Jon Rose, Raymond Boni, Pakito Bolino & le Dernier Cri. Il fonde le groupe ROSA avec qui il ouvrira des concerts pour Art Ensemble of Chicago et Gong, dont le disque the gift, pré-produit par le producteur de jazz américain Alan Douglas, est distribué par Orkestra en 2007. Il crée plusieurs pièces électroacoustiques, radiophoniques, musiques de concert et de spectacle, en Europe et Canada.

À partir de 2009, il développe des dispositifs amplifiés et explore le feedback comme paysage sonore immersif, hors frontalité. Avec le Québécois Jean-François Laporte, ils fondent le duo Inner Island et créent plusieurs pièces au temps étiré, jouant avec l'acoustique des lieux. Il décline cette recherche en solo, ou en duo improvisé avec Nicolas Dick ou David Merlo, avec qui il fonde aux côtés de Damien Ravnich le groupe HOAXHOAX, dont le disque Shot Re Volver sort sur 4 labels en Europe et Amérique du nord.

Depuis 2017, il se plonge dans la programmation informatique avec Julien Bayle et développe avec le Laboratoire de mécanique et d'acoustique du CNRS, le projet Pendule Acoustique, mettant en corrélation l'acoustique et la gravité de manière générative.

Parallèlement, il compose de nombreuses musiques pour le spectacle vivant (théâtre du Centaure, Cie Soleil Vert), crée des dispositifs sonores immersifs (Jean-Michel Bruyère - collectif LFKs -, Lieux Fictifs), et enseigne les musiques expérimentales en licences et master pour la formation Musicologie et Acoustique, à Aix-Marseille Université.

« Zome »

ERIKM ET STÉPHANE COUSOT

Zome a la caractéristique de se nourrir mutuellement de sources sonores et visuelles issues du réel et en temps réel, au travers de flux disponibles sur Internet. Certaines sources sonores sont libres d'accès via une plateforme en ligne que Stéphane Cousot a développée dans le cadre de recherches à Locus Sonus, laboratoire en arts audio. L'image temps quant à elle, provient de plateformes lambdas. Le processus de création se déploie autour d'un dispositif « table » commun où les deux protagonistes sont face à face, écrans dos à dos. Ils partagent au-delà de leur dispositif respectif, un atelier électromagnétique et lumineux à base de LED et d'optique vidéo. Les sources sonores sont générées par les variations de tension électriques des Leds. Ces alternances lumineuses et sonores sont intégrées aux flux de données visuelles et sonores issues du web. Chaque source est susceptible d'être traitée, analysée et transformée, puis couplée et réencodée formant in fine un macro paysage abstrait composé d'autant de feedback sur sa propre temporalité.

ZOME, Performance audiovisuelle,
streaming & temps réel, 2018



À propos des artistes

<http://www.erikm.com>

Stéphane Cousot et Erikm travaillent périodiquement ensemble depuis 2007. Leur rencontre s'est faite dans le cadre d'une demande d'Erikm pour son travail vidéo. Stéphane Cousot a mis à disposition des banques de données visuelles Trace, Asci & Tracking qu'il a développé avec le logiciel libre Processing. Depuis 1992, eRikm étend son terrain d'expérimentation artistique sur les scènes internationales. Attentif au maintien de la fusion entre pensée, instinct et sensibilité, il ose la simultanéité des pratiques et la mise en tension de différents modes de composition, dans et avec tous les langages.

ERIKM :

Virtuose des arts sonores, développe une approche ouvertement prospective du médium technologique. Il conçoit, seul ou en collaboration (avec Luc Ferrari, Christian Marclay, Mathilde Monnier, Les percussions de Strasbourg, FM Einheit...), des œuvres transversales qui constituent une vision caléidoscopique singulière et mettent en tension l'intime et le politique, le populaire et le savant.

