

M2F CRÉATIONS | LAB GAMERZ - DIFFUSING DIGITAL ART & OTTO-PROD

# QUENTIN DESTIEU COLLECTIF DARDEX

Galerie des Grands Bains Douches - Marseille  
09 Novembre - 15 Décembre 2018

DOCUMENT DE TRAVAIL



**Exposition monographique de  
Quentin Destieu - Collectif DARDEX  
Galerie des Grands Bains Douches - Marseille  
09 Nov. - 15 Déc. 2018**

**Les structures Diffusing Digital Art, OTTO-Prod et M2F Créations | Lab GAMERZ se mobilisent pour inviter Quentin Destieu - co-fondateur du festival GAMERZ et artiste-doctorant - à investir la Galerie des Grands bains douches de la Plaine dans le cadre de son doctorat 'Théorie et Pratique de la création artistique et littéraire', intitulé « Art contemporain et nouvelles fabriques numériques : Contre-cultures et pratiques numériques dans le champ de l'art ».**

**Ce doctorat fera l'objet d'une soutenance publique pour laquelle un jury composé de différentes personnalités de l'art et de la recherche se réuniront. L'exposition rassemblera pour la première fois à Marseille, un corpus d'œuvres réalisées au cours de ces dix dernières années et qui alimente en partie ce travail de recherche.**

Doctorat :

« Pratique et théorie de la création artistique et littéraire » de Quentin Destieu

Dans le cadre de la thèse :

« Art contemporain et nouvelles fabriques numériques :

Contre-cultures et pratiques numériques dans le champ de l'art »

Co-direction :

Jean-Paul Fourmentraux / Laboratoire en Sciences des Arts

(LESA - Aix-en-Provence) / Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562) / École des hautes études en sciences sociales (EHESS)

Emmanuel Guez / Laboratoire PAMAL (Preservation - Archaeology - Media Art Lab) École Supérieure d'Art d'Avignon.

## Recherche & repères artistiques

### « Art contemporain et nouvelles fabriques numériques : Contre-cultures et pratiques numériques dans le champ de l'art ». (extrait)

« Rien ne discrédite aujourd'hui plus promptement un homme que d'être soupçonné de critiquer les machines », écrivait Günther Anders dans *L'Obsolescence de L'homme* en 1956.

Malgré les avancées positives suscitées par l'apparition des technologies numériques, nous assistons désormais à l'apparition de différents symptômes représentatifs d'une société en crise dans laquelle les technologies numériques sont devenues incontournables et omniprésentes, entraînant de profonds bouleversements politiques, sociaux, économiques, écologiques et artistiques.

En effet, nos sociétés de consommations et l'avènement du techno-libéralisme voire de « L'anarcho-libéralisme numérique », tel qu'il est défini par le philosophe français Eric Sadin, génèrent un «esprit» en passe de « coloniser le monde », porté par de nombreux missionnaires : Politiciens, industriels, think tanks...

Ces mutations, étudiées par de nombreux chercheurs, entraîneraient l'avènement d'une société « hyperindustrielle » qui pour Stiegler<sup>3</sup> se substitue au fonctionnement des sociétés postindustrielles des années 1970. La perte des savoir-faire et la prolétarianisation de l'individu viennent désormais selon lui, s'ajouter à la subordination des éléments matériels (matières premières et machines) à des éléments immatériels (connaissance et information).

Cette course à la technologie dont les maîtres mots sont le progrès et l'innovation renforce et interroge la notion d'instant présent, de temps réel induit par la rapidité de calcul des machines, qui transforment la structuration mentale de l'individu et de sa perception du monde. Pour Stiegler, la prolétarianisation de nos sociétés générées par un processus d'automatisation généralisée conduit irrémédiablement à cette société « d'hyper-contrôle ». Étudiée et critiquée par plus en plus de sociologues et historiens tels que Cédric Biagini, Alain Gras, François Jarrige, ces technologies amènent la mise en place de nouveaux modèles qui menacent actuellement le devenir de l'humanité et l'équilibre de la planète.

Face à cette perte de savoir-faire et de contrôle sur les technologies numériques qui nous entourent des rassemblements s'organisent dans des lieux communs (hackerspaces, makerspaces, fab-lab, artlab...) et se mobilisent et questionnent ce développement hyper-technologique à la lumière des « sociétés de contrôle » telles qu'elles sont entre autres définies et critiquées par Deleuze<sup>1</sup> et Foucault ou du rapport homme/technologie au travers de philosophes tels que Günther Anders. S'opposant au monopole technologique des industries en affirmant une volonté de maîtrise de ces technologies leurs démarches nous rappellent les visions de Guy Debord et de Théodor Adorno sur le rôle actif de la culture qui s'oppose à l'aliénation provoquée par la « société de consommation et de spectacle » et à la nécessité d'un art politique défendu par Hanna Arendt qui oppose à l'asservissement de l'homme à la machine à l'utilité de l'outil.



*Maraboutage 3D*, Quentin Destieu

Vues d'exposition, Parcours d'art Co-Mutations, Maison des arts Georges et Claude Pompidou.  
Installation, impression 3D, tissu, laine de mouton 2017.

