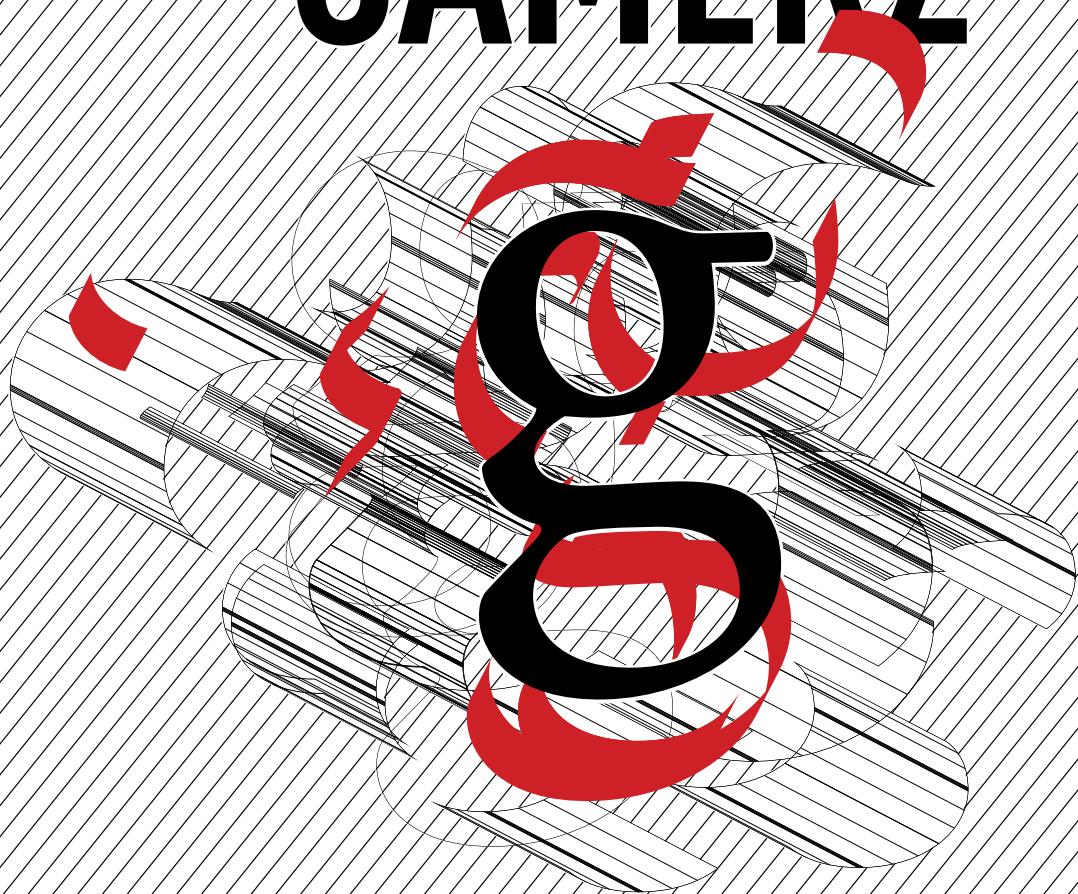


GAMERZ



SOMMAIRE

UNIVERS SIMULÉS

FONDATION VASARELY	8
RYBN	11
Konrad Becker Felix Stalder	12
Špela Petrič Miha Turšič Dunja Zupančič Dragan Živadinov	13
Regina de Miguel	14
Bureau d' Études Ewen Chardonnet	15
Locus Sonus	16
1024 Achitecture	17

D. GÉNÉRER

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART

Benjamin Gaulon	24
Yann Leguay	26
Yann Leguay Arnaud Rivière Jérôme Fino	27
Lucas Abela	28

SECONDE NATURE

Lucien Gaudion	32
Reso-nance	33
Tapetronic	34
Windows 93	35

OFFICE DE TOURISME

Olivier Morvan	38
----------------	----

BIBLIOTHÈQUE MÉJANES

France Cadet	42
Paul Destieu	43
François Lejault	44
Géraud Soulhiol	45

ART - CADE - Galerie des Grands Bains Douches de la Plaine

Luce Moreau	48
-------------	----

PERFORMANCES - CONCERTS

Windows 93	52
Tapetronic	53
Špela Petrič Miha Turšič	54
Yann Leguay	55
Mathieu Lico	56
Poborsk	57
Lonely Walk	58
Constance Chlore	59
Usé	60

ATELIERS - RENCONTRES

Atelier « Scratch ta K7 ! »	62
Redécouverte de la Sainte Victoire	63
Atelier Brutbox & interactivité	64
Atelier Impression et scan 3D	65
Conférences	66
Conférences - Tables rondes - Rencontres	68

M2F Créations | Lab GAMERZ

Partenaires	70
-------------	----

photo : Regina de Miguel

EXPOSITION UNIVERS SIMULÉS



Depuis le succès de *Minecraft* il y a cinq ans, les jeux vidéo de génération procédurale, dont les univers virtuels gigantesques peuvent être explorés pendant des années sans jamais en voir le bout, séduisent et fascinent. Sorti cet été, le jeu de simulation spatiale *No Man's Sky* affirme ainsi pouvoir proposer un univers avec 18 quintillions (18 446 744 073 709 551 616) de corps célestes à explorer. Plus grand que notre univers connu. Par quelle magie algorithmique aussi précise qu'abstraite cela est-il possible ?

Les principes de la génération procédurale apparaissent en 1978. Mais l'acte fondateur a lieu en 1980, quand Loren Carpenter, le futur fondateur de Pixar, présente publiquement la première animation générative de terrains montagneux. Pour concevoir ce premier paysage infini généré par algorithme, il s'est inspiré des formules mathématiques de Benoît Mandelbrot, le mathématicien à l'origine des fractales. Il clôt ainsi une décennie qui a profondément bouleversé notre rapport à ce que nous appelons le réel.

L'histoire que raconte cette exposition démarre elle en l'an 1972. Cette année-là l'homme marche pour la dernière fois sur la Lune et la NASA, avec sa sonde robotisée Pioneer 10, se décide à confier à un ordinateur primitif le soin d'explorer la bordure extérieure de notre système solaire – et de se perdre dans l'au-delà. 1972 est aussi l'année où *Solaris* d'Andreï Tarkovski sort sur les écrans, racontant l'histoire d'une planète cerveau qui crée des artefacts humains à bord de la station spatiale venue l'observer. 1972 est encore l'année où les cybernéticiens chiliens rêvent de pouvoir organiser avec le programme Cybersyn la société socialiste de Salvador Allende. Mais également l'année d'entrée en service du NASDAQ, le premier marché boursier électronique à ouvrir dans le monde.

Nous prenons à peine la mesure des transformations qu'a engendrées la numérisation du monde. En 1978, Philip K. Dick, ce spécialiste paranoïaque et halluciné de la construction de mondes de science-fiction, en pressentira les effets dans une conférence à Paris sur « comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard ». Il émettra l'hypothèse que nous pourrions vivre dans une simulation informatique. *Matrix* avant l'heure. Cette simulation forme peut-être la toile de fond de la condition postmoderne, condition d'une existence sans vérité première ni dernière, sans métarécit qui viendrait la fonder, ou l'appréhension du réel désormais soumise à une gestion algorithmique se diffracte à l'infini dans un monde incertain de simulacres. L'homme se retrouve les pieds dans le vide désormais et la machine platonicienne ne semble plus fonctionner. C'est l'avènement d'une hyperréalité, une copie simulée du monde, où nous sommes continuellement floués par la recherche de stimuli simulés.

Aujourd'hui les algorithmes sont partout. Ils organisent la planification et l'utilisation optimale des ressources, le traitement d'images, la bio-informatique, la cryptographie, les échanges boursiers, la surveillance électronique, le marketing ciblé, nos comportements sur les réseaux sociaux... Les algorithmes sont pourtant aussi vieux que Babylone. Si les univers de jeux à génération procédurale sont véritablement infinis, existe-t-il encore des jardins enchantés d'objets mathématiques immatériels attendant d'être découverts ? Ou serait-ce le moment de retrouver la possibilité d'une fin ?

Ewen Chardronnet



Since Minecraft's success five years ago, procedural generation video gaming, in which one can explore huge virtual universes for years without seeing the end of it, seduce and fascinate. Came out during this summer, the spacial simulation game No Man's Sky stands in offering an universe with over 15 quintillions (18 446 744 073 709 551 616) celestial bodies to explore. Bigger than our known universe. What kind of magical algorithm as precise as abstract makes this possible?

Principles of the procedural generation dawned in 1978. But the founding act took place in 1980, when Loren Carpenter, Pixar's founder in the making, presents to the audience the first generated animation of mountain scape. To conceive this first algorithm generated infinite scenery, he used mathematical formulas and the work of Benoît Mandelbrot, the father of fractals. He ends by doing so a decade that shook our relation to what we call reality.

The story told in the exhibit starts in 1972. That year, man walks for the last time on the moon and NASA, with the Pioneer 10 program decide to task a primitive computer to explore our solar system's borders – and to vanish in outer space. 1972 is also the year Andreï Tarkovski's Solaris hit the screens, telling the story of a brain-planet who creates artifacts on a space station that came to observe it. 1972 is also the year where chileans cyberneticians dream of organizing the socialist society of Salvador Allende with the Cybersyn program. But this is the year who saw the entrance of NASDAQ, the first electronic market of the world.

We barely have a grasp of the transformations brought by our world's digitization. In 1978, Philip K. Dick, paranoid and hallucinated sci-fi word construction expert, will foretell the effects of it in a conference in Paris on "how to build an universe that doesn't fall apart two days later" topic. He will then emit the hypothesis that we could live in a computerized simulation. The Matrix ahead of time. This simulation might in fact be the background of postmodern condition, condition of an existence without primary or secondary truth, without any metastory that would found it, where the understanding of what is real is under the tutelage of an algorithm that diffracts itself into infinity in an uncertain world, full of pretence. Man has now is feet hanging in the void and the Platonist machine doesn't seems to work anymore. This is the hyper-reality event, a simulated copy of the world, where we are continuously duped by the search of simulated stimulations.

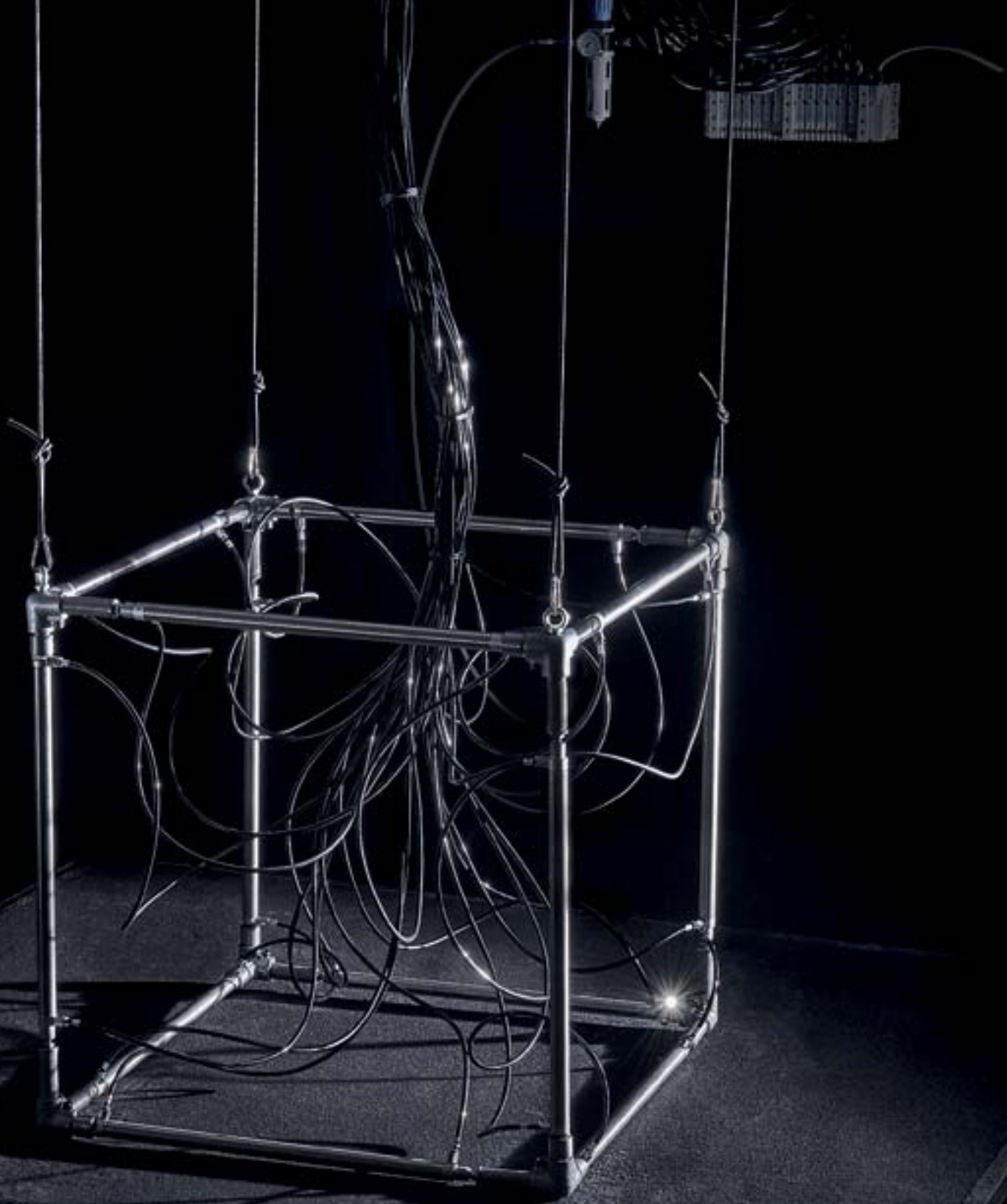
Nowadays, algorithms are everywhere. They organize the planning and optimal use of resources, pictures rendering, bio-computerizing, cryptography, stock exchanges, electronic surveillance, target marketing, our behavior on social media... But algorithms are as old as Babylon. If procedural generation video games universes are truly infinite, is there still any enchanted gardens full of immaterial mathematical relics to be found? Or will it be time to encompass the possibility of an end?

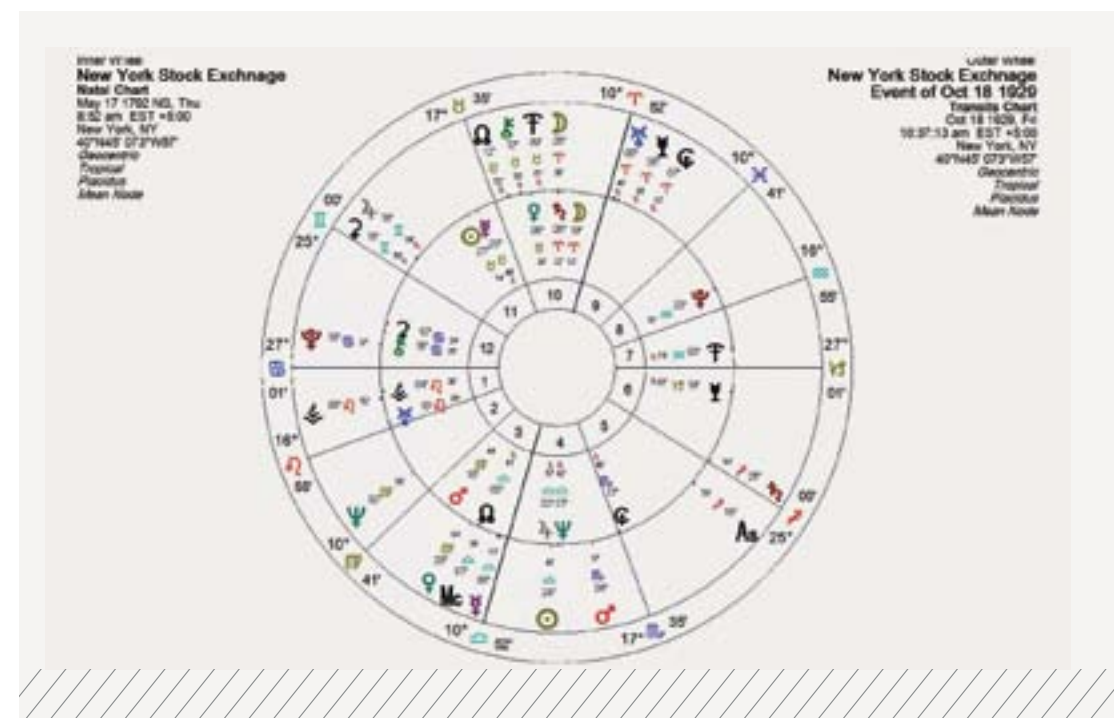
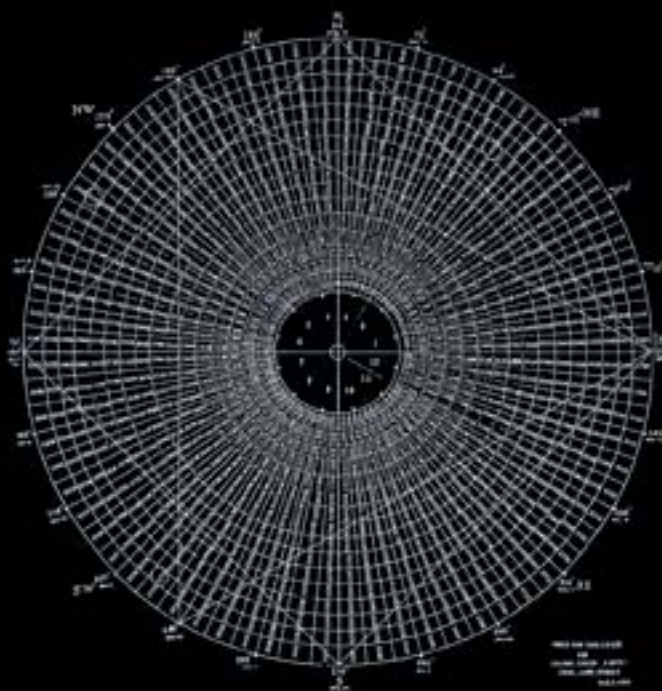
Ewen Chardronnet



Fondation Vasarely

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





Collectif RYBN (France) - <http://www.rybn.org>

ADMXI

ADMXI est un catalogue d'algorithmes de trading hérétiques et irrationnels, imaginés par des artistes et des non-professionnels de la finance. Ces algorithmes sont lancés les uns contre les autres dans une compétition acharnée sur un marché organisé et hébergé par RYBN.ORG.