STÉPHANE COUSOT :

Plasticien, enseignant, chercheur, développeur, webdesigner, né en 1973 à Nancy, France. Successivement diplômé de l'Université de Paris VIII, de la Villa Arson, de l'école d'art d'Aix-en-Provence, son passage par ces écoles ouvre une série d'études et de réflexions personnelles sur les pratiques et les outils numériques en partant du code, des langages et des environnements informatiques, comme support hybride de création et de translation du réel vers une forme poétique (image, vidéo, son, flux).

De cette pratique des nouveaux médias, couplée à la connaissance des technologies réseaux, des bases de données et des langages hypermédias, il est amené à enseigner les arts plastiques à l'Université Paul Valéry (Montpellier), en master professionnel « Création Numérique » à l'Université Aix-Marseille, et inviter à animer de nombreux workshops ou suivi de projets à L'École National des Arts Décoratifs (Paris) et l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. En parallèle, depuis 2005, dans l'idée de faciliter l'enseignement de la programmation et d'enrichir les expériences technologiques dans les cursus artistiques, il mène un travail de développement d'outils open source d'analyse et traitement de l'image en temps réel, de transport de données géolocalisées sur le réseau, d'interfaces sur supports mobiles et électroniques.

Par extension, il entame une série de collaborations pluridisciplinaires, entre créations et performances lives pour le théâtre (Alain Béhar), la danse (Young-ho Nam, cie l'Imparfait), la musique électronique (erikm) ou improvisée (Barre Phillips, Catherine Jauniaux) et intègre en 2011 le monde de la recherche au sein du laboratoire de Recherches en Arts audio Locus Sonus.

Conférences

Fondation Vasarely | Samedi 16 novembre, 15h

« Art, Technique, Matière et Idée »

FABRICE MÉTAIS ET JEAN-MICHEL SALANSKIS

FESTIVAL DES ARTS MULTIMEDIA

GAMERZ

ART, TECHNIQUE, MATIÈRE ET IDÉE

CONFÉRENCE

JEAN-MICHEL SALANSKIS & FABRICE MÉTAIS

SAM. 16 NOV. 2019 | 15H

WWW.FESTIVAL-GAMERZ.COM

JEAN-MICHEL SALANSKIS, philosophe, Professeur émérite de l'Université Paris-Nanterre & FABRICE MÉTAIS, artiste, MCF Aix-Marseille Université

Faisant face au réalisme ambiant, les positions philosophiques de Jean-Michel Salanskis sont celles d'un éloge du théorique et de l'idéal.

Pour autant, la dimension humaine de l'expérience est au cœur de ses préoccupations lorsqu'il s'engage à décrire les différents territoires du sens (l'amour, le politique, la science, etc.) dans une « ethanalyse ».

Dans l'ensemble monographique *L'intrigue*, Fabrice Métais, quant à lui, cherche à explorer l'enchevêtrement du rapport à l'autre et du désir dans les structures d'un monde, dans l'impassibilité de ses rythmes, dans ses formes géométriques et ses aléas. Cette conférence est l'occasion d'un croisement de regards.

À propos des conférenciers

<http://jmsalanskis.free.fr/>

<http://www.fabricemetais.fr/>



Fabrice Métais



Jean-Michel Salanskis

JEAN-MICHEL SALANSKIS, professeur de Philosophie des Sciences, Logique et Epistémologie à l'Université de Paris X Nanterre, a travaillé dans le domaine épistémologique, sur la phénoménologie et la philosophie contemporaine, ainsi que sur la tradition juive.

FABRICE MÉTAIS est aujourd'hui artiste, et chercheur en philosophie et sciences cognitives. Son parcours est marqué par une forte interdisciplinarité.

Dès sa formation d'ingénieur, au début des années 2000, alors qu'il étudie l'ingénierie et les interfaces humains-machines à l'Université de Technologie de Compiègne, il se familiarise avec la phénoménologie et la philosophie de la technique (Leroi-Gourhan, Simondon, Derrida, etc.)