Cette série de poupées Vaudou à taille humaine représente Bre Pettis, un des inventeurs américains de l'imprimante 3D. Ce dernier, après avoir largement profité de la collaboration de la communauté Open Source pour développer son projet, l'a breveté et en a fermé le code dans une optique d'enrichissement capitalistique.

Ici, Quentin Destieu retourne la machine contre son propriétaire légal en réalisant une série de bustes déformés, sorte de maraboutage digital. Cette œuvre est également une condamnation du fonctionnement techno-libéral, qui en agissant de la sorte, fait voler en éclats les utopies libertaires de la cyber-communauté : partage, liberté, autonomie.  
Martine Michard



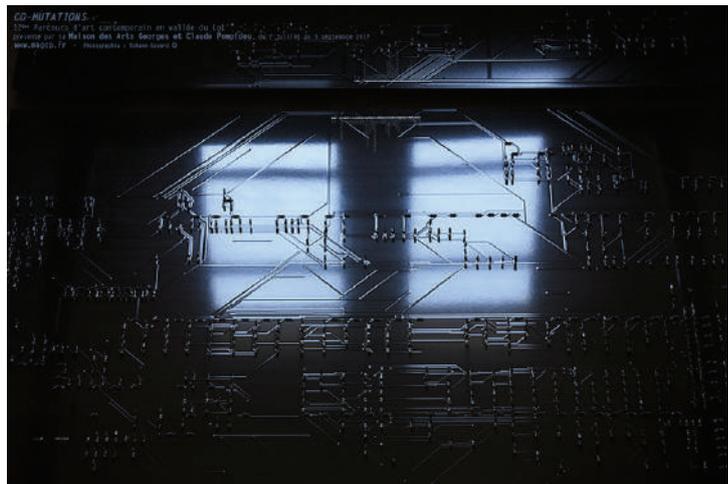
**Refonte**, Quentin Destieu

Vues d'exposition, Galerie 22,48m2.

Techniques mixtes, 2014-2015.

“Refonte” est une série de pointes de lances et d’armes rudimentaires réalisées à partir de différents matériaux récupérés sur des déchets d’équipements électriques et électroniques. Les déchets métalliques sont ensuite fondus puis coulés dans des moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d’armes primitives, composées d’alliages de cuivre, d’aluminium et d’or. Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, ces armes proposent une refonte de nos sociétés industrielles, une évocation post futuriste nous rappelant la fragilité de nos systèmes et l’implication guerrière de l’humanité.

Ces armes suggèrent un changement radical de direction, transformer notre technologie en un outil primitif, plaçant l’homme devant sa nature première, plongeant ainsi le citoyen dans l’âge de bronze, dans une « guerre technologique » contemporaine féroce.



**A cœur ouvert**, Quentin Destieu

Parcours d'art Co-Mutations, Maison des arts Georges et Claude Pompidou.  
Installation, composants électroniques, bois, verre, 2017.

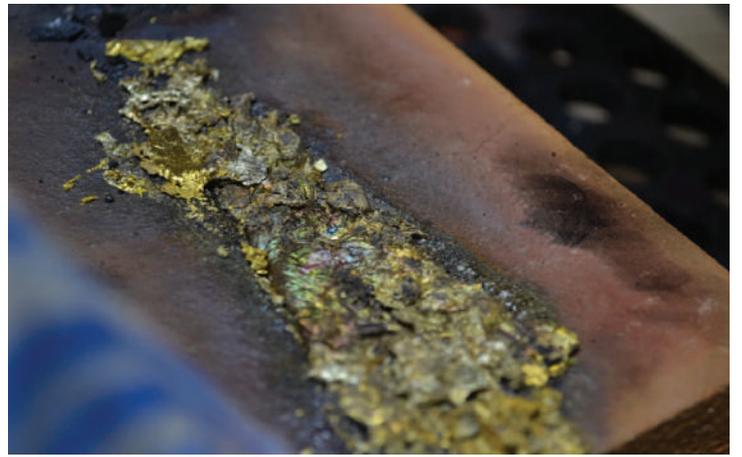
Agrandie à échelle humaine, l'architecture du premier - et dernier - micro-processeur dessiné par la main de l'Homme, le intel T 4004 (1972) prend, dans cette scénographie, la mesure de son aura mythique. Du fait de leur complexité, tous les processeurs qui suivirent furent produits par des programmes informatiques. En renouant avec un savoir-faire humain, confisqué en quelque sorte par les machines, l'artiste révèle un réseau basé sur la commutation électrique de plus de 2300 transistors, habituellement invisibles à l'œil nu. Il donne à voir une partie cachée des systèmes qui gèrent aujourd'hui nos vies, leur temporalité... et invite à considérer l'archéologie de ces nouveaux médias.

Martine Michard



*Gold revolution*, Quentin Destieue  
Installation, 2015.