ADMXI se présente avant tout comme une plateforme indépendante de recherche et d'expression en ingénierie algorithmique de trading expérimental. L'originalité et la singularité de son approche reposent sur l'exploitation de la vision et du savoir-faire des artistes afin d'imaginer des stratégies automatisées d'investissement et de spéculation contre-intuitives et avant-gardistes, qui défient le dogme économique néo-classique.

Ici, les interactions de ces algo-traders sur les marchés ne sont pas gouvernées par un désir de profit. Elles pourront être décidées par le biais d'organismes vivants, de formules mathématiques ésotériques, ou résulteront de l'observation de phénomènes naturels supra-terrestres. Les modèles poursuivent leur propre logique, à des fins non mercantiles : les algorithmes tentent d'impulser un chaos total et irréversible, d'infléchir le cours du marché pour le faire ressembler à une forme donnée, ou de saturer les marchés d'affects non-humains.

Les artistes ayant contribué au projet : b01, Brendan Howell, Martin Howse, Nicolas Montgermont, Horia Cosmin Samoila, Antoine Schmitt, Marc Swynghedauw, Suzanne Treister. ADMXI est co-produit par le Jeu de Paume, avec le soutien de Labomedia et de l'Espace Multimédia Gantner et du CNC / DICRéAM.

ADMXI

ADMXI is an independent research platform for experimental algorithmic trading engineering. The novelty and the singularity of its approach lays on the exploitation of the artist legendary vision and know-how, to create innovative and counter-intuitive strategies of investment and speculation. These uncanny strategies challenge the neoclassical economics dogma. The platform gave birth to a collection of heretic, irrational and experimental operating trading algorithms. These algorithms are released to compete with each other on a marketplace hosted and organized by RYBN.ORG.

Within this contest, benefits are no longer driven by the prices and other economic instruments, but rather, by living organisms – soil, plants, bacteria; by supraterrrestrial rules – where they environmental, astronomical, astrological; or by ancient or by forbidden ancient knowledges – esoteric, magic, geomancy, ...

All trading algorithms follow their own non mercantile and obsessive logic: some attempt to produce a total and irreversible chaos, while others try to influence the market prices to make it look like a given geometrical shape, while others tries to saturate the market with non human affects. Participants to the ADM XI platform are: b01, Brendan Howell, Martin Howse, Nicolas Montgermont, Horia Cosmin Samoila, Antoine Schmitt, Marc Swynghedauw, Suzanne Treister. ADMXI was co-produced by Jeu de Paume (Paris), with the support of Labomedia and Espace Multimédia Gantner, and CNC / DICRéAM.



Konrad Becker (Autriche) | Felix Stalder (Suisse) - <http://www.world-information.net>

PAINTED BY NUMBERS

L'installation *Painted by Numbers* est essentiellement constituée d'interviews avec des artistes, des scientifiques, des techniciens et des activistes qui proposent de multiples perspectives sur les nouvelles réalités algorithmiques. Ces propos ne sont pas montrés de manière linéaire, mais créent une structure ouverte. Les extraits d'interviews sont organisés par thématiques en chaînes de diffusion, montrés en boucle et les visionneurs peuvent choisir leur parcours personnel dans un espace d'intersections de propositions audiovisuelles.

Le contenu est proposé en installation média spatialisée et accompagné d'espaces de discussions à la fois en ligne et hors ligne intégrant des méta-commentaires en réseau. Le résultat mélange débat socio-culturel et pratique média artistique, exposition et espaces discursifs.

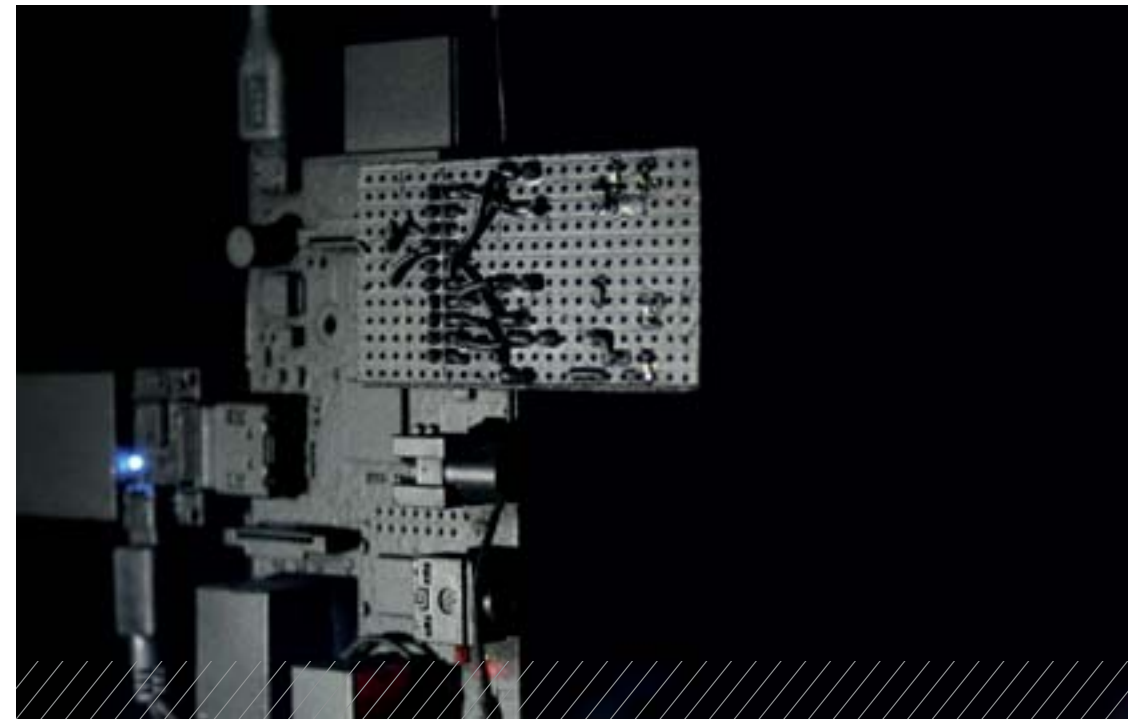
Depuis 15 ans le World-Information Institute questionne les environnements informationnels urbains et le contrôle croissant de tous les domaines de la vie par les algorithmes. Ces questions ont été abordées dans des festivals internationaux, expositions et conférences, tels que World-Information City à Bangalore en 2005, World-Information City Paris (2009), Digital Clouds et Urban Spaces (2013) ou Algorithmic Regimes (2015), parmi bien d'autres.

PAINTED BY NUMBERS

In the center of the Painted by Numbers are interviews with artists, scientists, technicians and activists that provide different perspectives to the new algorithmic realities. These statements are not shown in a linear way, but create an open structure. Interviews excerpts are thematically ordered in channels, shown in loops and viewers choose a personal path in a space of intersecting audio-visual inputs.

The content is available as a spatial media installation, complemented by both online and offline discursive spaces and imbedded in networked meta-comments. The outcome blends socio-cultural debate and artistic media practice, exhibition and discourse spaces.

For more than 15 years, World-Information Institute addresses informational urban environments and the increasing control of all areas of life through algorithms. As part of the international festivals, exhibitions and conferences like World-Information City in Bangalore in 2005, World-Information City Paris (2009), Digital Clouds and Urban Spaces (2013) or Algorithmic Regimes (2015) amongst many others.



Špela Petrič | Miha Turšič | Dunja Zupančič | Dragan Živadinov (Slovénie)

AGENTS NON-HUMAINS

Agents non-humains explore des formes possibles d'art dans l'espace. Après un demi-siècle de réalisations remarquables dans le domaine de l'exploration spatiale, nous appelons la communauté spatiale la plus large à reconnaître la recherche dans les arts et les sciences humaines ainsi que les pratiques de développement complémentaires aux champs existants de la science et de la technologie spatiales et donc à les intégrer dans les programmes spatiaux.

Les programmes spatiaux existants se concentrent principalement sur la compréhension des dimensions les plus éloignées de ce qui nous entoure et sur le développement de solutions technologiques, mais ont tendance à négliger l'importance de la recherche non scientifique de notre devenir ex-terrestre. En réponse à de nouvelles conditions de connaissance et de technologie, nous développons de nouvelles méthodes artistiques pour étudier la valeur subjective et dépendante du contexte des connaissances scientifiques ; pour développer des entités artistiques ; pour étudier la condition humaine en relation avec le non-humain ; et la recherche en art et sciences humaines dans l'espace.

Travaux / Works : Voyager/140AU, Voyager/EME, Voyager/0.12, PX: The Deep Swell to Infinitesimal Probability, Actuator:MG, KSEVT Space Sight

NON-HUMAN AGENTS

Non-human agents investigates possible art forms in outer space. After more than half a century of remarkable achievements in space exploration, we appeal to the wider space community to recognise the research in arts and humanities as development practices complementary to the existing fields of space science and technology and therefore to integrate them into space programmes.

Existing space programmes focus mainly on understanding the farthest of our surroundings and on developing technological solutions, but tend to overlook the importance of non-scientific research of our ex-terrestrial becoming. In response to new conditions, knowledge and technology, we are developing new artistic methodologies to research the subjective, context dependent value of scientific knowledge; to develop artistic entities; to study the human condition in relation to the non-human; and to research art and humanities in outer space.

Auteurs / Authors: Špela Petrič, Miha Turšič, Dunja Zupančič, Dragan Živadinov | Collaborateurs / Collaborators: Slavko Glamočanin, David Pilipovič, Jože Zajec, Miha Tomšič, Maja Murnik, Patrik Ritosa | Remerciements / thanks: dr. Etienne Tilmans (ESA), Karen O'Flaherty (ESA), Jan van Muijlwijk, Harry Keizer | Production / Production: KSEVT, Zavod Delak | Co-production / Co-production: Kapelica Gallery | En coopération avec / In cooperation with: ESA Redu Centre (B), ESTEC, Noordwijk (NL); M.I.T. Kavli Institute, Cambridge (USA); Dwingeloo Radio Telescope (NL) | Soutien / Support: Ministry of Culture Rep. of Slovenia, City of Ljubljana, VO-KA.



Regina de Miguel (Allemagne) - <http://www.reginademiguel.net>

UNA HISTORIA NUNCA CONTADA DESDE ABAJO

Video HD et animation 3D. 01:09:38. Bande son originale par Lucrecia Dalt - Première française (vost-fr).

Una historia nunca contada desde abajo prend pour point de départ l'un des cas récents les plus inhabituels et radicaux de l'histoire des technologies de communication : Cybersyn ou le Projet Synco. Ce projet fut mené au Chili par le cybernéticien visionnaire Stafford Beer entre 1971 et 1973 durant le gouvernement du Président Allende, et fut écourté du fait du coup d'état mené par Pinochet. À partir de cette histoire de machine de « liberté » qui proposait de « fournir les outils de la science au peuple » et d'autres scénarios paradigmatiques liés à la notion de disparition et de savoirs secrets, une narration filmique divisée en trois actes prend forme. Les utopies, même les plus révolutionnaires, montrent toujours les erreurs systématiques de l'époque où elles ont été pensées ; cet essai audiovisuel est à cette croisée des chemins, essayant de penser ce qui se cache derrière la volonté d'un usage positiviste et étendu des technologies, et dans le cas présent, montrant les conditions d'émergence d'un projet que l'on révoque par la suite. En tant que machine narrative intemporelle le film nous place dans la dissolution de la distance entre l'humanité et la technologie et les failles que cela produit.

NOUVELLE SCIENCE VAGUE FICTION

Vidéo HD et animation 3D. 20.37 min. Bande son originale de Jonathan Saldanha

Narration spéculative sur le film *Solaris* de Andreï Tarkoski, ce projet traite de la relation entre la construction et l'analyse des écologies humaines.

UNA HISTORIA NUNCA CONTADA DESDE ABAJO

Video HD and 3D animation 3D. 01:09:38. Original soundtrack by Lucrecia Dalt

Una historia nunca contada desde abajo takes as its starting point one of the most unusual and radical in the history of communication technologies recent cases: Cybersyn or Synco project. This project, led by the visionary cybernetic Stafford Beer, took place in Chile between 1971 and 1973 during the government of President Salvador Allende, being frustrated due to the coup led by Augusto Pinochet. From the history of this machine of Liberty, which proposed "deliver the tools of science to the people," and other paradigmatic scenarios linked to the notion of disappearance and underground knowledge, a filmic narrative, divided into 3 acts arises between the historical documentary, science / political fiction and psychological portrait. Utopias, even the most revolutionary, always show the systematic failures of when they were made; this audiovisual essay is at this junction trying to think what is behind the positivists and widespread uses of technologies, showing the conditions in this case propitiated and later canceled. As a timeless narrative machine it places us in the dissolution of the distance between humanity and technology deep into the cracks it produces.

NOUVELLE SCIENCE VAGUE FICTION

Video HD and 3D animation 3D. 20.37 min. Original soundtrack by Jonathan Saldanha

A speculative narration on Tarkovski's film *Solaris*, *Nouvelle Science Vague Fiction* focuses on the relationship between construction and analysis of human ecologies.



Bureau d'Études | Ewen Chardronnet (France) - <http://www.laboratoryplanet.org>

LA PLANÈTE LABORATOIRE

Depuis la Seconde guerre mondiale, la planète se transforme progressivement en laboratoire à l'échelle 1. Le vieux modèle de "planète usine" a laissé la place au modèle de la "planète laboratoire" ou planète capturée, une planète devenue capitale, mise au travail, c'est-à-dire rendue étrangère à elle-même ou encore gérée comme une entreprise innovante.

Objets de ce laboratoire, pouvons-nous également en être les sujets ? Pouvons-nous nous réapproprier cette immense machine qui se développe aujourd'hui selon sa dynamique propre, devenue autonome ? Pouvons-nous réorienter le destin et les orientations de ce laboratoire ? Le numéro 5 de la *Planète Laboratoire* visera à apporter un autre éclairage sur la catastrophe en cours. Ce numéro envisage notamment la dévastation de la Terre en vue de son abandon futur comme un symptôme du capitalisme « alien ». Alien serait ici celui qui sortirait de son origine terrestre pour devenir autre, se donner d'autres corps, d'autres futurs. Il serait issu de l'action d'une puissance qui au nom d'un destin cosmique de l'humanité en progrès, s'emploierait à redéfinir sinon à se libérer de la co-évolution terrestre des humains et des non-humains pour quitter la Terre et partir dans l'espace.

Projet produit avec le soutien de Ping, Fondation Carasso, Goteo, Musée du Jeu de Paume.

La Planète Laboratoire est co-éditée par Bureau d'Études (Léonore Bonacini et Xavier Fourt) et Ewen Chardronnet.

LABORATORY PLANET

Since the Second World War, the planet has gradually become a life-sized laboratory. The previous model of the 'factory planet' has given way to the 'laboratory planet'. The planet has been captured, transformed into capital and put to work becoming a stranger to itself in the process, or being managed like any other innovative company.

We are the laboratory subjects, but can we somehow regain possession of this immense, autonomous machine that has now taken on a momentum of its own? Can we change the destiny and the choices of this laboratory?

The 5th issue of The Laboratory Planet will aim to shed a different light on the current catastrophe. It will notably envisage the devastation of the Earth as being part of the preparation to abandon it in the future, as a symptom of alien capitalism. The term 'alien' here refers to someone who leaves behind his/her terrestrial origins to become 'other', to adopt other corporal forms and experience other futures. This new 'alien' would be the result of the actions of a powerful force which, in the name of humanity's cosmic destiny, would strive to either redefine evolution, or set itself free from human and non-human co-evolution on Earth by leaving our planet behind and heading off into space.

The Laboratory Planet is co-edited by Bureau d'Études (Léonore Bonaccini and Xavier Fourt) and Ewen Chardronnet.