Convaincu que l'enjeu technologique n'est pas tant celui de la connaissance et du pouvoir, mais avant tout celui du désir et du rapport à l'autre, il développe une pratique artistique multisupport (performance, poésie sonore, installations interactives, etc.) qui met en scène le passage des gestes d'amour dans les médiations techniques – dans les rouages des mécanismes, dans le cuivre des câbles, dans les 0 et les 1 des fichiers numériques, dans les langages et les programmes. « Toucher l'autre par le monde : approche phénoménologique, éthique et érotique de la technologie » est le titre de la thèse de doctorat (recherche/création) qu'il défend en 2013, concomitamment à sa première exposition personnelle *Amour Augmenté, Dramaturgie* (Espace des Minimes, Compiègne).

Au bénéfice d'une fréquentation soutenue de la philosophie d'Emmanuel Levinas, son approche de la technique, au prisme du désir, prend un tournant fondamentalement « métaphysique » en 2015 à l'occasion de l'exposition *Asymétrie Radicale* (Galerie de la Voûte, Paris).

Depuis 2014, il poursuit sa démarche de recherche et création en tant que Maître de conférences au département Arts plastiques de l'Université Aix-Marseille et dans le laboratoire interdisciplinaire Perception Représentations Image Son Musique (UMR 7061).

Soirée de performances

École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini |
Jeudi 22 novembre, 19h00

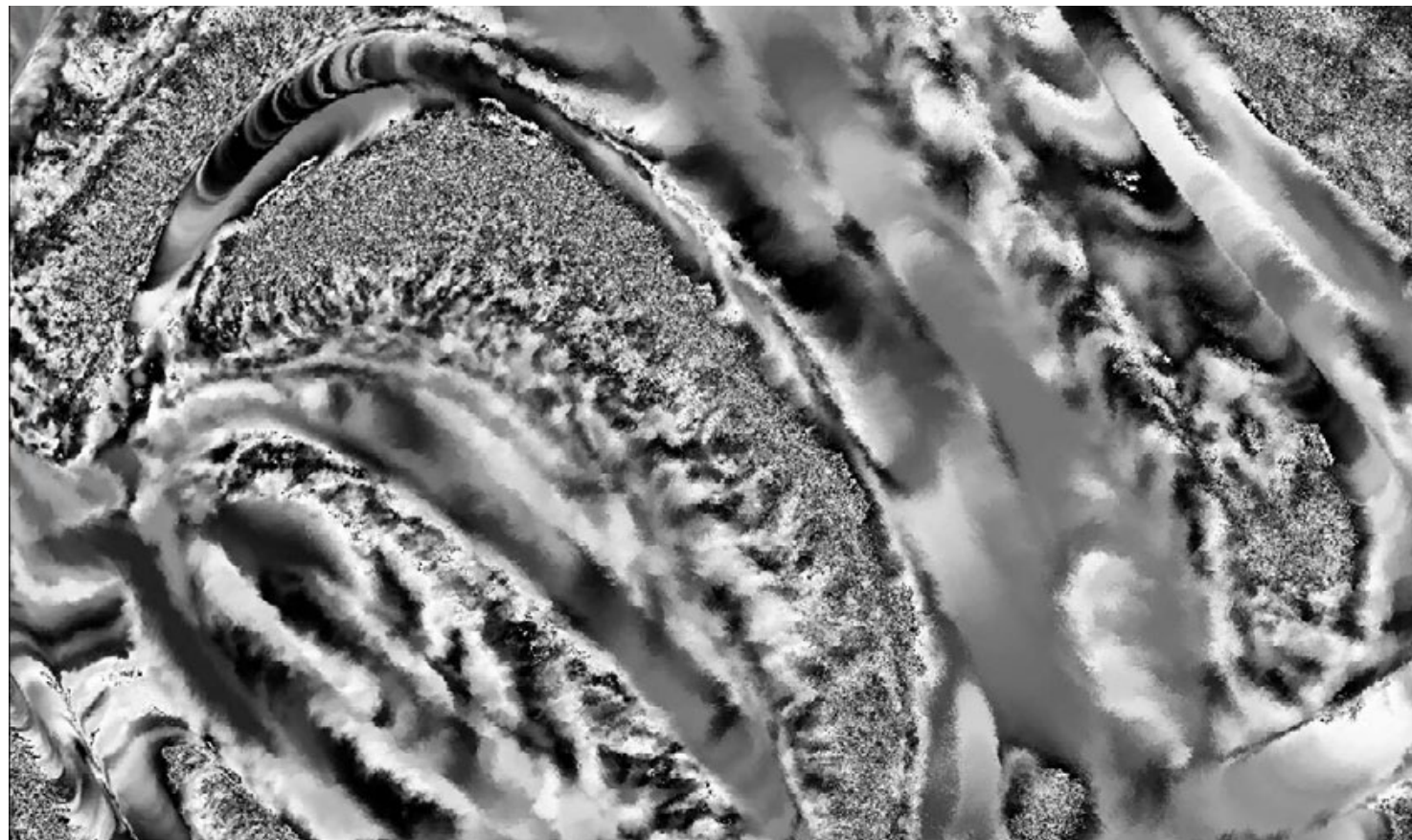
« Deciban »