*Gold révolution* est une installation présentant un petit laboratoire de chimie, qui permet d'extraire l'or contenu dans différents déchets de matériel informatique et de le ramener à sa forme originelle de pépite. L'installation propose d'accélérer le processus de dégradation naturelle de ces détritux grâce à l'utilisation de différents acides et produits chimiques. Elle renvoie l'image d'un monde dans lequel la valeur de l'informatique serait restreinte à son poids en métaux précieux, laissant imaginer l'avènement d'un futur apocalyptique dans lequel la société reprendrait sa forme primitive dépourvue de technique. *Gold révolution* relocalise en France le travail dangereux et polluant de récupération des métaux précieux lié au retraitement de nos déchets informatiques effectué dans des pays en voie de développement. Cette installation questionne les pressions géopolitiques, écologiques et économiques générées par notre société hyper-industrielle. Elle exprime la volonté de reconquérir des savoir-faire indispensables au développement de l'être humain en sortant de la virtualisation globale liée à la propagation du "tout numérique".

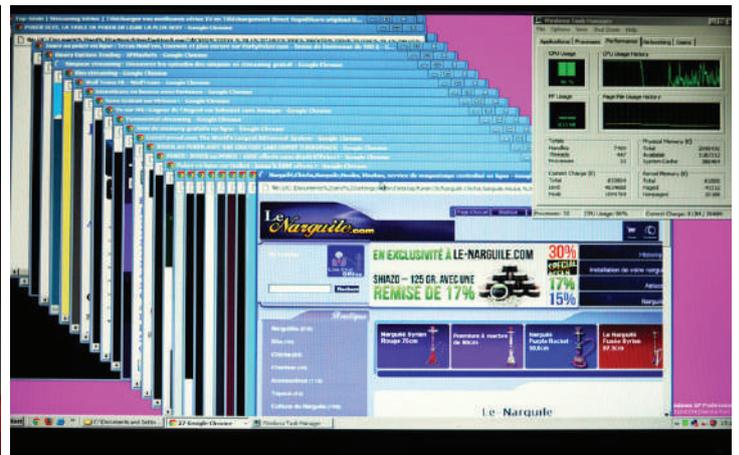
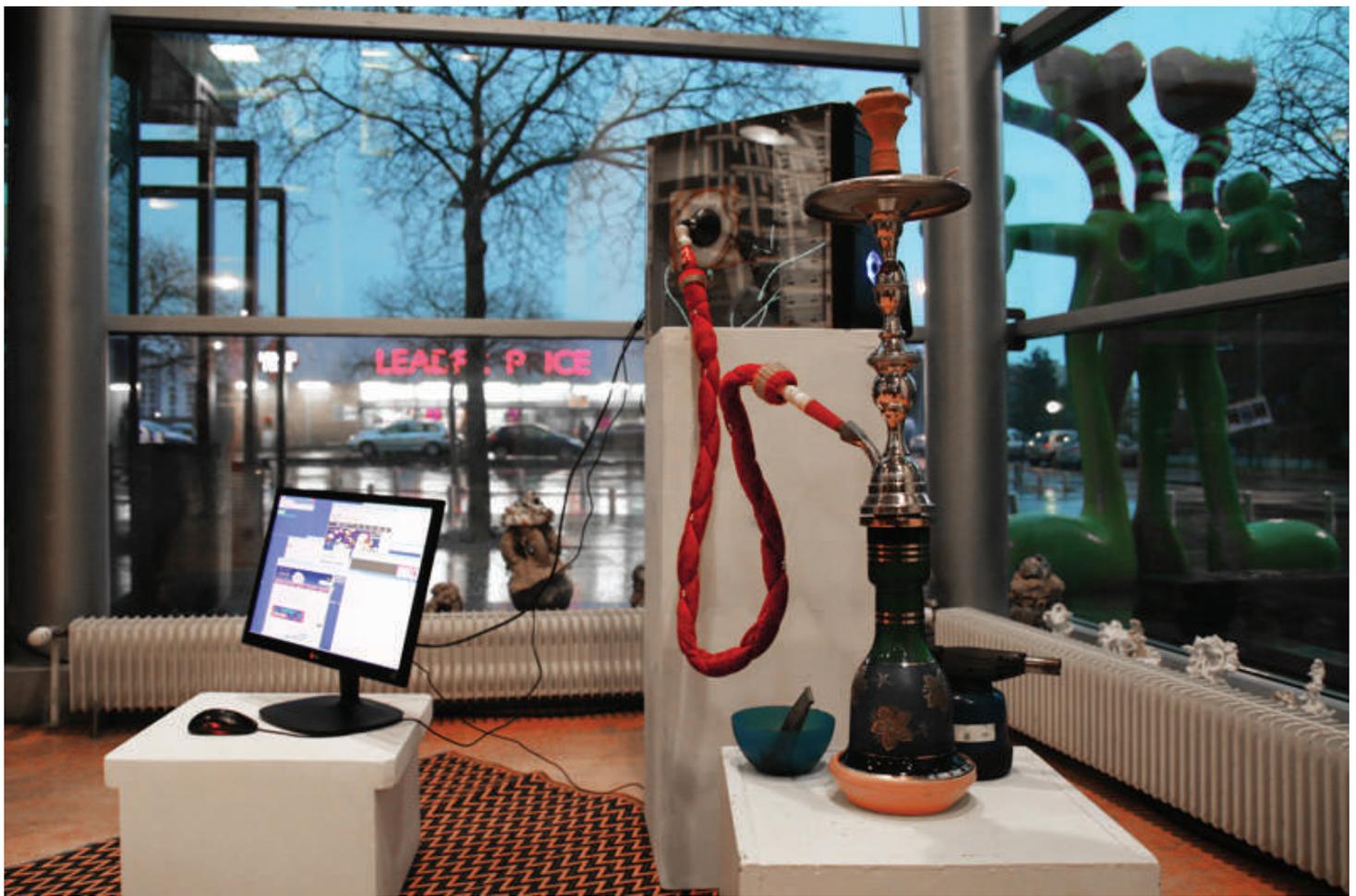