Locus Sonus (France) - <http://www.newatlantis.world>

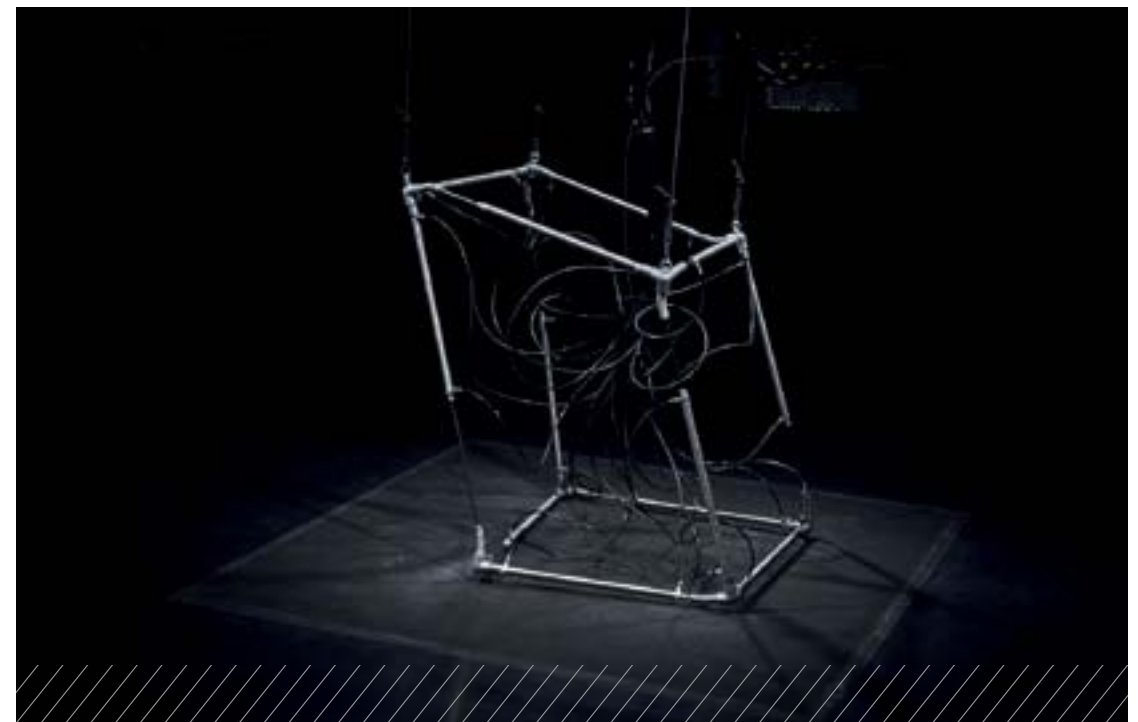
NEW ATLANTIS

New Atlantis (La Nouvelle Atlantide) est un univers virtuel partagé (multi-utilisateur) en ligne dédié à l'expérimentation et à la création sonore. Contrairement à la plupart des univers virtuels où l'image prime, ici, c'est le son qui est mis en avant. *New Atlantis* apporte un cadre ouvert pour des projets de création, d'enseignement et de recherche à l'attention d'artistes et d'étudiants en nouveaux médias pour explorer les relations entre le son, l'image 3D et l'interactivité. *New Atlantis* est une plateforme collaborative, de création, de partage et de diffusion pour l'animation audio-graphique, la synthèse sonore en temps réel reliée à la physique des objets et la simulation acoustique. *New Atlantis* est à la fois une nouvelle forme de jeu multi-joueur dédié à la création sonore et un espace virtuel de création collective et d'échange.

NEW ATLANTIS

A shared (multi-user) online virtual world dedicated to audio experimentation and practice. Unlike most online worlds where image is the primary concern, in New Atlantis sound comes first.

New Atlantis provides a context for new-media students to showcase research projects that explore the relationship between sound, virtual 3D image and interactivity. It offers a pedagogical platform for audiographic animation, real-time sound synthesis, object sonification and acoustic simulation. It is a place to organize virtual sound installations, online concerts, soundwalks and other audio visual art experiences. New Atlantis project is not only about creating a multi user virtual universe, but also to make it together while learning. It is experimental, creative and educative. Each new opportunity to develop New Atlantis happens within workshops, courses or events gathering art schools students, from different places working together at a distance. It is a way to initiate ubiquitous working groups of students for immaterial non local and shared art creation.



1024 Achitecture (France) - <http://www.1024architecture.net>

WALKING CUBE

WALKING Cube est une structure erratique, un cube simple animé par une série de secousses mécaniques. Une fois en mouvement, cette forme basique se transforme en véritable animal. De torsions en convulsions, elle grossit, se contracte, se plie, s'entortille.

Cette installation est le produit d'une recherche collaborative explorant le mouvement corporel. Avec l'aide de composants mécaniques pneumatiques, une chorégraphie de diverses transformations est préparée et exécutée avec brutalité. Cette démonstration expose ainsi les possibilités chaotiques de la déconstruction d'une forme banale et minimale.

Auteurs :
François Wunschel | Jason Cook | Pier Schneider

Photo: Emmanuel GABILY

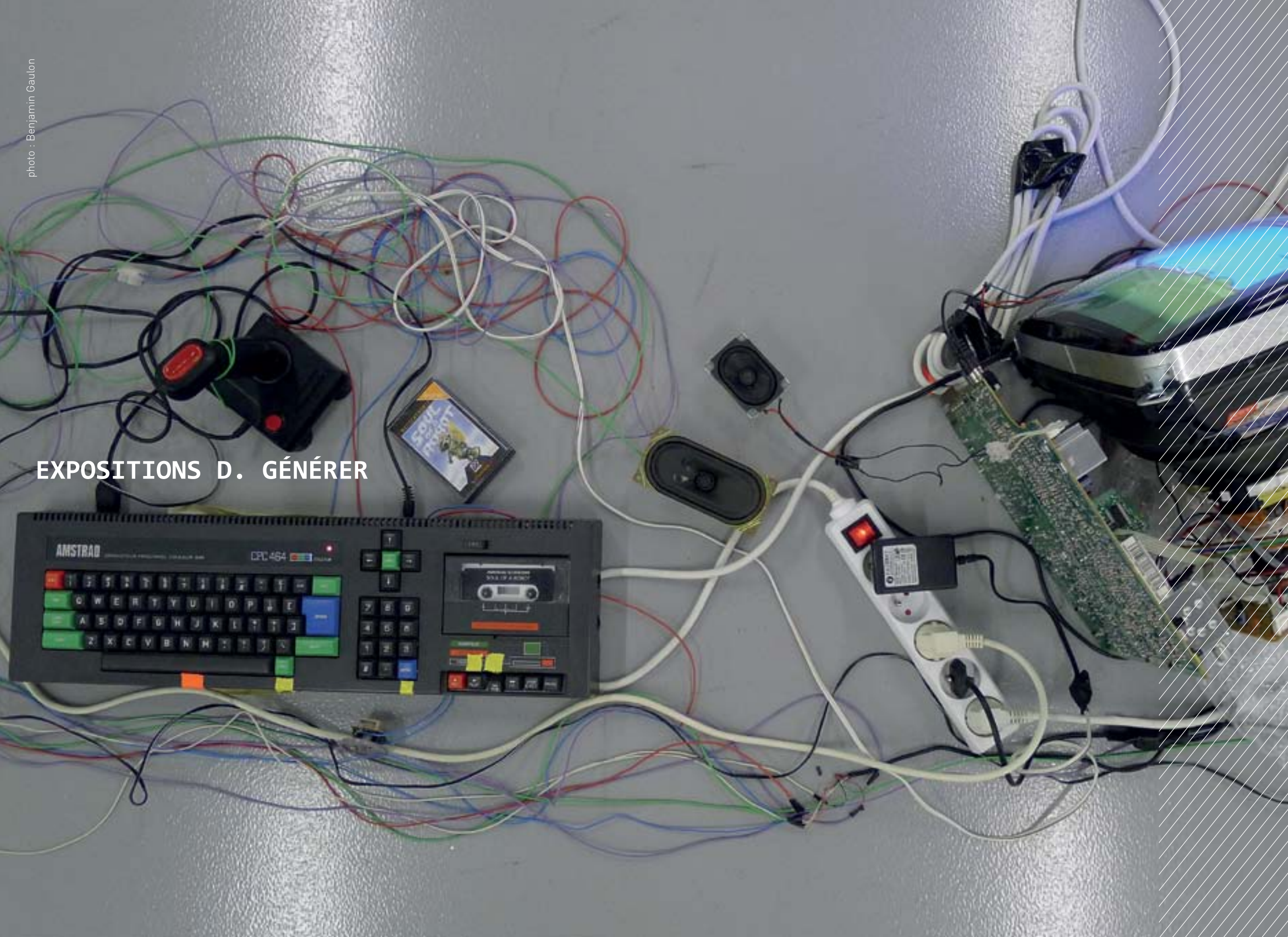
WALKING CUBE

The WALKING Cube is an erratic structure, a simple cube brought to life by a series of mechanical agitations. When animated, this basic shape turns into a real animal. Performing with twerks and tweaks, it grows and it shrinks, it folds and kinks.

The WALKING Cube is the result of a collaborative research exploring physical movement. With the use of air-powered mechanics, a composition of diverse transformations is prepared and executed with brutal force. Its demonstration presenting the chaotic possibilities in the deconstruction of a common and minimal form.

Authors:
François Wunschel | Jason Cook | Pier Schneider

EXPOSITIONS D. GÉNÉRER



D. GÉNÉRER

Le tournant esthétique de l'œuvre d'art « numérique », éloge de l'artisanat digital en opposition au prototype

« 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*.

Depuis plus de dix ans l'association M2F Créations/Lab GAMERZ invite, au travers de son festival et de son laboratoire, des artistes qui s'emparent des technologies et transforment en outils d'écritures. Ces artistes revendiquent l'utilisation de la programmation informatique, l'électronique, le détournement de technologies existantes comme l'essence même de leur pratique. Les installations et œuvres produites avec cette forme de système D. développent une esthétique singulière où la touche de l'homme sur la machine est particulièrement présente et perceptible.

Bien que les chercheurs et théoriciens aient largement montré comment les esthétiques produites par le rapport Art / Science pouvaient intégrer et servir le monde de l'innovation et de l'industrie, ils laissent généralement de côté l'esthétique plus alternative qui découle de certaines de ces propositions en l'assimilant à une esthétique par défaut, une esthétique du prototype. Pourtant, à la différence avec le mouvement des « makers » cher à l'historien américain Fred Turner, caractérisé par ses aspects innovants, l'idée de fabriquer un prototype qui sera par la suite corrigé, redesigné pour pouvoir être produit en série et vendu n'est pas la finalité de ces créations.

Ces artistes produisent et défendent des œuvres d'art non reproductibles comme des expérimentations originales et uniques, réalisées comme autant de gestes artistiques engagés, souvent mal intégrées au marché de l'art car leur esthétique diffère de celle des objets et technologies de consommation courante. L'esthétique qui s'en dégage s'oppose à l'esthétique dominante des objets usuels issus du design industriel. La touche humaine, caractérisée par ses « défauts » et ses particularités, s'oppose à l'esthétique standardisée produite par les machines tout en partageant une technologie commune. Ces particularités deviennent donc les qualités esthétiques essentielles de ces œuvres qui rejoignent le concept d'une « aura particulière » propre aux œuvres d'art non reproductibles, développé par Walter Benjamin. Au travers de ce « design particulier » elles montrent ce qui se trouve à l'intérieur : des mécanismes ouverts. Le fonctionnement qu'elles cherchent à partager s'oppose à la dissimulation produite par le design fonctionnaliste et renoue donc avec une certaine forme de romantisme ; l'artiste face à un destin improbable, inquiétant, encadré et dirigé par des technologies intrusives utilise la pratique numérique et les réseaux afin de métamorphoser nos sociétés post-industrielles grâce au système D. en essayant de dompter et de préserver un accès sur les technologies actuelles. L'exposition D. Générer est ainsi pensée comme un espace de liberté se détachant volontairement des contraintes fonctionnelles traditionnelles et des esthétiques qui en découlent. Elle évoque une lutte quasi expressionniste entre artistes et machines, dans laquelle les artistes au travers de leurs pratiques numériques renouent avec des formes de créations sensibles et poétiques.

Cette exposition présente ces formes d'art en questionnant les volontés qui accompagnent ces transformations esthétiques. Elle expose l'existence d'un mouvement artistique, qui depuis plus d'une décennie produit des formes d'art particulières et inédites.

Quels sont les regards portés par ces artistes sur les problématiques actuelles et sur l'avenir de nos sociétés ?

L'utilisation de la technique permet-elle de créer des formes nouvelles et de proposer des œuvres plus que jamais en relation avec nos environnements ?

Les changements esthétiques en jeu seraient-ils symptomatiques de transformations plus profondes affectant la nature même de l'art et son rôle ?

La stratégie artistique de revenir à un travail de la matière et des matériaux (notamment électroniques) serait-elle un des premiers pas de l'homme pour reprendre les rênes de son propre développement en vue de dévirtualiser le monde et se réinventer un avenir utopique ?

Quentin Destieu

D. GENERATE

The aesthetic turning point of "numeric" pieces of art, an ode to digital crafts opposed to prototypes

"Today, no one is ever as quickly discredited than when suspected to criticize machines."

Günther Anders in The Outdatedness of Human Beings.

M2F Créations / Lab Gamerz through both its festival and research lab, has invited artists who use and transform technologies into [re]writing tools for more than ten years. These artists claim their use of computing, electronics as well as the diversion of existing technologies as inheritance of their work. Through a kind of DIY, their art works and installations develop a specific aesthetics, in which the hand of man is very discernible over the machine.

Researchers and theoreticians have already demonstrated the role of art & science-inspired aesthetics in the service of innovation and industry. But they tend to underestimate the alternative and subversive aesthetic potential of these artistic forms, reducing them to default prototyping. Contrary to American historian Fred Turner's dearest « makers » movement, in which innovating prototypes are to be eventually re-designed to be mass-made and sold, artists claim a different end to their works.

Those artists create and are stalwart defenders of pieces of art as unique and original experimentations, committed into gestures that usually won't fit the contemporary market of art, because their aesthetics fundamentally differ from the every day items and technologies. Their engaged designs antagonize standardized machine-made aesthetics, while share some common technologies. The hand of man uses the same technologies as machines do, but it creates "flaws" when machines produce standards of aesthetics. These singularities constitute their non reproducible aesthetic qualities in line of Walter Benjamin's concept of the "aura" of a work and its absence in a reproduction. Their "singular design" shows the process within, the mechanisms at work. By sharing their functioning, they totally break off with the dissimulation at stake in functional design and renew some kind of romanticism: artists versus an uncertain and scaring future, under control of technological spies. Artists who use digital networks in order to transform our post-industrial societies and try to tame and preserve access to current technologies.

The exhibition D. Generate is meant to be a space of freedom, where aesthetics are freed from functional and traditional constraints. In an almost expressionist fight of man against machines, digital artists reconnect with sensitive and poetic forms of creation. This exhibition also questions the intentions of these aesthetic transformations. It brings to the public eye a new artistic movement that has produced singular and novel forms for more than ten years. How does this movement consider the current questionings of our days and future society? Does technique allow to create new forms of art that are more then ever connected to our environments? Don't these aesthetical changes reveal deeper transformations that question the very essence and role of art? And what if they come back to matter and materials, amongst others electronics, be the first step of man to regain control of their own development towards a de-virtualized world and new utopias ?

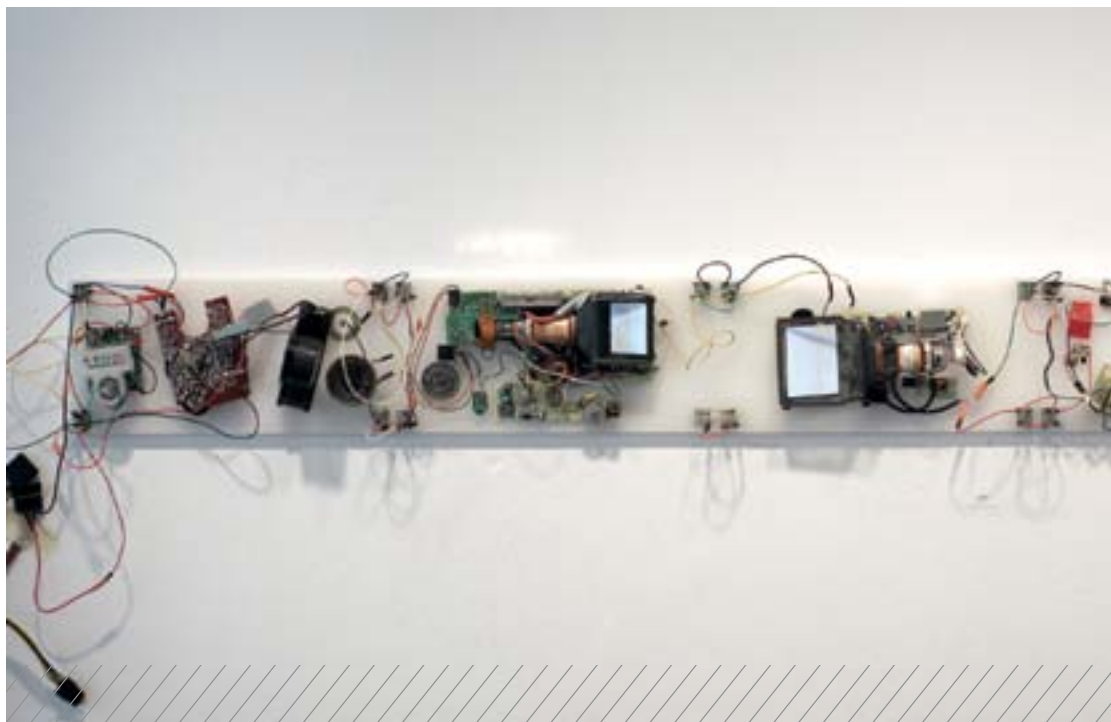
Quentin Destieu



photo: Lukas Abela

École Supérieure d'Art

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



Benjamin Gaulon (France) - <http://www.recyclism.com>

REFUNCT MODULAR

Refunct Modular est basé sur le projet *ReFunct Media*. Cette version murale utilise un ensemble de modules créés pour le projet. Chaque module se connecte au suivant grâce à des connecteurs fabriqués sur mesure, ils partagent le courant électrique (5 et 12 V), un signal audio et un signal vidéo.