chdh - avec : Nicolas Montgermont & Cyrille Henry

Deciban est le nouveau projet de performance audiovisuelle de chdh dans laquelle des formes sonores et visuelles émergent à partir de bruit. À l'écran, un bruit vidéo semblable à la "neige" des anciens téléviseurs analogiques remplit tout l'espace. Cette matière hypnotique, accompagnée par son alter ego sonore, est animée et mise en mouvement par des forces contrôlées informatiquement par deux performeurs. Le bruit acquiert une structure, une topologie, des motifs. Des formes émergent, des mouvements visuels et sonores apparaissent. Le public se perd dans la perception de ce monde riche en illusions. Dans *Deciban*, les phénomènes sont noyés dans un univers bruité, le bruit est l'information. S'inspirant de la théorie de l'information de Claude Shannon, Deciban est une recherche sur la perception du bruit généré numériquement qui vise à proposer un nouveau type d'expérience synesthésique.

EXTRAITS VIDÉOS :
<http://vimeo.com/chdh>

Deciban est coproduit par Uchronies, Le Cube, La Muse en Circuit, chdh avec Le soutien du DICREAM.



À propos des artistes

<http://chdh.net/deciban.php>



Collectif chdh

Le collectif chdh étudie les relations images / sons en créant des synthétiseurs algorithmiques sonores et visuels. Ils utilisent principalement ces instruments audiovisuels lors de performances live. En utilisant des équations décrivant des mécanismes naturels, ils génèrent des chorégraphies abstraites de particules dont la matière minimaliste dévoile des structures sous-jacentes d'une grande complexité, façonnée par d'étranges attracteurs organiques.

À la recherche d'une radicalité synesthésique, leurs performances hypnotiques travaillent sur les mouvements conjoints entre image et son et appartiennent autant au cinéma expérimental dans la forme utilisée qu'à la musique improvisée dans la manière où elles sont jouées.

Depuis le début des années 2000, ils ont montré leurs projets dans une centaine de lieux à l'international, notamment la performance Egregore (2011) qui explore les mouvements de groupe d'une foule de particules, et Morphist (2015), étude des transitions de formes d'une substance abstraite. Ces travaux ont également mené à deux éditions: le DVD Vivarium (Art Kill Art / Arcadi - 2008) qui contient des œuvres vidéos abstraites ainsi que les logiciels développés pour ces créations, proposant de les «rejouer» ou de les modifier. ainsi que la clé USB Egregore - source (Art Kill Art - 2014), adaptation du logiciel utilisé pour Egregore, qui a donné lieu à une performance à distance sur plus de 120 ordinateurs dans une vingtaine de pays.

Défenseur du logiciel libre, ils distribuent librement leurs projets et les outils développés pour leurs travaux, notamment la librairie pmpd de modélisation physique .ur Pure Data.

« L'à-peu-près, c'est l'avenir »

LICO

Il trouve en ligne des perles qui ont la pêche et des horreurs qui piquent les yeux, et assemble le tout dans des montages rythmés 280 BPM où image et son se renvoient sans cesse la balle et nous empêchent de décrocher. Contrepoints épiques, virages en épingle à cheveux et rapprochements contre nature de séquences sont au menu de cette projection, un set non instrumental qui donne à voir et qui n'en est pas moins musical.