*Opération Pièces Jaunes*, Quentin Destieu, Sylvain Huguet  
Installation, 2013.

*Opération Pièces Jaunes* est une série de pointes de flèches réalisées à partir de centimes d'euros. Les pièces de 1, 2, 5, 10, 20 et 50 centimes ont été fondues puis coulées dans différents moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d'armes primitives, composées d'alliages de cuivre, acier et aluminium.

Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, cette opération stratégique de dévaluation apparente, propose de changer notre monnaie en un outil strictement utilitaire.

Cette transformation tente de rendre à notre menue monnaie sa suprématie, replongeant le citoyen dans l'âge de bronze, opposant l'état de nature à l'état social, dans une « guerre économique » contemporaine et féroce.

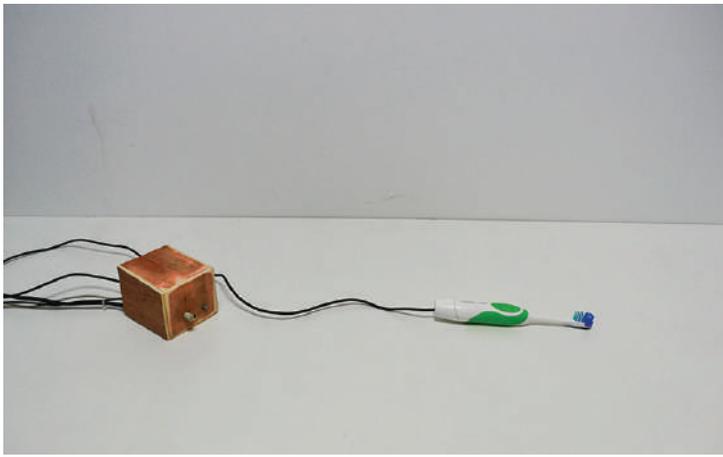


*Mon ordinateur commence à fumer*, Quentin Destieu, Sylvain Huguet Installation, 2012.

« Rongé par les virus, ce malheureux PC a le CPU et le GPU qui chauffent. À force d'explorer un Internet contaminé par les pop-up et les programmes malveillants, mon ordinateur est devenu physiquement accro à la nicotine. On lui a donc offert un narguilé. »

Faisant référence à une forme d'animisme informatique, les deux artistes du collectif imaginent leur ordinateur comme un organisme vivant : l'installation présente un ordinateur transformé en aspirateur, inhalant la fumée issue d'un narguilé au gré des variations de température de ses processeurs.

Un programme informatique spécialement développé pour « lui » explore l'univers mercantile d'un web composé essentiellement de publicités et propose d'ouvrir une fenêtre sur ce monde virtuel oscillant entre liberté et contrainte.



*Volks Zahnbürste La brosse à dents qui chante L'internationale*, Quentin Destieu, Installation, 2016.