Ce premier ensemble de modules a été créé en juin 2015 à Eindhoven pendant une mini résidence au Studio Toktek avec Karl Klomp, Gijs Gieskes et Tom Verbruggen. D'autres personnes seront invitées à participer à ce projet.

Refunct Modular est une série de sculptures multimedia qui (ré)utilisent de nombreux appareils électroniques « obsolètes » (lecteurs et récepteurs analogues et numériques). Ces appareils sont hackés, détournés de leur fonction et assemblés en une chaîne d'éléments complexe. Pour employer une analogie écologique, ils « interagissent » en différentes relations symbiotiques telles que le mutualisme, le parasitisme et le commensalisme.

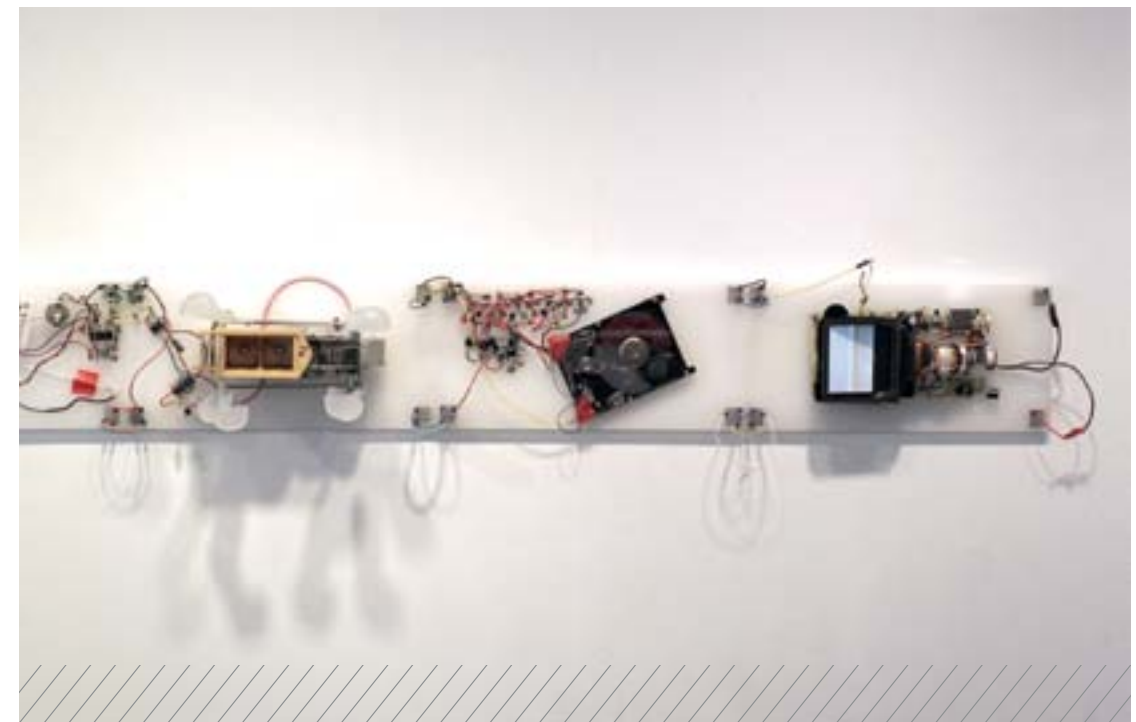
Volontairement complexe et instable, *Refunct Modular* ne propose pas de réponse aux questions soulevées par les déchets électroniques, l'obsolescence programmée et les stratégies de conception durable. L'installation va plutôt expérimenter et explorer les possibilités incontestées des technologies analogues et numérique « obsolètes », et notre relation à la technologie et à la consommation.

REFUNCT MODULAR

Refunct Modular is based out of the ReFunct Media project. This wall mounted version uses a set of modules created for the project. Each module connects to the next using custom made connectors, they share power (5 and 12v), audio signal, video signal and spare lines for misc connections. This first set of modules was created during a mini residency at the Toktek studio in Eindhoven with Karl Klomp, Gijs Gieskes and Tom Verbruggen in June 2015. More guests will be invited to participate to this project.

ReFunct Modular is a series of multimedia sculptures that (re)uses numerous "obsolete" electronic devices (digital and analogue media players and receivers). Those devices are hacked, misused and combined into a complex chain of elements. To use an ecological analogy they "interact" in different symbiotic relationships such as mutualism, parasitism and commensalism.

Voluntarily complex and unstable, ReFunct Modular isn't proposing answers to the questions raised by e-waste, planned obsolescence and sustainable design strategies. Rather, as an installation it experiments and explores unchallenged possibilities of 'obsolete' electronic and digital media technologies and our relationship with technologies and consumption.



KINDLEGLITCHED *

L'esthétique de l'obsolescence programmée / Readymades d'Art Glitch.

KindleGlitched est une série de liseuses Kindle abîmées, qui ont été données, trouvées ou achetées sur eBay, signées par l'artiste. Les visuels générés (les « glitches ») sont uniques et permanents. Fonctionne sans batterie.

Résolution d'affichage max 800x600
technologie d'affichage : E-Ink © Pearl
Marque : Amazon
Modèle : clavier 3G
Dimensions : hauteur 19 cm ; largeur 12,3 cm ; profondeur 0,851 cm
Poids : 0,247 kg
ASIN: B00D3KQB7A

Disponible sur Amazon *

* Perturber la consommation est l'acte d'injecter intentionnellement de la critique, des altérations, du faux, des glitches (dans les données ou dans les appareils) au sein de points de ventes existants, en ligne ou hors-ligne.

ABSTRACTRIS

AbstracTris est un appareil LoTech qui génère du pixel art. Les pixels sont contrôlés directement en appliquant du courant sur les pinces placées sur les côtés de l'écran LCD d'une GameBoy.

KINDLEGLITCHED *

The Aesthetics of Planned Obsolescence / Readymades Glitch Art.

KindleGlitched is a series of glitched kindles donated, found or bought on eBay, signed by the artist. The generated visual are unique and permanent. No battery required.

*Display Max. Resolution: 800 x 600.
Display Tech: E-Ink © Pearl.
Brand: Amazon.
Model: Keyboard 3G.
Dimensions: Height 7.5in (19 cm), Width 4.8in (12.3 cm), Depth 0.33in (0.851 cm).
Weight: 0.544lb (0.247 kg).
ASIN: B00D3KQB7A*

*Available on Amazon **

** Retail Poisoning is the act of intentionally injecting: critical / corrupt / fake / glitched data and/or hardware, in existing online and offline retail outlets.*

ABSTRACTRIS

AbstracTris is a LoTech generative pixel art device. The pixel are directly controlled by applying voltage to the side pins of the GameBoy LCD screen.



Yann Leguay (France) - <http://www.phonotopy.org>

STÜCK FÜR STÖCKE

Une sélection de vidéos internet récupérées de joueurs battant des scores. Modifiées par le remplacement de la tablette ou du téléphone par un simple morceau de bois, le référent visuel est ainsi éliminé. Par l'absurde on se retrouve à reconsidérer les mouvements des doigts de façon objective et inquiétante.

STÜCK FÜR STÖCKE

A selection of video players beating scores collected on internet. Modified by replacing the tablet or phone with a simple piece of wood, the visual reference is thus eliminated. By contradiction we are left to reconsider finger movements objectively and in a disturbing way.



Yann Leguay | Arnaud Rivière | Jérôme Fino (France)

DIRECT OUT

Archive vidéo filmée par Jérôme Fino d'une série d'actions menées à Mulhouse ou comment appréhender une géographie urbaine de façon décalée. Une série de modules autonomes conçu par Yann Leguay et Arnaud Rivière sont dispersés en ville et interfèrent avec le mobilier urbain. Ces objets spontanés fonctionnent comme des graffitis sonores faisant apparaître une dimension musicale dans des dispositifs électriques usuels tel qu'un simple panneau publicitaire, un transformateur ou encore une simple branche d'arbre mise en vibration par un câble tendu.

DIRECT OUT

Video archive filmed by Jérôme Fino of a string of actions taken in Mulhouse or how to grasp an urban geography in a out of sync way. A succession of autonomous modules conceived by Yann Leguay and Arnaud Rivière are spread throughout town and interfere with the urban scenery. Those spontaneous objects are working as sound graffiti, producing from daily electronic devices (like billboards, power supplies or even a simple tree branch vibrating from a tense cable) a musical dimension.

<http://www.phonotopy.org>
<http://http.http.http.free.fr>
<http://azertyuiopqsdghjklmwxvbn.org>



Lucas Abela (Australie) - <http://www.dualplover.com/abela/>

TEMPLE OF DIN

PINBALL PIANOLA

Expérimentation digne de Frankenstein qui combine la meilleure invention musicale de tous les temps, le piano, avec la machine de jeu la plus cool jamais conçue, le flipper, pour créer une installation sonore et interactive comme aucun autre : *Pinball pianola*, un dispositif musical construit en remplaçant le clavier, les marteaux et la façade d'un piano droit par un flipper en butée sur les cordes exposées. Réunissant deux cultures opposées, cet instrument permet aux virtuoses et aux magiciens du flipper d'exercer leurs talents dans un jeu où les compositions musicales se créent grâce aux billes métalliques projetées contre les cordes résonnantes du piano.

BALLS FOR CTHULHU

Un flipper en forme de pentagramme, décoré de dessins fluorescents créés par le Reverend Kriss Hades (du groupe Sadistik Exekution), représentant le seigneur des Deep Ones. Un flipper multijoueurs où chaque joueur est placé au bout d'une des cinq branches de l'étoile. Les parois extérieures de l'étoile sont faites avec dix guitares dont les cordes font face au plateau de jeu, et au centre de la machine sont placés dix bumpers connectés à une boîte à rythme. Les différentes cibles sur le plateau de la machine déclenchent divers effets sonores. Quand les billes rebondissent sur les cordes de guitare, des sons dissonants retentissent et le déclenchement des bumpers centraux du flipper accompagnent le vacarme avec un solo de batterie chaotique.

FLIP – OFF

Un flipper pour deux joueurs qui crée de la musique breakcore automatisée. La machine a quatre cibles et seize slingshots et bumpers qui interagissent avec les billes pour déclencher quatre banques de samples musicaux extraits de quatre compositions de David 'Toecutter' Harris. Pendant que les joueurs essaient de marquer des points, il produisent en même temps des remixes aléatoires des chansons.

PITCH FORK

Un instrument-flipper avec vingt diapasons disséminés sur le plateau de jeu, que vous pouvez viser tout en modifiant les fréquences produites en utilisant une console d'effets audio intégrée.

Lucas Abela est un artiste dont la pratique a évolué à partir de la musique noise underground. Au départ son travail tournait autour de la modification de platines qu'il a détournées jusqu'à rendre leur identification impossible, jusqu'à arriver à faire vibrer des plaques de verres avec sa bouche, comme s'il s'agissait de géants stylus à pointe de diamant. À l'oreille, le résultat est un tableau sauvage de bruits cacophoniques, bizarrement contrôlés et étrangeté musicaux.



TEMPLE OF DIN

PINBALL PIANOLA

Frankenstein experiment, combining the greatest musical invention of all time, the piano, with the coolest amusement machines ever conceived, Pinball, to create an interactive sound installation like no other, Pinball Pianola a musical device constructed by replacing the keyboard, hammers and front paneling of an upright piano, with a pinball cabinet butted up perpendicular against its exposed strings. Embracing high and low culture this instrument allows virtuosos and wizards alike to pit their skills in a game where musical compositions are created as metallic balls jettisoned into the game clash with the pianos resonating wires to make what Wired magazine called "terrible, beautiful music".

BALLS FOR CTHULHU

A pentagram shaped pinball game emblazoned with fluorescent graphics by the Rev Kriss Hades (sadistic execution) depicting the lord of the deep ones. A multiplayer pinball game with five players stationed at each of the stars five points. The outer triangular walls of the star are made from ten guitars with their fret boards facing inward into the playfield, while in the central pentagon ten pop bumpers are connected to a drum machine. These are all connected to various audio effects triggered by targets positioned throughout the game. So when the balls bounce off the strings distorted open tunings are produced while the pop bumpers accompany the din with a chaotic drum solo.

FLIP – OFF

Two player competitive pin/foss ball that creates automated break-core music! The machine has 4 targets and 16 slingshots and pop bumpers, which interact with the balls to trigger four banks of samples from four of David 'Toecutter' Harris compositions so as you compete for goals random remixes of the tracks are produced.

PITCH FORK

A Pinball instrument with twenty tuning forks incorporated throughout the playfield that you can aim for whilst modifying the frequencies produced using an inbuilt audio effects console.

Lucas Abela is a participatory sound installation artist whose practice evolved from within the noise music underground. Initially his work revolved around modifying turntables, which he subverted beyond recognition, till the point where it evolved into vibrating shards of glass with his mouth as if they were giant diamond tipped styli. Aurally the result is a wild array of oddly controlled but strangely musical cacophonous noise. As an instrument the glasses simple, original but effective premise became a welcome respite to the overly technically complicated musical performances of our times, quickly becoming a festival favorite, during a decade long touring odyssey that took in 250 cities in 45 countries.



Seconde Nature

Une co-production M2F Créations - Lab GAMERZ / Seconde Nature

27 rue du 11 Novembre
13100 Aix-en-Provence
Tel. : 04 42 64 61 01
<http://www.secondenature.org>

photo : Reso-nance numérique



Lucien Gaudion (France) - <http://www.cargocollective.com/luciengaudion>

ROTOR

Rotor est une installation topophonique, une sonification de données anémométrique donnée à l'écoute par une lutherie inspirée des rhombes de la préhistoire. Ce rotor de forme hélicoïdale est activé par un moteur tournant proportionnellement à l'intensité de différents vents soufflant autour de la planète. Cette transcription sonore du phénomène des vents des quatre coins du monde forme un paysage acoustique fictif, un « carrefour des quatre vents ».

ROTOR

Rotor is a topophonic installation, an anemometric data sonification, brought to listening by an lutherie inspired by prehistoric rhombus. This helices-shaped rotor is activated by an engine running at the same speed as different winds blowing all over the globe. The sonic transcription of the winds phenomenon forms a fictional audio-scape, a "crossing of the four winds".



Reso-nance numérique (France) - <http://www.reso-nance.org> | <http://www.reso-nance.org/wiki>

CHIMÈRES ORCHESTRA

Chimères Orchestra est une installation artistique dans l'espace public qui met en scène plusieurs robots-percussionnistes accrochés à des structures urbaines. Ils ont la forme d'insectes, de créatures hybrides échappées d'un zoo pour envahir le territoire de l'Homme. Leurs pattes tapent sur le support pour créer des rythmes, matière contre matière, comme une réponse aux rythmes de la ville, aux activités humaines. La programmation musicale repose sur l'écriture de rythmes évolutifs, du chaos à l'harmonie, en suivant différents mouvements : tribal, répétitif, frénétique, décalé... Les robots « hackent » la ville, physiquement, et invitent les passants à faire de même, à questionner nos rythmes individuels et collectifs et notre relation ambiguë avec les machines, entre fantasmes technologiques béats et peurs de la perte de contrôle.

Reso-nance numérique est un collectif d'artistes basé à Marseille. Le collectif produit des pièces artistiques, sonores, vidéos, électroniques et mécaniques qui interagissent avec l'environnement. Convaincu que les cultures libres encouragent une démarche de réappropriation des techniques, de développement d'un regard critique et de créativité, il partage ses connaissances et ses pratiques via un site Web Wiki et via le LFO, le fablab de la Friche Belle de Mai co-fondé avec l'association ZINC.

CHIMÈRES ORCHESTRA

Chimères Orchestra is an artistic installation in public space, using several drummer-robots hanged on urban structures. Shaped like insects, hybrids creatures escaped from a zoo to invade Mankind's territory. Beating their support to create a rhythm, matter against matter, like an echo of the city's own rhythms, of human activities. The musical program stands on the writing of evolutive rhythms, from chaos to harmony, following different movements: tribal, repetition, frenzy, out-of-phase... The robots "hack" into town, physically, and inviting the bystanders to do the same, to question our own rhythms, collective and emotional ones, as well as our ambiguous relation to machines, between blissful technological fantasies and fear to lose control.

Reso-nance numérique is a Marseille based artist collective. They create artistic, audio, video, electro-mechanical pieces that interact with their surroundings. Believing that free cultures encourage a re-use of one's technics, to develop a critical point of view and creativity, they share their uses and knowledges through a Wiki website and via LFO, a fablab of La Friche Belle de Mai co-funded with ZINC association.