À propos de l'artiste

<https://vimeo.com/liconaute>

De Bourges mais pas pour autant issu de sa célèbre école d'art, l'improbable Lico partage durant 45 min. sa pratique particulière du glanage intensif de vidéos.



DJ SET

DJ Pé Pé

À propos de l'artiste

<https://soundcloud.com/parallelprincess>

Dj mi-femme mi bateau, Pépé trimbale ses disques de port en port au grès des vents et des courants. Après avoir sillonné les plus belles mers du globe sur des musiques exotiques, elle prend son courage à deux mains, dégainé ses turboréacteurs et entame un long voyage vers l'espace. Le bateau métamorphosé en un vaisseau doté de deux hélices réceptrices ultras modernes pourra atteindre jusqu'à 45t par minute.

DJ Pé Pé



Master class

École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini |
Mercredi 13 & Jeudi 14 novembre

VIRGILE ABELA

**avec les étudiants Master 2 de la formation Musicologie &
Acoustique d'Aix-Marseille Université / PRISM**
<https://www.virgileabela.com>



Elaborer un dispositif de création sonore et contrôler la vibration de l'air contenu dans un objet par le feedback de microphone. Chercher les matières, les tessitures, les spectres et les modulations que l'on peut obtenir en fonction de l'objet choisi. Éprouver les interactions vibratoires des objets et le phénomène de polarisation qu'implique la fondamentale. Travailler son geste musical et écouter l'autre. Expérimenter le placement dans l'espace et l'improvisation d'une forme simple dans le temps. Parallèlement, interpréter la prestation de ses camarades avec un système de traitement (pitch/freeze/sample/filtres) et de spatialisation quadraphonique en temps réel. Le principe est que chaque étudiant tourne aux divers postes de jeu.

Workshop

Patio du bois de l'aune | Mercredi 20 novembre, 14h à 17h

PANG PANG CLUB

avec Leslie Astier et Théo Goedert
<https://pangpangclub.com>



Le Pang Pang Club est un espace public de création de jeux indépendants. Savant mélange entre Fab-Lab et club de Ping-Pong, l'équipe du club vous accompagnera durant l'atelier dans l'objectif de vous initier à la création interactive, tout ça dans une atmosphère joviale et collective !

Le temps d'un après-midi, venez à la rencontre de jeux indépendants, contemplatifs et expérimentaux. Cette session exceptionnelle du club permettra d'entrer en contact avec le moteur de jeux Unity et de construire une première ébauche numérique.

Sur inscription & réservation :
contact@lab-gamerz.com

MÉDIATIONS & ÉDUCATION

ACCOMPAGNEMENT

DES PUBLICS

Pour que l'art soit accessible à tous et dans un souci d'éducation à l'art contemporain et de sensibilisation aux pratiques numériques, il nous paraît essentiel d'apporter aux publics les clés nécessaires à l'appréhension de ces nouvelles formes artistiques. Pour répondre à ce besoin, un programme de médiation est conçu en direction des différents publics du festival, ce contenu est élaboré avec nos différents partenaires à Aix-en-Provence et en région.

VISITES ACCOMPAGNÉES : PUBLIC SCOLAIRE ET AMATEUR

Ce volet se développe tout au long de l'année, en collaboration avec l'association Courant d'Art en direction des publics scolaires (association des étudiants en Histoire de l'Art et en Médiation Culturelle, de l'Université Aix-Marseille). Une équipe composée d'une quinzaine de médiateurs sera mise en place et répartie sur les différents lieux d'expositions du festival afin d'assurer et accompagner l'accueil des visiteurs, groupes et publics scolaires tout au long du festival. Cette équipe sera formée en amont du festival en rencontrant individuellement chaque artiste lors du montage des expositions afin de renforcer leurs connaissances des différentes œuvres et de transmettre au public des informations et une médiation de qualité.