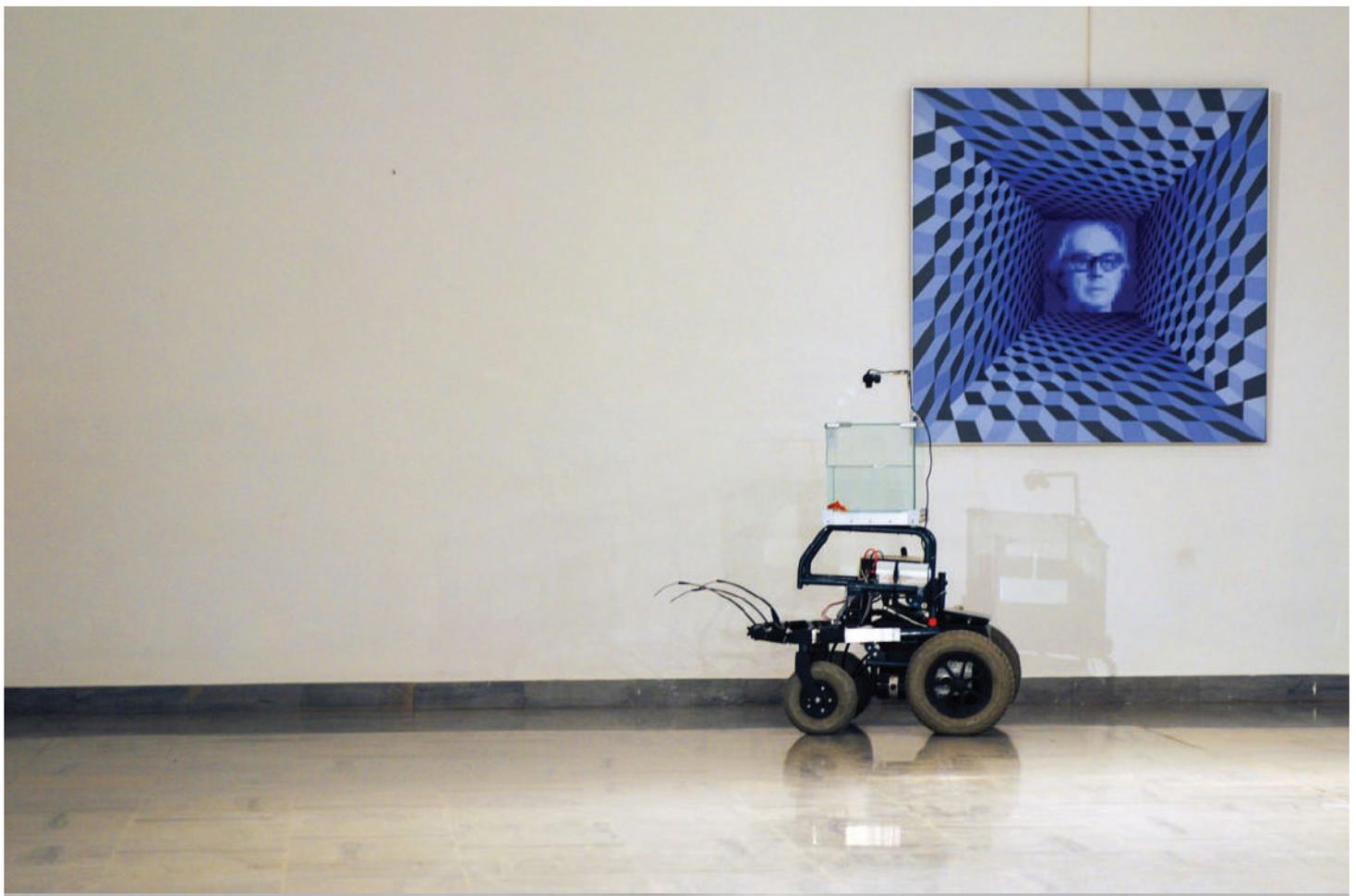
*La brosse à dents qui chante L'internationale*

Qui n'a jamais eu l'impression d'entendre une mélodie en utilisant une brosse à dents électrique ou d'essayer de générer un rythme de brossage entraînant ?

Le signal sonore de l'Internationale Communiste est transmis à la brosse à dents et interprété par la vitesse de rotation du moteur.

Objet connecté, la brosse à dents augmentée permet de diffuser l'Internationale communiste par vibrations au plus près de l'individu en passant directement par la racine de ses dents.

Cette expérience interroge les rapports de proximités et d'intrusion entre corps humain et nouvelles technologies. Elle questionne la notion de collectif dans ce monde de consommation individualiste.



***Machine 2 Fish***, Quentin Destieu, Sylvain Huguet  
Exosquelette pour poisson rouge, 2016.

« Machine 2 Fish » est une installation artistique utilisant un système expérimental robotisé qui traduit les mouvements d'un poisson rouge vivant, dans la locomotion physique d'un robot. Il s'agit de permettre à un poisson rouge de se déplacer dans un univers terrestre grâce à cette prothèse. Le but est de créer un système pseudo-intelligent, liant le poisson et la machine dans un dispositif autonome faisant référence aux cyborgs et au domaine de la science-fiction. Ce projet est né en 2010 dans le cadre d'une résidence avec le soutien de M2F Créations/ Lab GAMERZ , la version 2016 embarque un nouveau système de capteurs et de programmation informatique capable de répondre au plus près aux exigences du poisson.



*Planète de singes*, Quentin Destieu,  
Sérigraphie et vidéo, 2010.

Reprenant à son compte une certaine esthétique pop et en particulier celle du jeu vidéo, Quentin Destieu pense ses pièces comme un ensemble iconographique de paraboles contemporaines traitant des aliénations sociétales du monde post-moderne. En présentant des impressions sur papier buvard du personnage virtuel Donkey Kong, l'artiste joue sur l'ambiguïté de leurs propriétés et de leur usage présumé. Il gomme les frontières pénalement érigées entre addiction légale et illégale, et pointe, en creux, l'abîme qui s'insinue, comme un ulcère, au plus profond de l'individu contemporain rigoureusement normalisé. Clémence Agnez

Les sérigraphies ont été créées durant une résidence réalisée à Tchikebe (Marseille).



## **À PROPOS DE L'ARTISTE**

### **Quentin Destieu (FR) - Collectif Dardex**

<http://dardex.free.fr>

Quentin Destieu est artiste et directeur du Festival d'art multimédia GAMERZ à Aix-en-Provence ainsi que du Lab-GAMERZ, lieu de résidence et de formation axé sur les pratiques numériques dans le champ de l'art contemporain. Il fonde le collectif Dardex en 2003 avec lequel il expose régulièrement ses travaux dans différents festivals et expositions en France et à l'étranger (Festival ENTER à Prague (CZ), Nuit Blanche d'Amiens et de Metz, Festival Accès(s) à Pau, Festival Amber à Istanbul (Tr), etc.).