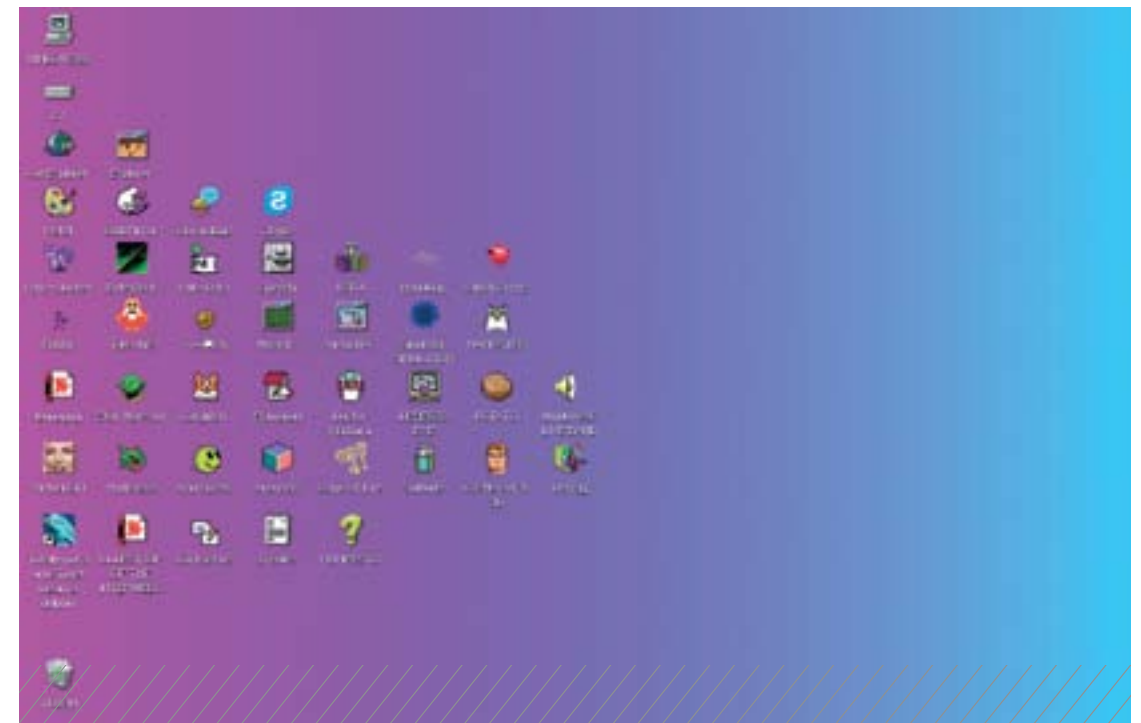
Tapetronic (France) - <http://www.alexismalbert.com>

SCRATCHETTE

Tapetronic c'est Alexis Malbert et vice-versa ou plutôt auto-reverse dans son cas. Depuis 1999, il détourne, recycle et transforme des cassettes audio et des magnétophones pour en faire des machines à jouer de la musique. Inventeur, entre autres, de la Scratchette, la cassette qui scratche, ou de la Vibro-K7, de l'Audio-Skate, du Walkman roulant, il agit directement sur des dispositifs mécaniques permettant de produire une musique curieuse et dynamique où le geste est source d'énergie. Présentation de 3 instruments (*Scratchettes*).

SCRATCHETTE

Tapetronic is Alexis Malbert, and vice-versa. Or in that case autoreverse. Since 1999, he is diverting, recycling and transforming audio tapes and tape-recorders into music-players. Inventor, amongst other things, of the Scratchette (the scratch'n mix tape), of the Vibro-K7, the Audio-Skate (Walkman on wheels), he directly interacts with the mechanical parts, producing a bizarre and dynamic sound, where motion is the essence of energy. Showcasing of three instruments, Scratchettes.



Windows 93 (France) - <http://www.windows93.net>

WINDOWS 93

Windows 93 est un projet hybride et multi-facettes se basant sur un système d'exploitation imaginaire, parodiant les premières versions de Windows en ajoutant une pléiade de fonctionnalités et de programmes renversants. Originellement conçu comme une plateforme artistique web, *Windows 93* est également l'objet et le support de diverses performances multimédia, notamment à travers des lives audiovisuels bardés de références à la culture informatique ainsi qu'à tout ce que celle-ci a pu enfanter de plus dérangé et créatif depuis son apparition.

Décliné en installation, *Windows 93* propose une immersion dans un cybercafé des années 1990 à l'image de son esthétique hallucinée et hallucinante – y a-t-il meilleur lieu pour sublimer l'informatique et ses travers ?

WINDOWS 93

Windows 93 is a multi-sided and hybrid project, based on an imaginary Operating System, making a spoof of the first versions of Windows and adding a host of functionalities and outstanding softwares. Originally conceived as a web artistic platform, Windows 93 is also the space and support for many multimedia performances, especially through audio-visual live-shows full of IT culture references and all that spawned from it, as deranged or creative it might be.

Adapted into an installation, Windows 93 offers an immersion in a 90's cyber-café, reflecting it's spaced-out day-dreaming aesthetics- is there a better place to exalt computer science and it's quirks ?



Office de Tourisme

Les Allées Provençales, 300 avenue Giuseppe Verdi
13100 Aix-en-Provence
Tel. : 04 42 161 161
<http://www.aixenprovencetourism.com>



Olivier Morvan (France) - <http://www.escapologique.net> | <https://www.agentliquide.com>

LA MAISON TENTACULAIRE

La légende raconte qu'après la mort en bas âge de sa fille unique puis la perte de son époux, fils du fondateur de la Winchester Repeating Arms Company®, Sarah Winchester, devenue par alliance héritière de la fortune du fabricant d'armes, sombra dans la dépression. Elle consulta un médium qui la dit harcelée par les esprits de tous ceux tombés durant la conquête de l'Ouest sous les balles des carabines dont elle portait le nom. Il lui suggéra pour contrer cette malédiction de traverser le pays jusqu'à la côte Ouest et d'y bâtir une maison qui accueillerait toutes ces âmes errantes mais l'avertit qu'elle mourrait si le chantier s'interrompait. En 1886, Sarah achète, au coeur de ce qu'on nomme aujourd'hui la Silicon Valley, une bâtisse inachevée qui jusqu'en 1922, année de son décès, va rester nuit et jour en travaux. S'élevant durant 38 ans sans architecte ni plan selon les instructions que transmettent à Sarah ses fantômes au cours de séances nocturnes de spiritisme, la bâtisse, inlassablement construite et déconstruite et reconstruite par les ouvriers qui, préfigurant les trois huit, se relaient nuit et jour, compte à sa mort 4 étages, 2 sous-sols, 160 pièces dont 40 chambres, 13 salles de bains, 6 cuisines, 17 cheminées, 950 portes, 3 ascenseurs [...] et multiplie les incohérences structurelles : portes donnant sur le vide, fenêtres au sol, chambres construites sur des toits, escaliers et couloirs sans issue, ainsi que nombre de trappes et passages dérobés supposés permettre à Sarah d'échapper à ses invisibles poursuivants. Avec son lot de parkings aménagés et de produits dérivés, La Winchester Mystery House® est aujourd'hui une

attraction touristique.

Début 2016, un séjour de 40 jours dans la Silicon Valley durant lequel l'auteur a exploré la bâtisse et ses environs lui a permis d'y prélever des traces sous différentes formes : sons, images fixes et animées, notes et croquis, objets divers. Labyrinthe, le projet qui en découle emprunte au documentaire comme au conte autant qu'au cinéma de genre (western, fantastique) et au récit de voyage. Projet-chantier, il explore cette bâtisse comme il explore l'inconscient collectif, la mémoire et l'illusion, l'architecture et le mythe. Cette vaste bâtisse peuplée d'esprits, scène vide d'un drame qui se joue ailleurs et fascinante matérialisation d'une psychose, nous questionne sur la relation de l'espace mental à l'espace physique et architectural. Sarah avait baptisé sa maison *the sprawling mansion* : le manoir tentaculaire. Une étrange métaphore se dessine ici qui, traçant une ligne sinueuse à travers le siècle, relie ce labyrinthe peuplé d'âmes errantes à ce réseau mondial peuplé d'une infinité d'avatars auquel renvoie la Silicon Valley environnante.

Pièce centrale de ce puzzle, le film éponyme se compose de plus de 150 éléments distincts (séquences vidéos originales, images d'archives, animations, voix off, bruitages, musiques, textes en surimpression) qui, associés et enchaînés de manière aléatoire par un lecteur développé à cet effet, composent, entre documentaire et fiction, un film-labyrinthe hypnotique et sans fin. Objet hybride alternant passages contemplatifs et cassures erratiques, ce dispositif évoque la saturation d'informations comme l'écriture



automatique qu'inspirèrent aux surréalistes les pratiques médiumniques de l'époque.

De la maison, de ses esprits, de l'auteur, de la machine, du spectateur, qui parle ?

Ce projet a reçu le soutien du DICRÉAM, de La Drac, de La région Centre-Val de Loire, de Labomedia, d'Eternal Gallery et du 108.

LA MAISON TENTACULAIRE (The sprawling house)

As the legend goes, after the death of her only child and the passing of her husband, son of Winchester Repeating Arms Company® founder, Sarah Winchester became its inheritor by marriage. Then she fell into depression. A psychic told her that she was harassed by the spirits of the fallen during the Conquest of the West, under the Winchester brand bullets. To break the curse, he suggested to build a house that would host all the wandering souls. He also warned her that she would die if the construction site stopped.

"A 40 days journey in the Silicon Valley early 2016, during which I explored the mansion and its surroundings, allowed me to pick up several kinds of prints: sounds, still and animated pictures, notes and sketches, various items. If this project differs from my previous work by its documentary dimension, it's not strictly a documentary."

This huge mansion, full with spirits, is an empty scene of a drama taking place elsewhere, a fascinating materialization of a psychosis, that brings us to question the relation between

physical architectural and mental spaces. The shaping of this project develops this specific approach, distributing in the exhibit's space, haunted, the collected composite matter aiming to build up a blank-filled story, diffracted.

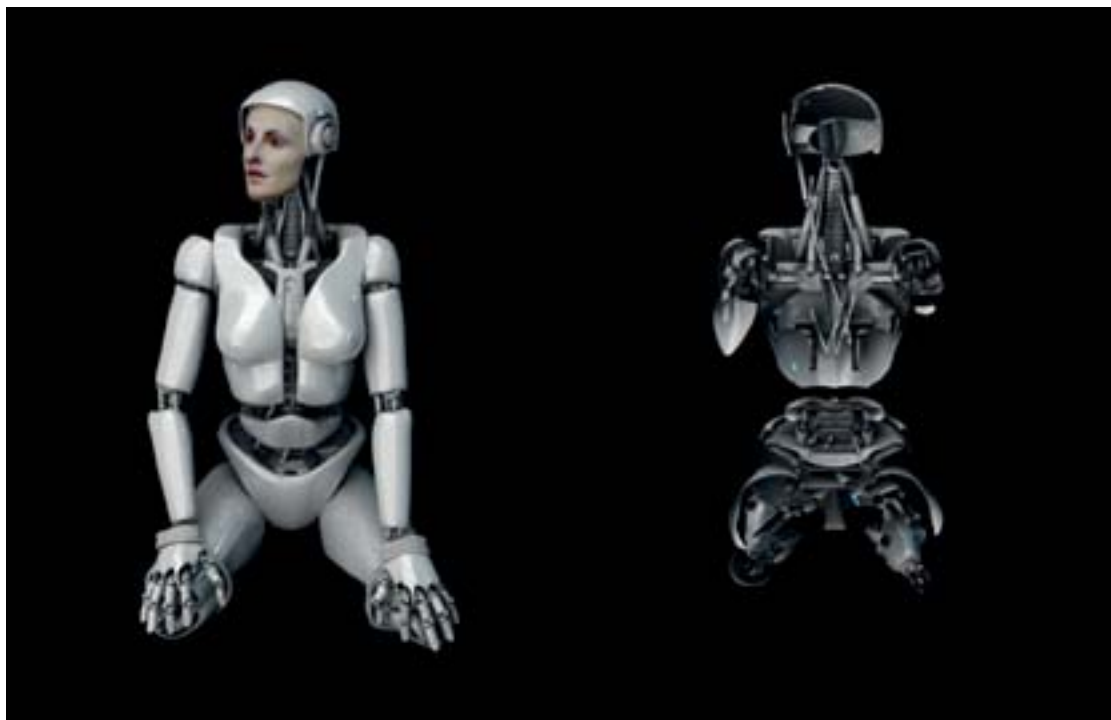
Dedicated to the exhibit space, the project's self-titled movie explores through digital tools the possibilities of a non-linear narration.

From repeating differences, favoring polysemy, this movie-maze multiplies by doing so the possible associations into an endless and hypnotic screening.



Bibliothèque Méjanès

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



France Cadet (France) - <http://www.cyber-doll.com>

HOLELEÇON N°32

France Cadet détourne une fois de plus une leçon de séduction d'une célèbre marque de lingerie en transposant la « leçon n°32 : l'inciter à méditer » dans l'univers robotique.

L'artiste explore l'imaginaire contemporain en matière de cyborg. Mi-femme mi-robot, elle se met directement en scène dans la peau d'un gynoïde (un robot à l'apparence féminine).

Grâce à un scan de son visage et une modélisation 3D, l'artiste nous présente une animation holographique d'un cyborg à son effigie en position agenouillée et poings liés. Telles ces poupées à visage humain en vogue au Japon, cet androïde au corps artificiel et au visage humain mais froid, semble pourtant éprouver du désir. Cette machine désirante apparaît à l'écran par tranches successives. Cet enchaînement de sections de corps crée une animation qui nous plonge dans l'anatomie électronique interne de cette créature, tout en reconstruisant progressivement son enveloppe externe. Après s'être matérialisée, cette évanescence pin-up des temps modernes, effectue lentement une révolution, avant de disparaître à nouveau par coupes régulières.

Naturellement artificiels, ces hybrides biomécaniques nous interrogent sur les émotions, les sentiments et le désir sexuel que ces machines pourraient ressentir.

HOLELEÇON N°32

France Cadet once again diverts a lesson of seduction from a famous French lingerie brand, with a robotic version of the "lesson n°32: encourage him to meditate".

The artist explores the contemporary imagination of cyborgs. Half-robot half-woman, she performs into the shape of a gynoid (a robot that looks like a woman).

A cyborg 3D animation of the artist made thanks to a 3D scanner is kneeling on the ground hands tied. Like those fashionable Japanese human faced android, this avatar appears on the screen by successive slices. The sequence of body sections reveals the electronic internal anatomy of this creature, while gradually rebuilding its outer shell. Once materialized, this evanescent pin-up of modern times makes a slow revolution before disappearing again by regular cuts.

Those hybrid bio-mechanical bodies naturally artificial by definition, call us to wonder whether machines can have emotions, feelings and sexual needs.



Paul Destieu (France) - <http://www.pauldestieu.com>

MOUVEMENTS POUR BATTERIE, D'APRÈS HIMÉRA

Mouvements pour batterie est une animation 3D réalisée à partir de la captation - électro-magnétique - des mouvements du batteur Damien Ravnich, durant l'interprétation du morceau « Himéra » de Postcoïtum. Cette séquence se développe en un lent travelling à 360° autour de deux parallélépipèdes animés par le jeu du percussionniste, restituant ainsi le déroulé d'une frappe unique, capturée en une série de coordonnées numériques. Synchronisée avec le titre original, la chorégraphie de ces deux prismes invite à une écoute orientée autour des formes de représentations rythmiques.

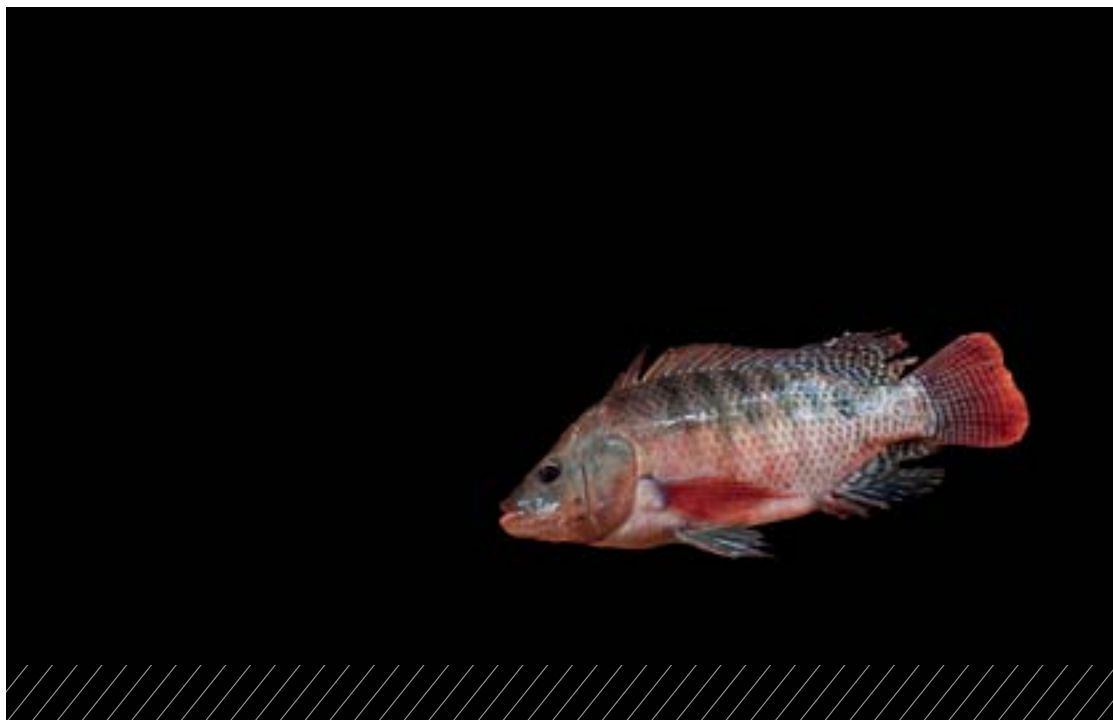
Dans le cadre du festival GAMERZ, le projet *Mouvements pour batterie* est adapté à une diffusion sur dispositif holographique autrement appelé Pepper's ghost, pour restituer et rejouer la frappe sonore et fantomatique d'« Himéra ».