VISITES ACCOMPAGNÉES : PUBLIC ÉLOIGNÉS

Depuis plusieurs années, M2F Créations met en place des visites avec l'association Culture du Coeur, permettant à des publics éloignés (Centres sociaux, personnes issues de quartiers défavorisés, handicapées, adolescents déscolarisés, etc.) de bénéficier de médiations culturelles et de visites privées du festival.

Depuis sa création en 1999, Cultures du Coeur se positionne sur des programmes d'actions pour permettre aux plus démunis des quartiers prioritaires l'accès aux pratiques artistiques et culturelles.

ATELIERS PÉDAGOGIQUES, INITIATIONS ET PRATIQUES

Ces programmes sont écrits dans une volonté de transmission des savoir-faire. Ils sont encadrés par M2F Créations | Lab GAMERZ en coopération avec des artistes et intervenants praticiens, avec l'objectif de favoriser une approche pratique tout en fournissant les repères théoriques et esthétiques du champ numérique.

Ils s'appuient sur la volonté de l'association et des artistes qu'elle accompagne pour démocratiser la pratique des nouvelles technologies et de promouvoir la réalisation de projets qui utilisent le multimédia comme outil de création de développement et de recherche. Durant le festival GAMERZ, l'association proposera des ateliers et Master Class en direction de différents publics, étudiants en art et universitaires, public adulte de toute catégorie socioprofessionnelle.

INFOS PRATIQUES

www.festival-gamerz.com

ENTRÉE LIBRE & GRATUITE

Visites de groupe sur rendez-vous et inscription par téléphone. Pour tout autre renseignement, veuillez contacter l'organisation du festival.

Fondation Vasarely

1 Avenue Marcel Pagnol
13090 Aix-en-Provence

Horaires :

Tous les jours de 10h à 12h

et de 13h à 18h - Accès en bus du centre ville :

Arrêt Vasarely / Bus de ville ligne A - Parking à l'entrée

Tél : +33 (0)4 42 20 01 09

École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini

Rue Émile Tavan, 13100 Aix-en-Provence

Office du Tourisme

300 Av. Giuseppe Verdi,
13100 Aix-en-Provence
Lundi au Samedi - 10h à 18h
Fermé les dimanches et jours fériés

Patio du bois de l'Aune

1 place Victor Schoelcher
13090 Aix-en-Provence
Arrêt Termidor / Bus de ville ligne A - Parking à l'entrée
Sur inscription : contact@lab-gamerz.com

(Pré-ouverture du Festival Août-Sept. 2019)

Galerie des grands Bains-Douches de la Plaine

35 Rue de la Bibliothèque
13001 Marseille

M2F Créations | Lab GAMERZ

Tél. : +33 (0)4.42.93.10.04 - 06 16 74 51 61

Email : contact@lab-gamerz.com

Site : www.lab-gamerz.com

www.festival-gamerz.com

L'association M2F Créations | Lab GAMERZ existe depuis 2003, fondée par des artistes, son but est de promouvoir la recherche, la création et la diffusion d'œuvres artistiques multimédia et d'accompagner les publics dans la découverte de ces nouvelles formes artistiques. Depuis 2009 installée au Patio du Bois de l'Aune à Aix-en-Provence, elle développe un laboratoire artistique liant Art, Science et nouvelles Technologies, en proposant des résidences d'artistes et des ateliers basés sur la transmission de savoir-faire technique et sur la création d'œuvres.

Ses projets tels que le festival GAMERZ, présentent des œuvres multimédia qui interrogent nos rapports aux technologies par le biais d'expositions, de conférences et de performances. Ces initiatives s'appuient sur la volonté de l'association et des artistes de comprendre les enjeux artistiques, politiques et sociétaux liés aux développements des nouvelles technologies et de promouvoir la réalisation de projets qui utilisent le multimédia comme outil de création, de développement et de recherche.



M2F Créations | Lab GAMERZ

Patio du Bois de l'Aune,
1 place Victor Schoelcher,
13090 Aix-en-Provence

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