Artiste associé au laboratoire PAMAL d'archéologie des média de l'Ecole Supérieure d'Art d'Avignon il est aussi doctorant au Centre Norbert Elias d'Aix-Marseille Université, sa thèse « Art contemporain et nouvelles fabriques numériques » est dirigée par Jean-Paul Fourmentraux et Emmanuel Guez.

Depuis 2012 il enseigne au sein du Master Création Numérique d'Aix-Marseille Université.

Le collectif Dardex, a été fondé en 2003 par Quentin Destieu et Sylvain Huguet alors étudiants à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence.

Explorant les média actuels, ils développent en collaboration avec différents artistes et chercheurs des installations et des performances multimédia, utilisant l'interactivité et le jeu. Leur stratégie artistique est axée sur des idées d'appropriation et de détournement de matériaux existants. Leur travail questionne un monde saturé par les médias et la technologie, explorant les frontières et les relations entre technologie et culture populaire.

## **AUTOUR DE L'EXPOSITION**

- **Vernissage en présence de l'artiste : Jeudi 08 Novembre à partir de 18h30**
- **Performance, 'LÉVITONS' à partir de 20h**
- **DJ Set Pacific Princess à partir de 21h**
  
- **Conférence & visites : Présentation du travail et visites commentées de l'exposition de Quentin Destieu**
  
- **Sortie d'édition - lancement du catalogue monographique**
- **Conférence et Regard critique : Patrick Marcolini**
  
- **Soutenance de thèse (date à venir)**

# BIOGRAPHIE

Quentin Destieu

Né le 7 décembre 1980 à Cahors (46)

Formation :

2014-2018 : Doctorat Pratique et théorie de la création artistique et littéraire « Art contemporain et nouvelles fabriques numériques », Centre

Norbert Elias, Aix-Marseille Université

2006 : obtention du DNSEP (diplôme national supérieur d'expressions plastiques)

2003 : obtention du DNAP (diplôme national d'arts plastiques)

1999-2000 : classe préparatoire au concours des écoles d'arts, Bayonne (64)

1999 : baccalauréat économique et social (46)

Activités artistiques

Principales expositions et festivals :

2017

Non-Compliant Futures , Eastern Bloc, Montréal, Canada

Co-Mutations , Parcours d'art contemporain de la vallée du Lot

Private joke Galerie Gouvenec Ogor, Marseille

Résidence internationales d'artistes Maison des Arts George Pompidou, Cajarc

Résidence Point Org , Beaumont-en-Diois

2016

Festival Safra Numérique , Espace Safran Amiens

Exposition Anarchronisme , Espace multimédia Gantner, Bourgne

Exposition Good luck archaeologists , Maribor, Slovénie

Exposition De l'onde à la secousse (Octobre Numérique), Arles

2015

Festival Frankenstein Media , Avignon

Exposition Détours , Valaurie

Exposition Laps , Le Carreau, Cergy

Variation Media Art Fair , Halle des Blancs-Manteaux, Paris

Exposition Anarchronisme , IMAL, Bruxelles, Belgique

Exposition Occur , galerie 22,44m2, Paris

Exposition Refonte , Friche belle de mai, Marseille

2014

Festival Accès(s) , Pau

Exposition Art Hack Day , université Parsons, Paris

Festival Zik Zac , Aix-en-Provence

Fête des 01 , Labomedia, Orléans

2013

Nuit blanche , Metz

Festival GAMERZ 09 , Aix-en-Provence

Congrès de l'AMCSTI , École des Mines, Gardanne

Fête des 01 , Labomedia, Orléans

Enter 6 Festival, Biopolis , NTK Gallery,

Prague, République Tchèque

Exposition Collective 20 ans de la Galerie Susini , Galerie Susini, Aix-en-Provence