MOUVEMENTS POUR BATTERIE, D'APRÈS HIMÉRA

Mouvements pour batterie is a 3D animation work based on the (electro-magnetic) motion capture of the drummer Damien Ravnich while performing the track "Himéra" by Postcoïtum.

The sequence describes a slow 360° spin traveling around two parallelepipeds animated with the percussionnist's movements, materializing the development of a unique hit which has been digitaly captured as spatial coordinates. Once synchronized with the original track, this parallelepipedic choreography calls for a listening focus on the rythmical representation forms.

In the frame of the Festival GAMERZ, the project Mouvements pour batterie will be adapted to an holographic display also known as Pepper's ghost, in order to reactivate the sound and fantomatic hit of "Himera".



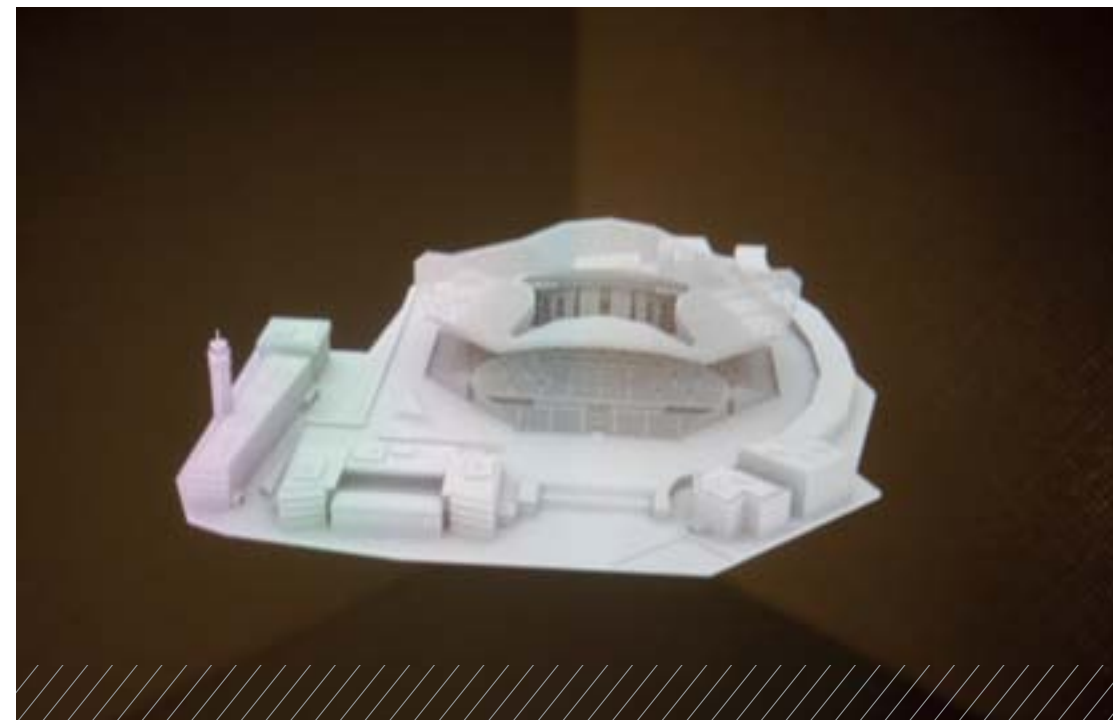
François Lejault (France) - <http://www.lejault.com>

RÉPERTOIRE_01

Répertoire est un travail de recherche pour la création d'un imagier précieux et utile qui inventorie patiemment et méthodiquement les signes avant-coureurs de la fin d'un monde.

RÉPERTOIRE_01

Répertoire (Directory) is a research work for the creation of a precious and useful picture book that inventories patiently and methodically the warning signs of the end of a world.



Géraud Soulhiol (France) - <http://geraudsoulhiol.com>

PROJET ARENA

La projection holographique *Projet Arena* nous présente, sous la forme de portraits d'architectures maquetées, une série de trois édifices mystérieux et monumentaux semblables à des temples. Mais, à y regarder de plus près, ces «projets» ont pour base commune des structures architecturales de stades ou d'arènes. Géraud Soulhiol détourne ces infrastructures fétiches de notre époque ; il en retourne les tribunes, en décuple les étages et nous donne à voir des contre-architectures dont la fonction reste à inventer.

Géraud Soulhiol est né en France en 1981, il vit et travaille à Paris. Son travail qui a pour épine dorsale le dessin, sur papier ou sur porcelaine au départ, se prolonge aussi vers la maquette, l'animation et l'impression en trois dimensions.

ARENA PROJECT

Holographic projection Arena Project is composed of three architecture models of mysterious monumental temple-like buildings. But having a close look at them, these « projects » all share the architecture of stadiums or arenas. Géraud Soulhiol plays with our times' favourite architectures, turning their row seats upside down, multiplying their floors and finally transforming them into counter-architectures, whose functions are still to invent.

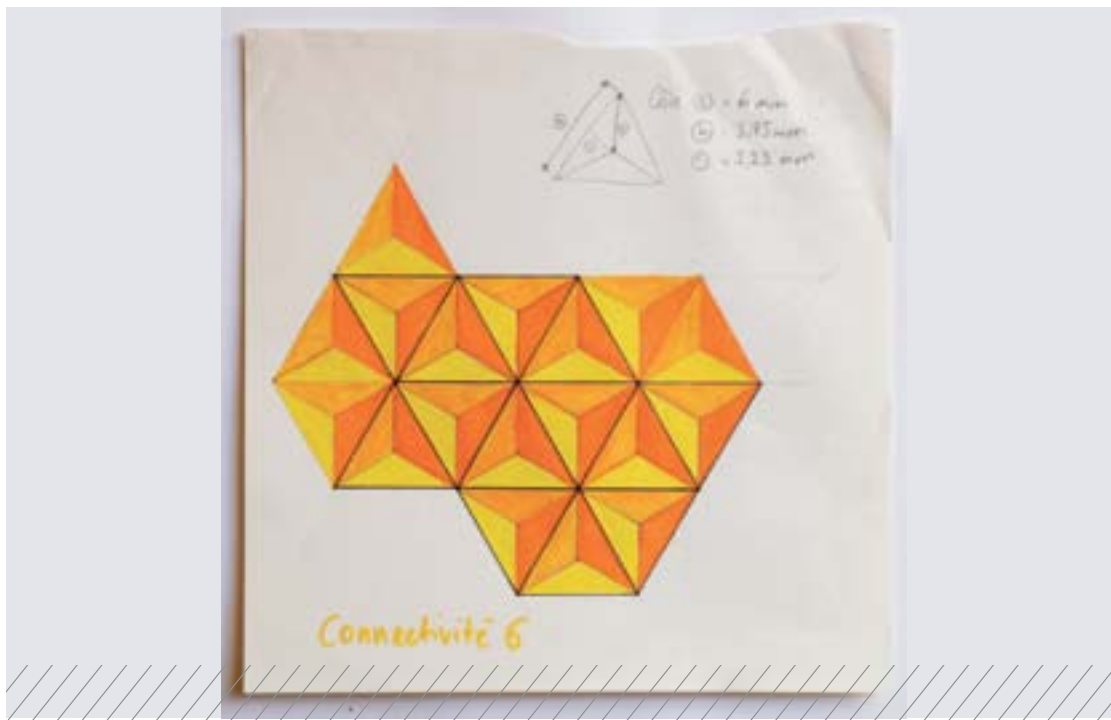
Géraud Soulhiol was born in France in 1981. He lives and works in Paris. The backbone of his work is drawing on paper and porcelain, extending to modeling, animation and 3D printing.



photo : Luce Moreau

Art-cade

Galerie des Grands Bains Douches de la Plaine
35 bis rue de la Bibliothèque
13001 Marseille
Tel. : 04 91 47 87 92
<http://www.art-cade.net>



Luce Moreau (France) - <http://www.lucemoreau.com>

ATELIER OUVERT | NATURE ORDONNÉE

L'artiste Luce Moreau installe son atelier dans la Galerie des Grands Bains Douches de la Plaine du 07 au 26 novembre 2016.

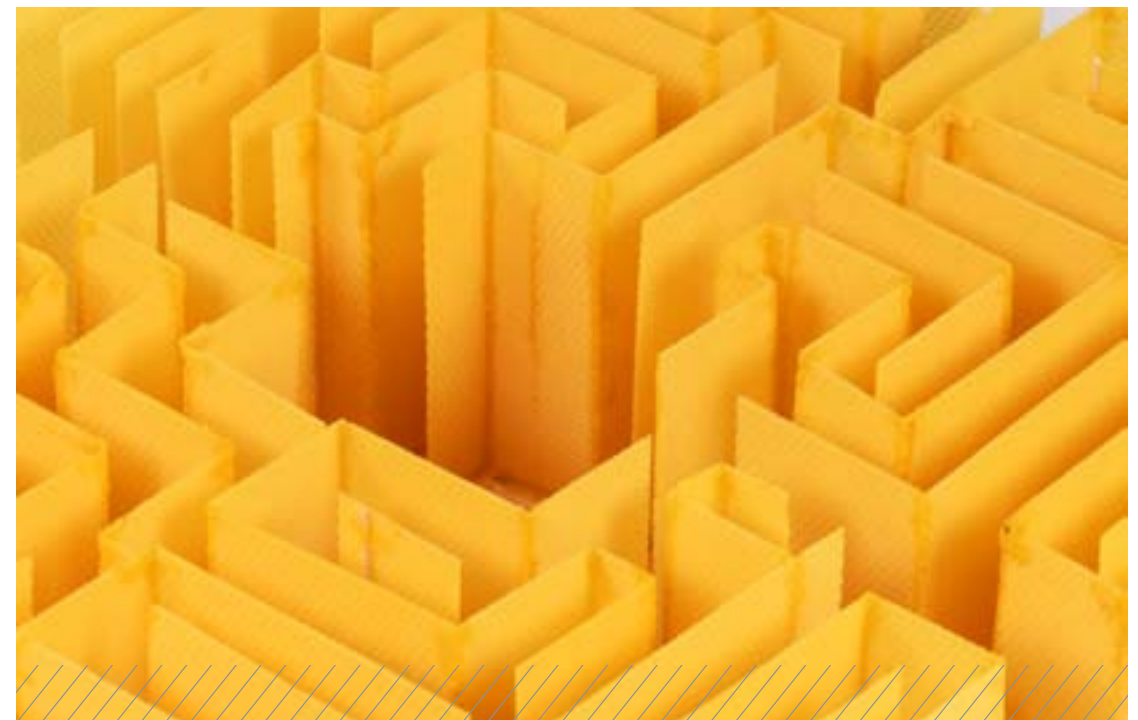
Sur une invitation d'Art-cade et de la 12^{ème} édition du Festival GAMERZ, dans le cadre de l'exposition *Univers Simulés*. L'artiste présentera ses recherches en cours et les dernières réalisations du projet à long terme *Nature Ordonnée*.

Vous êtes chaleureusement invités à venir la déranger en plein travail du mardi au dimanche de 17h à 19h.

« Au cœur de la ruche, les reines engendrent des ouvrières et les ouvrières produisent des reines. Une colonie est donc immortelle même si les individus qui la constituent sont mortels. Or l'abeille est aujourd'hui également devenue un symbole de la dégradation exponentielle des habitats naturels, de l'état général de la nature et de son dépérissement certain. Un scénario apocalyptique, légende urbaine attribuée par erreur à Albert Einstein, entraîne l'abeille et sa disparition prochaine vers l'extinction de l'espèce humaine. Une dystopie écologique dont la butineuse est centrale, gardienne d'un équilibre précaire, vient transformer l'imaginaire collectif humain et ses symboles d'infini.

Par opposition à l'incontestable "ordre naturel des choses", *Nature ordonnée* s'interroge ainsi sur la relation réversible entre la société humaine et les organisations animales ; l'ascendance de l'une sur les autres, mais aussi l'interpénétration de leurs systèmes et comportements,

dont le dessin commun est la survie. Modules chimériques, conquête spatiale, Palais Sociétaire, entomologie, architecture utopique, géométrie, pièges photographiques, brèche mécanique, système politique, camouflage constituent un ensemble vaste et indéfini de mes diverses approches du sujet. »



OPEN STUDIO | ORGANIZED NATURE

Artist Luce Moreau is setting up her studio in Marseilles at La Plaine's Grands Bains Douches gallery from November 7th to November 30th 2016.

Invited by Art-cade and Gamerz 12th festival, within the boundaries of Simulated Universes exhibition by curator Ewen Chardronnet, Luce Moreau will present her work in progress and the latest from her long-term project, Organized nature.

You are more than welcome to come and disrupt her work, Tuesday to Sunday from 5pm to 7pm.

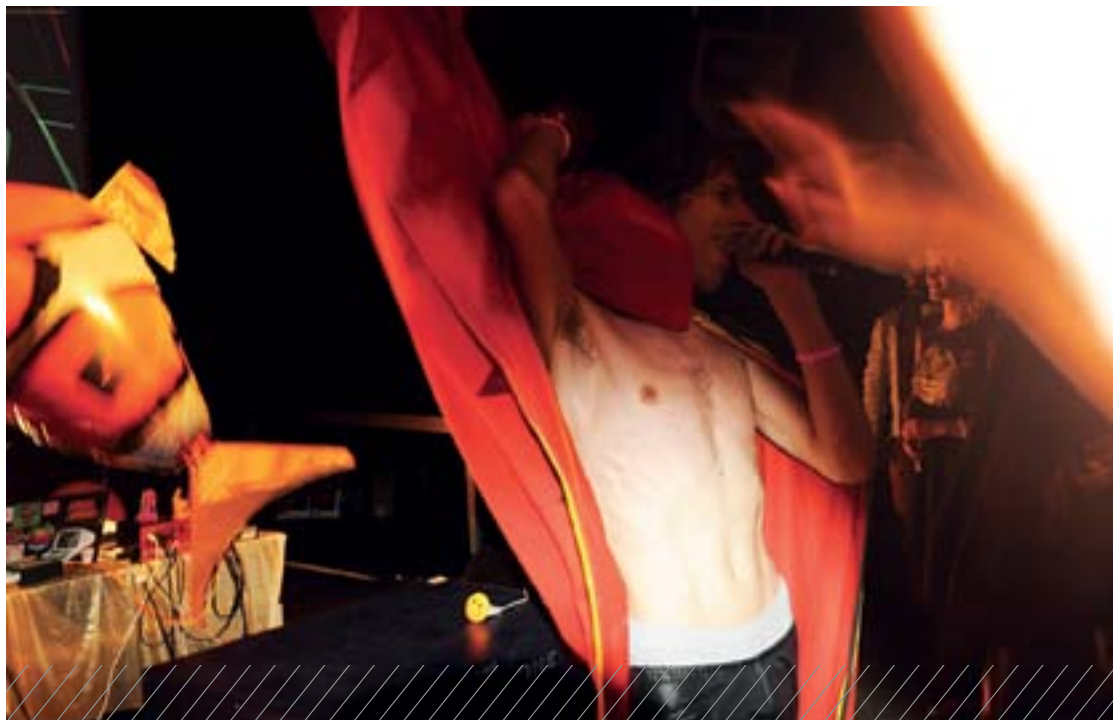
"In the hive's depth, queens give birth to workers as in turn workers nurture queens. The brood is in fact immortal even though made out of mortal individuals. But today's bee has become a symbol of the exponential degradation of one's natural habitat, of the wilderness health and its gloom future. An apocalyptic scenario, an urban legend mistakenly attributed to Albert Einstein, drains mankind's so-to-be extinction, the same way the bees are endangered right now. An ecological dystopia where the forager is the core, keeper of an unsteady balance, comes and transforms our collective imagination and our infinity representations.

Directly opposed to "the natural order of things" Luce Moreau's Organized nature investigates the links between human society and wildlife organizations; is one having the upper hand on the other, but also how they interpenetrate one-another, in behavior as well functioning, while having the same goal, survival. Chimerical modules, space conquest,

Company Palace, entomology, utopian architecture, geometry, photographic traps, mechanical breach, political system, camouflage are a huge and indefinite scape of my various approaches to this topic."