2012

Le Hublot , Nice

Ciotat Digital Art , La Ciotat

Festival GAMERZ 08 , Aix-en-Provence

2011

Festival ENIAROF , Poitiers

Festival GAMERZ 07 , Aix-en-Provence

Amber festival , Istanbul, Turquie

Nuit blanche , Amiens

Festival Lift Experience , Palais du Pharo, Marseille

Festival Enter 5, Datapolis , NTK, National

Technical Library, Prague, République Tchèque

Festival Bouillants Corpus Numerica . Le

Diapason, Rennes ; La Laiterie, Vern sur Seiche

; Station Vaste Monde, Saint-Brieuc

Exposition à la Maison Populaire de Montreuil

2010

Festival GAMERZ 06 , Aix-en-Provence

Festival MFRU , Maribor, Slovénie

Festival ISI , Rétrospective, Montpellier

Fête des 0/1 , Labomédia, Orléans

Festival Bouillants #2 , Brest

Festival Bouillants #2 , Vern sur Seiche, Rennes

Métropole

Festival Bouillants #2 , Station Vaste Monde,

Saint-Brieuc

Festival Bouillants #2 , Le Diapason, Rennes

2009

Exposition Sensations Inouïes , El Médiateur, Perpignan

Exposition Playground , Nuit Blanche, Metz

Expositions CCI Marseille-Provence, Palais de la Bourse, Marseille

Festival Enter 4 , DOX, Prague, République Tchèque

Fête de l'Animation, Gare Saint-Sauveur, Lille

Festival Hybride,

ECM Kawenga, Montpellier

Festival GAMERZ 04, Aix-en-Provence

2005-2008

2008 : Exposition GAMERZ 03, Istanbul, Turquie

2008 : Salon Jeune Création, Paris

2008 : Exposition Urban Proof, Galerie Nikki Marquardt, Paris

2008 : Web Flash festival, Centre Pompidou, Paris

2008 : Exposition GAMERZ 02, Aix-en-Provence

2007 : Cycle de performance, La Vitrine, Maribor,

Slovénie

2007 : Exposition Coimbra - Aix-en-Provence,

Galerie Santa Clara, Coimbra, Portugal

2006 : Exposition GAMERZ, Aix-en-Provence

2006 : Festival Eniarof\_02, Aix-en-Provence

2006 : Festival Arborescence, Aix-en-Provence

2006 : Festival Emergence, maison de la villette,

Paris

2006 : Festival Park in Progress, Marly-le Roi

2006 : Festival Un peu d'Alice, Marseille

2006 : Sperm festival, Abaton, Prague, République Tchèque

2005 : Festival Kinoléon, Paris

2005 : Festival Eniarof 01, Aix-en-Provence

## Enseignement :

2012-2018 : Université Aix-Marseille ALLSH  
Masters 1 et 2 Création numérique

## Workshops et ateliers :

2013-2014 : Workshop Polis sensorielle, École  
d'Art d'Aix-en-Provence

2012-2013 : Workshop impression 3D, École  
d'Art d'Aix-en-Provence

2011-2012 : Workshop Bricomédia (initiation  
aux arts numériques), collège La Grande  
Bastide, Marseille

2009-2012 : Workshop Bricomédia (initiation  
aux arts numériques), collège Jean Jaurès,  
La Ciotat

2010-2012 : Workshop Bricomédia (initiation  
aux arts numériques), collège Pierre Matraja,  
Sausset

2009-2010 : Workshop Bricomédia (initiation  
aux arts numériques), collège Louis Armand,  
Marseille

2009 : Workshop Bricomédia (initiation aux  
arts numériques), Kawenga, Montpellier

2008 : Workshop IMMEDIATE, Cologne, Allemagne

2006 : Workshop Laser in context, FAMU (film  
and TV school of the academy of performing  
arts) Prague, République Tchèque

## Interventions, conférences :

2017

France culture, les carnets de la création

Fab-Lab festival, Toulouse

ENSP, Arles

Rencontre avec les artistes, portes ouvertes  
aux Maisons Daura, MAGP, St Cirq-Lapopie

2016

Edito «D. Générer» et programmation artistique  
du festival des Arts Multimédia GAMERZ 11eme  
édition

Table ronde Jeu, art, technologie fondation  
du doute, Blois

2015

Table Ronde GSALF 2015 : Les supports du jeu  
vidéo, université Paris 13

Pixel Lab, table ronde, Pratiques activistes  
et artistiques issues de l'open source et du  
open hardware, Gaité Lyrique, Paris

Edito «Digital Homo Ludens» et programmation  
artistique du festival des Arts Multimédia  
GAMERZ 11eme édition

Danse et jeu vidéo, École supérieure d'art du  
Havre, invitation Heiko Hansen

2008-2014

Archéologie des Médias, Seconde Nature, Aix-  
en-Provence

Conférence ZKM, Karlsruhe Beyond 3D, 3D for  
everyone , Allemagne

Conférence From consumption to alternative  
self production systems , Istanbul, Turquie

Conférence et présentation du collectif  
Dardex, Le Hublot, Nice

Conférence sur The Art of Computer Games: far  
more than just stuff for kids, CIANT, Prague,  
République Tchèque

Conférence Rencontres de l'éducation aux images  
: Les territoires et leurs représentations  
numériques, CRDP, Montpellier

Conférence aux rencontres de l'Orme, Les arts et  
la culture numérique dans l'éducation, CRDP Aix-  
Marseille, Palais des congrès, Marseille

Conférence et présentation du collectif Dardex,  
ESAAix, Aix-en-Provence

Conférence et présentation du collectif Dardex,  
au Centre Pompidou, Paris

Conférence et présentation du collectif Dardex,  
Microvision, Kawenga, Montpellier

Conférence et présentation du collectif Dardex,  
Musée d'Etat de Pernambuco, Recife, Brésil

## Commissariat :

2017

Festival GAMERZ 13 Techno-ésotérisme et animisme  
digital , Aix-en-Provence

“Co-Mutations” Parcours d'Art contemporain de la  
vallée du Lot, co-commissariat avec Paul Destieu  
et Martine Michard

2016

Festival GAMERZ 12 D. Générer , Aix-en-Provence  
Exposition “Irisations”, Aix-en-Provence, co-  
commissariat avec Mathieu Vabre

2015

Festival GAMERZ 11 Digital homo ludens , Aix-  
en-Provence

2006-2014

Festival GAMERZ, Aix-en-Provence

## Divers :

2003 : Création du collectif d'art numérique  
Dardex

2003 : Création de l'association, M2F Créations  
2005-2016 : Directeur artistique de l'association  
M2F Créations et du festival GAMERZ

2010 : Création et ouverture du Lab GAMERZ à Aix-en-  
Provence, lieu de formations d'expérimentation,  
et de résidences d'artistes axées sur  
les pratiques multimédia

Coordination de Projets Européens soutenus par  
la commission culture de l'U.E. :

2013-2014 : Parallax

2012-2014 : CONNEXT- Connecting Next Talents in  
Media Art

2012 : CATCH - Cultures / Arts / Technologies /  
Créations / Handicap

2009-2011 : CHANCE - CHALLENGING Networked  
CommunitiEs

2008-2009 : IMMEDIATE - Immersive Media Dance  
Integrating in Telematic Environments

# **DANS LE CADRE DE GAMERZ | CHRONIQUES : À propos de la 14ème 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 treize 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 14ème édition à l'automne 2018, en association avec les structures Diffusing Digital Art et OTTO-Prod. Rendez-vous singulier pour le lancement de la biennale Chroniques, le festival étend sa durée du 8 novembre au 15 décembre 2018 entre les villes d'Aix-en-Provence et de Marseille. Le Festival GAMERZ déploiera une programmation originale, internationale et résolument expérimentale en invitant de nombreux artistes à investir différents lieux de création contemporaine.

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 champs artistique, culturel, pédagogique et social.

Le circuit d'exposition se déploiera entre la Fondation Vasarely, l'École Supérieure d'Art et la Galerie des Grands-Bains Douches à Marseille. Le commissariat sera co-écrit par les directeurs des trois structures : M2F-Créations, Diffusing Digital Art et OTTO-Prod.

A l'heure où les cultures numériques et vidéo-ludiques, se retrouvent propulsées sur toutes les scènes internationales, ce circuit culturel placera le territoire Aix-Marseille, 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.

Durant le festival GAMERZ, 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 de 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 30 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

- 2 Expositions monographiques
- 1 Exposition collective
- Cycle de conférences
- Performances et Concerts
- Ateliers et Master Class
- Accompagnement des publics et médiation



### FONDATION VASARELY

1 Avenue Marcel Pagnol,  
13090 Aix-en-Provence

### ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART

57 Rue Emile Tavan,  
13100 Aix-en-Provence



### GALERIE DES GRANDS BAINS DOUCHES DE LA PLAINE

33 Rue de la Bibliothèque,  
13001 Marseille

# LE RÉSEAU GAMERZ

## LES PARTENAIRES

### LES INSTITUTIONS :

Mairie d'Aix-en-Provence  
Communauté du Pays d'Aix  
Métropole Aix-Marseille  
Conseil Départemental des Bouches du Rhône  
Conseil Régional  
DRAC PACA  
DICREAM - CNC  
Ministère de la Culture et de la Communication

### LES PARTENAIRES OPÉRATIONNELS :

Diffusing Digital Art, Marseille  
Otto-prod, Marseille / Maribor, Slovénie  
Art-Cade / Galerie des Bains Douches, Marseille  
Fondation Vasarely, Aix-en-Provence  
École Supérieure d'Art, Aix-en-Provence  
Master Création Numérique, Aix-Marseille Université  
Bibliothèque Méjanes, Aix-en-Provence  
Domaine Milan, Saint Rémy de Provence  
Safra'Numériques, Amiens  
Colson Wood, Cahors  
Databit Me, Arles

### LES ASSOCIATIONS :

Courant d'Art, Aix-en-Provence  
Cultures du Coeur, Aix-en-Provence / Marseille  
Anonymal, Aix-en-Provence  
Seconde Nature, Aix-en-Provence  
Zinc, Marseille  
Festival BD-Aix, Aix-en-Provence  
Labomedia, Orléans

### LES MÉDIAS :

ArtPress, Paris  
Makery, Paris  
Art Hebdo Medias, Paris  
Usbek & Rika, Paris  
Digitalarti, Paris  
Magazine MCD (Musiques et Cultures Digitales), Paris  
La Provence, Aix-en-Provence  
Radio Grenouille, Marseille  
Ventilo, Marseille  
Poptronics, Paris  
Kibblind, Lyon  
Neural, Italie  
We make money not art, Angleterre



## CO-PRODUCTION :

Diffusing Digital Art : [diffusingdigitalart.org](http://diffusingdigitalart.org)  
M2F Créations | Lab GAMERZ : [www.lab-gamerz.com](http://www.lab-gamerz.com)  
OTTO-Prod : [www.ottoprod.com](http://www.ottoprod.com)

## CONTACT :

Coordination : Constance Juliette Meffre  
Tél : + 33 (0)6 58 21 55 05  
E-mail : [constancejuliette.meffre@gmail.com](mailto:constancejuliette.meffre@gmail.com)