PERFORMANCES - CONCERTS



Windows 93 (France) - <http://www.windows93.net>

LIVE AV WINDOWS 93

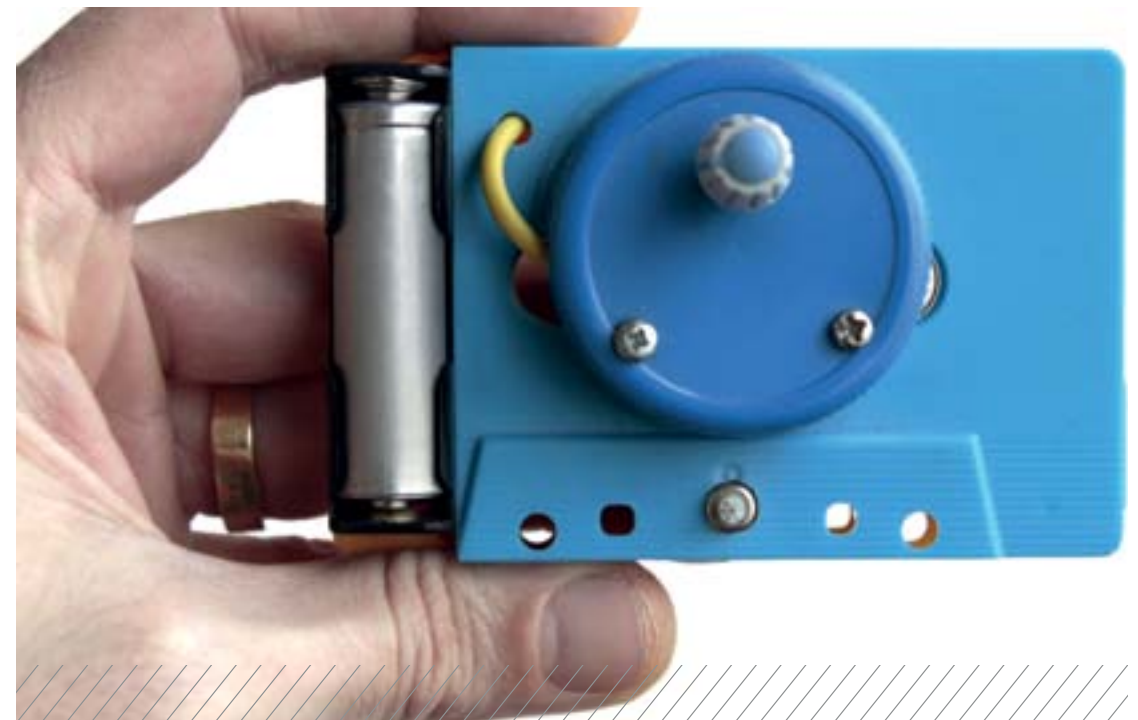
Le turbulent et déjà culte système d'exploitation en ligne Windows 93 se mue en tonitruant live audiovisuel techno / punk / chiptune avec ses deux créateurs, les inénarrables Jankenpopp (musique) et Zombectro (Vjing aux allures de musée définitif de l'internet). Une retranscription effrénée et IRL, des easter eggs hilarants et du psychédéisme dévorant de l'OS.

[Cf. page 35]

LIVE AV WINDOWS 93

The boisterous and already famous online OS Windows 93 is evolving into a blaring audiovisual / techno / punk / chiptune live showcase with it's two makers, the outrageous Jankenpopp (music) and Zombectro (Vjing with a hint of ultimate internet museum). A frenetic and IRL retranscription, hilarious Easter eggs and the OS devouring psychedelia.

[Cf. page 35]



Tapetronic (France) - <http://www.alexismalbert.com>

PERFORMANCE

Tapetronic c'est Alexis Malbert et vice-versa ou plutôt auto-reverse dans son cas. Depuis 1999, il détourne, recycle et transforme des cassettes audio et des magnétophones pour en faire des machines à jouer de la musique. Inventeur, entre autres, de la Scratchette, la cassette qui scratche, ou de la Vibro-K7, de l'Audio-Skate, du Walkman roulant, il agit directement sur des dispositifs mécaniques permettant de produire une musique curieuse et dynamique où le geste est source d'énergie. Il produit une musique rétro-futuriste faite de sonorités au rebut et de manipulations auto-reversibles. Le geste oscille entre performance visuelle et construction bruitiste — une expérience à partager de préférence sur un dancefloor en pente !

[Cf. page 34]

PERFORMANCE

Tapetronic it's Alexis Malbert, and vice-versa. Or in that case autoreverse. Since 1999, he is diverting, recycling and transforming audio tapes and tape-recorders into music-players. Inventor, amongst other things, of the Scratchette (the scratch'n mix tape), of the Vibro-K7, the Audio-Skate (Walkman on wheels), he directly interacts with the mechanical parts, producing a bizarre and dynamic sound, where motion is the essence of energy.

[Cf. page 34]



Špela Petrič | Miha Turšič (Slovénie)

Špela Petrič travaille à la frontière entre les arts numériques, les sciences naturelles, la performance et la recherche artistique. Avec le concept de terRabiologie, elle examine les confrontations entre les systèmes vivants et les systèmes de production de connaissance, le culturel et le non-humain, les abstractions numériques et les entités matérielles, ce qui l'amène inmanquablement à la production d'œuvres d'art à l'agentivité et l'expression hybride.

Miha Turšič a d'abord travaillé dans le développement de design produit à l'international. Depuis 2004 il se consacre à la recherche de pratiques et méthodologies artistiques pour l'espace, développant un art post-gravité et oeuvrant à la culturalisation de l'espace. Dans sa carrière il a co-fondé plusieurs institutions dans le domaine de l'art et de la recherche et développent. Il est co-fondateur et a dirigé le Cultural Centre of European Space Technologies (KSEVT) de 2010 à 2015.

(Cf. page 13)

Špela Petrič works in the intermediary of new media art, natural sciences, performance and art research. Employing the discourse of terRabiology, she examines living systems and systems of knowledge production, the cultural and the other-than-human, digital abstractions and material entities, side by side, which results in artworks that are invariably mongrel expressions of agency.

Miha Turšič was first involved into worldwide product and brand development. Since 2004 he is dedicated to the research of artistic methodologies and practices in outer space, developing post-gravity art and facilitation of space culturalisation. In his career he co-founded several institutions in field of research, development and art. He was cofounder and director of Cultural Centre of European Space Technologies (KSEVT) from 2010 until 2015.

(Cf. page 13)



Yann Leguay (France) - <http://www.phonotopy.org>

QUAD CORE

Plusieurs disques durs sont ouverts et détournés de leur usage habituel pour constituer un instrument entièrement contrôlable mais au comportement imprévisible. Un mix proto-techno sans concessions dans la matière même du support oscillant entre drones magnétiques, craquements analogiques et rythmique digitale.

QUAD CORE

Several hard drive disks are open and diverted from their regular use to create a fully controllable instrument, but with an erratic behavior. An proto-techno mix, ruthless in the material itself, oscillating between magnetic drone, dial-up cracklings and digital rhythm.



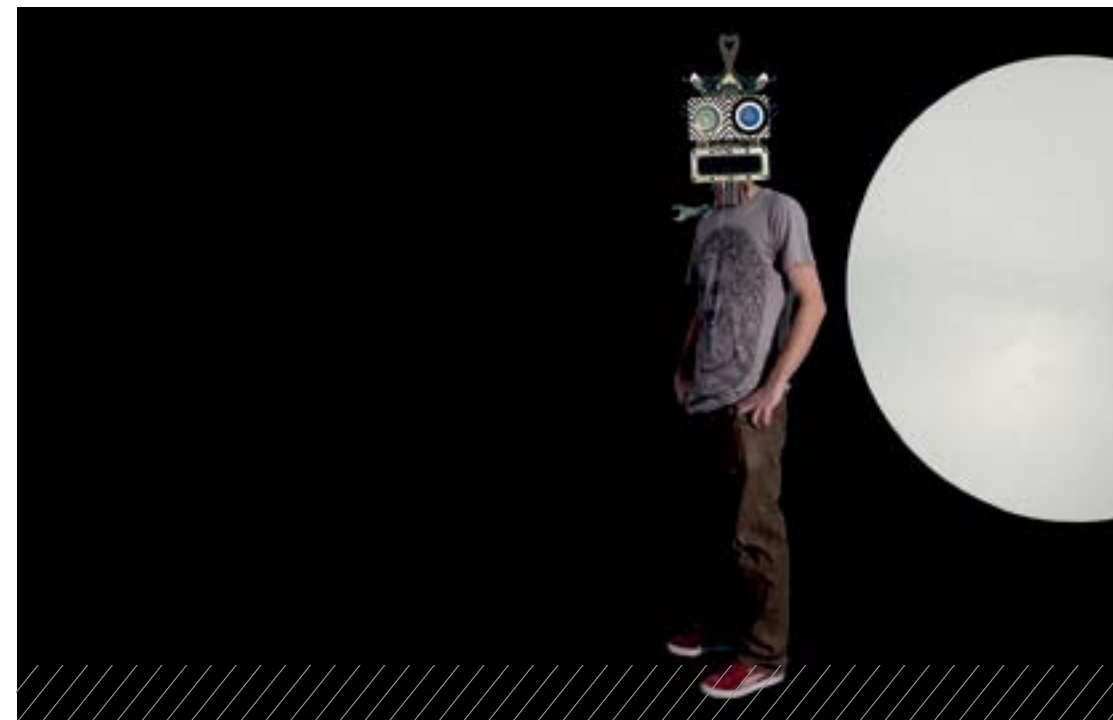
Mathieu Lico (France)

L'À PEU PRÈS C'EST L'AVENIR

Lico vit le jour dans une bouchure, l'année où s'éteignent les dernières velléités d'indépendance berrichonnes. Ayant passé les différentes épreuves rituelles inhérentes à l'existence de chacun (déclaration trimestrielle, brevet sécurité routière, etc.), il se découvre, lors d'une visite à sa grande tante, une passion pour l'élevage de crevettes au pastis. Dès lors, plus rien ne sera comme avant... Ayant fait ses armes sur les terres brumeuses de ses ancêtres, il décide, accompagné de quelques amis, de descendre vers des contrées inconnues... depuis, il passe son temps sur le net à glaner des vidéos dans le but d'aiguiser la curiosité de ses congénères... Espérant ainsi s'attirer une reconnaissance par procuration... Hum !

L'À PEU PRÈS C'EST L'AVENIR

Lico was born in a dead-hedge, during the last year of the Berrichones independence dreams. Succeeding in the ritual trials ones has to get through in life (Tax reports, driver's licence, and so on...), he discovers himself, while visiting his great aunt, passionate for pastis shrimp breeding. On the spot, nothing will ever be the same... Toughened on his ancestors foggy lands, he decides, accompanied by a handful of comrades, to travel south into uncharted territories... He has, since, collected on the internet various video aimed to catch his people attention... Hoping to earn, by doing so, recognition by proxy... Hum !



Poborsk (France)

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

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



Lonely Walk (France)

Début 2013, le label Satanic Royalty sort *V.I.H.S.*, premier LP, reçu par une critique conquise. Suivent un EP *NGHTMR*, puis un album, plus intimiste, *Bore*, en 2014. Les compositions solitaires s'émancipent sur scène avec une formation quintette, voyant passer Alice de J.C.Satàn à la basse, et Johan Gustafsson de Black Bug à la guitare. *Lonely Walk* se compose aujourd'hui de : Mickaël Appollinaire (chant/compo)- joue aussi dans Strasbourg, Baptiste Averty (synthés)- leader du groupe Mabrouk, Guillaume Cassagnol (basse)- joue aussi dans Magneto et Mabrouk, Yasade Lecointre (guitare)- cofondateur du label Simple Music Experience, Théo Delaunay (batterie)- joue dans Panoptique et Conditionnel et également membre de Simple Music Experience.

Et voilà qu'arrive en cette fin 2015 *Teen*, sur le label Born Bad Records, premier enregistrement en groupe de *Lonely Walk*, au studio Mikrokosm à Lyon. Onze titres sombres, révoltés et addictifs. Un post-punk hypnotique, s'amourachant de pop et s'octroyant quelques haltes psychédéliquies, mené par un chant obsédant aux slogans qui font mouche. Des cris innocents et joyeux d'enfants sortant d'une cour d'école (*Burial Tomb*) en passant par le violon épique de Tamara Goukassova (*War* et *Black Dragonfish*), *Lonely Walk* nous embarque dans un univers de fin du monde. Mais pas celle qu'on redoute. Celle qu'on attend avec excitation en gardant les yeux bien ouverts et en buvant un cocktail à l'azote liquide bon marché. On pense à Clinic, Soft Moon ou encore A-Frames mais il faut plutôt chercher du côté de l'Australie pour trouver des cousins à *Lonely Walk*, et plus précisément du côté d'Eddy Current Suppression Ring et de Total Control.

Lonely Walk's first L.P V.I.H.S was released early 2013, on Satanic Royalty label, and was immediately praised by critics. Soon followed in 2014 by NGHTMR (EP) and the intimate Bore (LP), its solo compositions get wilder on stage with a quintet line up, including Alice from J.C Satàn on bass guitar and Johan Gustafsson from Black Bug on guitar. Today, Lonely Walk is : Mickaël Appollinaire (vocals/ songwriting)- also playing in Strasbourg, Baptiste Averty (synth)- leader of Mabrouk, Guillaume Cassagnol (bass guitar)- also playing in Magneto and Mabrouk, Yasade Lecointre (guitar)- co-founder of Simple Music Experience label, Théo Delaunay (drums)- playing in Panoptique and Conditionnel, member of Simple Music Experience.

Late 2015, the group's first collective recording Teen came out on Born Bad Records, recorded at Mikrokosm studio in Lyon. The L.P 's 11 tracks sound like dark, addictive and outraged hypnotic post-punk, tainted with pop and psyche. The lead vocals haunt you with catchphrases you can't miss. To the sound of innocent and joyful children out of the schoolyard (Burial Tomb), or to that of Tamara Goukassova's epic violin (War and Blackfish) Lonely Walk embarks you to the end of the world. But not the one you fear. The one you're longing for with your eyes wide open sipping your cheap liquid azote cocktail. L's sound is cloonely Walk'sound is so close to that of bands like Clinic, the Soft Moon or A-Frames. Yet their fellowmen are more likely to be found in Australia, with Eddy Current, Suppression Ring or Total Control.



Constance Chlore (France)

Quand Constance Chlore est appelé à participer à la tétarchie, il doit épouser la fille de son supérieur hiérarchique Maximien, Théodora, et peut-être répudier Hélène (si elle était réellement son épouse).

Quoiqu'il en soit, il trouva le temps de perfectionner son live solo drums/synth/chant à travers les squats les plus schlagos de l'Empire pour en faire une arme de guerre imparable.

When Constance Chlore is called to join the tetrachy, he must marry his superior Maximien's daughter Theodora, and maybe repudiate Helen (if she was his wife indeed)

What happened anyway in the most schlagos squats of the Empire, he had time to perfect his drums/synth/vocals solo live show to turn it into an unstoppable war machine.



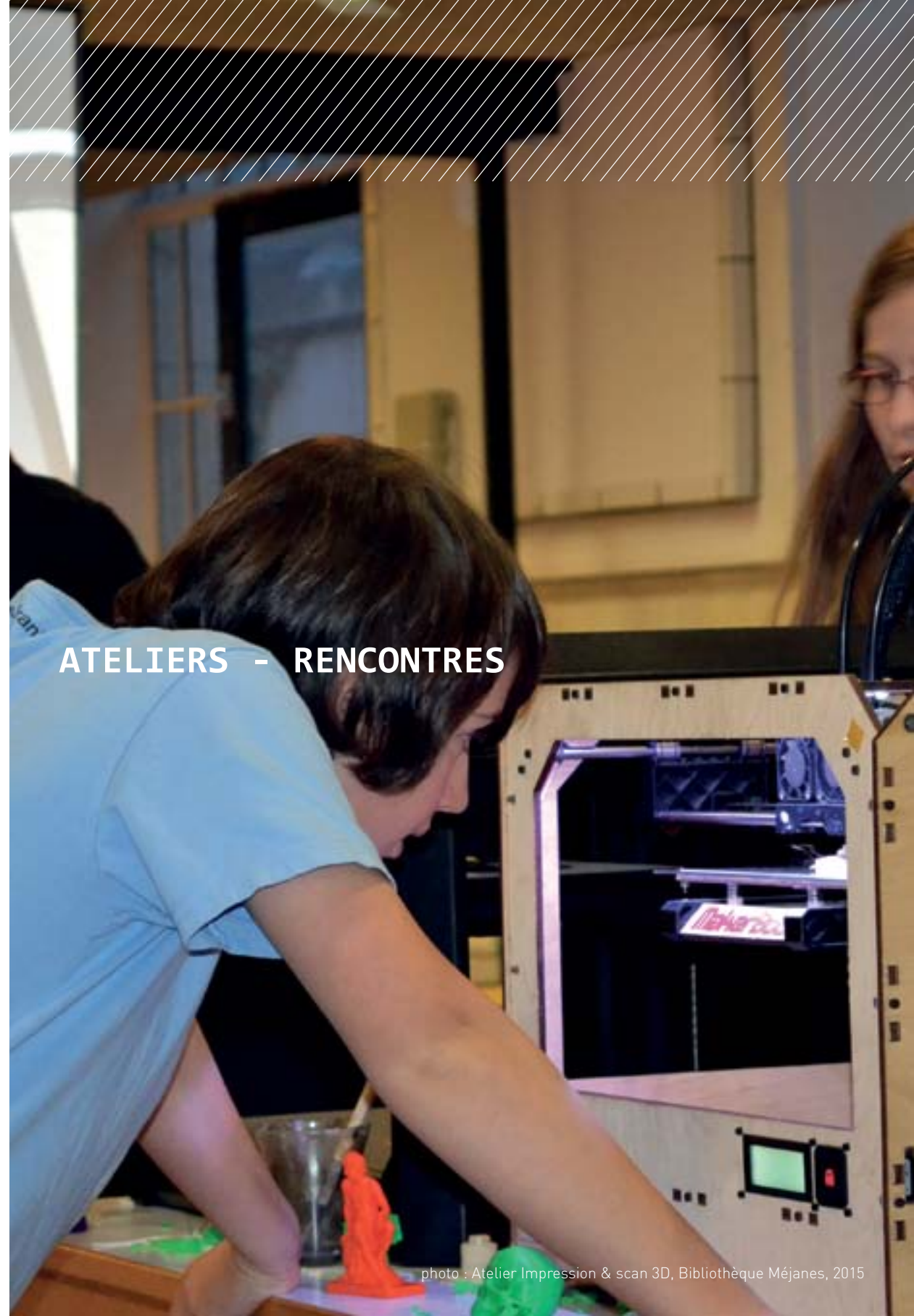
Usé (France)

Membre fondateur de Headwar, Usé, musicien, politicien ? (label brique / parti sans cible / accueil froid / radio brique), divers projets colorés wave-punk-tribal-indus comme: Les Morts Vont Bien, Sultan Solitude, christophory, la diarrhée glissante, hache tendre, requiem pour nadine, yvette corner but doucement porno, bourée en pyg, apocalyptica, les jeunes...

Goût immodéré pour la percussion, y compris sur guitare, des chansons efficaces martelées jusqu'à l'épuisement. En 2014 Usé s'est présenté aux élections municipales d'Amiens avec le parti sans cible, un parti politique absurde et déterminé, il obtiendra 2,17%

Founding member of Headwar, Usé, musician, politician? (label Brique / parti sans cible / accueil froid / radio brique), several wave-punk-tribal-indus colorful projects as Les Morts Vont Bien, Sultan Solitude, christophory, la diarrhée glissante, hache tendre, requiem pour nadine, yvette corner but doucement porno, bourée en pyg, apocalyptica, les jeunes...

Unquenchable taste for drums and percussion -even on guitar- efficient songs hammered until exhaustion. In 2014 Usé ran for mayor in Amiens, with le parti sans cible (Purposeless Party), an absurd and determined political party. He got 2,17% of the votes.



ATELIERS - RENCONTRES



Atelier « Scratch ta K7! »

SAMEDI 5 NOVEMBRE

Avec Tapetronic

L'artiste Tapetronic vous invite à partager sa passion des manipulations sonores en vous apprenant à détourner et recycler des cassettes audio et des baladeurs pour en faire de nouveaux instruments de musique. Ambiance ludique et magnétique assurée, les possibilités offertes sont infinies : on fabrique des bandes à scratch, on fait rouler des baladeurs, on enregistre sur des supports insolites... et bien plus encore !

SATURDAY NOVEMBER 5th

With Tapetronic

The artist Tapetronic invites you to share his passion for sound handling by learning how to recycle audio tapes and walkmans into new music instruments. Infinite possibilities open from scratch taping to walkman on wheels or recording on unusual media ... Funny and ludical atmosphere guaranteed !



Redécouverte de la Sainte Victoire

DIMANCHE 6 NOVEMBRE

Avec Regina de Miguel et Ewen Chardronnet

Dans leurs formes scientifiques (et principalement positivistes), les phénomènes naturels et sociaux sont des choses objectivement présentées comme sujettes à la manipulation, la gestion et l'exploitation par les forces dominantes du capital et de l'État. Les « réalités » que la science montre comme les « réalités de la nature » ont bien souvent été utilisées pour justifier l'impérialisme, l'expansionnisme et les stratégies de domination géopolitique. Et l'expédition a toujours eu comme objectif la recherche scientifique, la découverte de zones géographiques inconnues et leur conquête ultérieure. Dans cette journée, nous nous intéresserons plutôt à l'expérience collective, fondée sur un pacte de fiction, dans lequel l'espace et le temps vécus favorisent un rite de passage. Les fêtes et les rituels de groupe produisent un effet transformateur sur les consciences de ceux qui en font partie et sont donc interprétés comme un voyage d'exploration ou d'expansion (réelle ou fictive) de la connaissance humaine. Et la promenade à la campagne du dimanche intervient comme un lendemain de fête qui réunit les convives dans le satori suivant le rituel de passage qu'ils viennent de partager.

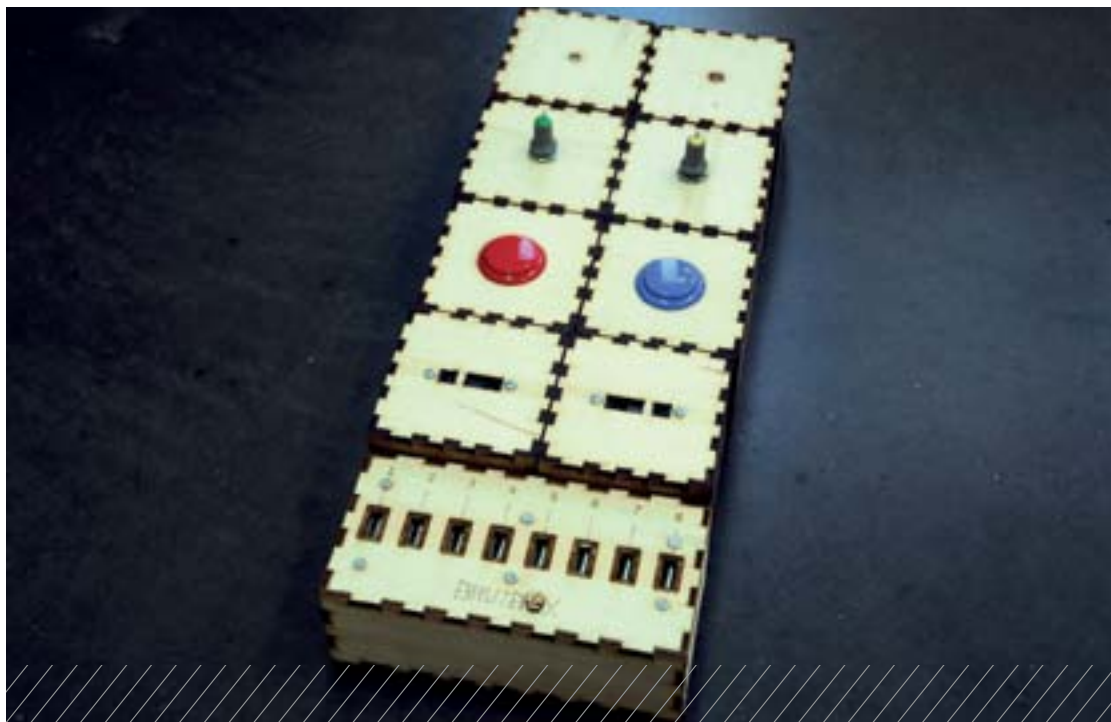
L'expédition proposée ce dimanche sera un parcours psychogéographique avec des arrêts-stations d'observations de lieux physiques, géologiques ou symboliques, d'observations d'occurrences des mathématiques dans la nature, comme d'interventions artistiques ou littéraires sur le thème "Univers Simulés" du festival.

SUNDAY NOVEMBER 6th

With Regina de Miguel et Ewen Chardronnet

The "realities" that science shows such as "nature's realities" have often been used to justify imperialism, expansionism and domination geopolitical strategies. And the expedition often aim subsequent conquests. During this sunday walk, we will focus instead on the collective experience of the expedition, based on a fictional pact, in which the ways space and time are experienced foster a rite of passage. The proposed expedition will be a psychogeographical walk with different stops in physical places, combining geological or symbolic observations of mathematics in nature and artistic or literary interventions.

Come equipped for walking and cold weather.



Atelier Brutbox & interactivité

MERCREDI 9 NOVEMBRE

Avec Reso-nance numérique

La brutbox est un ensemble de capteurs qui permet de créer des instruments de musique adaptés au handicap. Ce dispositif permet aussi de comprendre les bases de l'interactivité capteurs-actionneurs associée à la Malinette, un autre outil pédagogique développé par Reso-nance numérique. Dans cet atelier nous évoquerons donc en vrac : la création musicale interactive, les capteurs, Arduino, l'électronique, le logiciel Pure Data, ...

WEDNESDAY NOVEMBER 9th

With Reso-nance numérique

Brutbox is made of sensors that allow persons with disabilities to create music instruments. This device, together with the « Malinette » another pedagogic device developed by Reso-nance numérique, teaches the basics of sensors-actuators mechanisms.

Interactive musical creation, sensors, Arduino, electronics and Pure Data software will be at the heart of this workshop.



Atelier Impression et scan 3D

SAMEDI 12 NOVEMBRE

Avec Bastien Vacherand

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

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

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

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

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

SATURDAY NOVEMBER 12th

With Bastien Vacherand

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

Conférences

Dans le cadre des rencontres "les clés pour l'art contemporain", le festival invite cette année une série d'artistes, d'écrivains et chercheurs spécialistes de l'utilisation des technologies dans la création contemporaine pour tenter de répondre à différentes questions.

As part of the meetings "the keys to contemporary art", the festival this year invites a series of artists, writers and researchers specializing in the use of technology in contemporary creation to try to answer various questions.

JEAN-PAUL PONTHOT

<http://www.ecole-art-aix.fr>

Quand l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence s'est donnée pour vocation d'articuler dans tous les sens la relation art, sciences et technologie, elle a commencé d'abord par un colloque Art et Cognition en 1994 pour aborder la question de la création dans le champ du numérique et plus particulièrement celui des mondes virtuels. C'est à dire que d'emblée, c'est la question épistémologique qui s'est posée. Les questions esthétiques qui ont suivies n'ont jamais été séparées du champ épistémologique.

Si l'art provoque la pensée, il y a forcément à l'inverse une pensée, une intention en amont de tout acte de création.

When the Art School of Aix-en-Provence was given for vocation to articulate in every sense of the relationship science art and technology, it started first by Art and Cognition conference in 1994 to address the question of creation in the digital field and more particularly in virtual worlds. it is the epistemological question that is asked. Aesthetic issues that followed were never separated from the epistemological field. If art provokes thought, there is necessarily a thought, an upstream intention of any act of creation.



PAUL DESTIEU

<http://www.pauldestieu.com>

Paul Destieu vit et travaille à Marseille, France. Ses recherches interrogent l'évolution des médias et la place qu'ils occupent dans notre environnement actuel. Ses réflexions sont sensiblement nourries par l'histoire des technologies, des langages, du son ou du cinéma. Sa pratique de l'image se développe dans une relation élargie à d'autres médias, à la recherche de nouvelles formes d'expression et de logiques de création par le biais du son, de mises en espace, des outils numériques et de l'architecture. Son travail investit de manière transversale les tensions qui se jouent entre l'émergence et la disparition d'outils à différentes époques.

Il s'agit alors de pousser ces technologies dans leurs retranchements, à la limite de leur point de rupture, pour alimenter autant de sens de relecture de notre histoire.

Il est à l'initiative d'Otto-Prod / La Vitrine et participe à la mise en place d'échanges entre la France et la Slovénie ainsi que différentes initiatives culturelles autour de cette dynamique.



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

He is cofounder of Otto-Prod and currently organizes cultural exchanges and events between France and Slovenia.

EWEN CHARDRONNET

<http://www.ewenchardonnet.com>

Ewen Chardonnet a participé à de nombreuses initiatives artistiques (musique, performances, films, fanzines, installations, résidences, production, expositions collectives) et est intervenu comme essayiste dans de nombreuses publications. Il a dirigé en 2001 le livre *Quitter la Gravité*, l'anthologie française de l'Association des Astronautes Autonomes et a reçu en 2003 le Prix Leonardo Nouveaux Horizons pour ses contributions aux initiatives Acoustic Space Lab et Makrolab.

Il a participé à la campagne MIR, Microgravity Interdisciplinary Research, d'artistes en impesanteur lors d'un vol parabolique au Centre d'entraînement des Cosmonautes Youri Gagarine en 2003 ainsi qu'au premier vol privé Air Zero-G avec le CNES

à Bordeaux en 2013. Ewen Chardonnet est co-fondateur avec le collectif Bureau d'Études du journal la *Planète Laboratoire* de critique des sciences et techniques. Il travaille également régulièrement avec le World-Information Institute (Vienne, Autriche). Il est membre honoraire du comité de pilotage du Ksevt, le centre culturel des technologies spatiales européennes (Vitanje, Slovénie).



Born in 1971 in Quimper, Ewen Chardonnet is a french author, journalist, artist and curator. He's the recent author of Mojave Epiphanie, une histoire secrète du programme spatial américain (Inculte, 2016) and is the guest curator of the exhibition Univers Simulés presented during the festival.

BENJAMIN GAULON

<http://www.recyclism.com>

Benjamin Gaulon est artiste, chercheur et conférencier. Il réalise ses travaux sous le nom de "Recyclism". Ses recherches portent sur les limites et les échecs des technologies de l'information et de la communication ; l'obsolescence programmée, le consumérisme et la société jetable ; la propriété et la vie privée ; à travers le détournement, le piratage et le recyclage. Ses projets peuvent être des logiciels (software), des installations, des morceaux de matériel (hardware), des projets basés sur le Web, des œuvres interactives, des interventions dans la rue et sont, le cas échéant, open source.

Il est actuellement professeur associé à la New School Parsons Paris, où il est le directeur du programme MFA Design + Technology and the BFA AMT (Art, Media and Technology).

Il est un membre du Graffiti Research Lab France. Il a été professeur à l'Ecole Nationale Supérieure d'Art et Design de Dublin, chercheur associé à CTVR / centre de recherche en télécommunications (Trinity College) et directeur de données 2.0 (Dublin Art and Technology Association).



Benjamin Gaulon is an artist, researcher and art college lecturer. He has previously released work under the name "Recyclism". His research focuses on the limits and failures of information and communication technologies; planned obsolescence, consumerism and disposable society; ownership and privacy; through the exploration of détournement, hacking and recycling. His projects can be softwares, installations, pieces of hardware, web based projects, interactive works, street art interventions and are, when applicable, open source.

He is currently Associate Professor at The New School Parsons Paris, where he is the program director of the MFA Design + Technology and the BFA AMT (Art, Media and Technology).

He is a member of the Graffiti Research Lab France. He has been lecturer at the National College of Art and Design in Dublin, associate researcher at CTVR / the telecommunications research centre (Trinity College) and director of Data 2.0 (Dublin Art and Technology Association).

YANN LEGUAY

<http://www.phonotopy.org> | <http://www.artkillart.tk>

Yann Leguay réalise un travail sur la matérialité du son et cherche à plier cette réalité sur elle-même en utilisant des moyens simples sous la forme d'objets, d'éditions, de vidéos ou lors d'installations et de performances. Actif sur la scène expérimentale depuis 2007 et défini comme « media saboteur » par le label Consumer Waste, son approche très directe et sans concession des normes admises en musique l'amène à utiliser des outils non-conventionnels dans ses concerts. Une disqureuse pour découper un microphone amplifié jusqu'à la perte du signal ou encore des disques durs comme tourne-disques. Ses productions résultent aussi de ses déviances : disques vinyle 45T sans trou central, album composé d'enregistrements de vinyles rayés au scalpel, ou de lecteurs CD défaillants... Il crée son propre label, Phonotopy, qui propose une approche conceptuelle des supports d'enregistrement et dirige la collection DRIFT sur le label Artkillart, une édition vinyle sur lequel les sillons s'entrecroisent provoquant leur lecture aléatoire.

Yann Leguay works on the materiality of sound and supports. Defined as a "media saboteur" by the Consumer Waste label, he tries to seek this materiality in on itself using simple means in the form of objects, publications, videos or during installations and performances that he performs in various venues and international festivals. He founded his own label, Phonotopy, which offers a conceptual approach to recording media. It is also the author of the series of DRIFT inviting other artists to participate in a unique experience on the Artkillart label, a double vinyl series on which the grooves intersects and overlap causing a shuffle playing.



photo : Renaud Ruhlmann



Conférences - Tables rondes - Rencontres

LUNDI 7 NOVEMBRE

Table ronde « Les algorithmes ne sont pas des anges »
Projection et rencontre avec Regina de Miguel, Konrad Becker médiation Ewen Chardronnet

MERCREDI 9 NOVEMBRE

En partenariat avec Alphabétville
Présentation de *Mojave Epiphany* d'Ewen Chardronnet
Une proposition d'Alphabétville et de Gamerz, dans le cadre du cycle De la guerre et de la paix et du festival Gamerz 12

« L'époque était aux utopies de conquête des étoiles, aux longues discussions sur les avions, le communisme, le capitalisme ou la thermodynamique. La guerre va transformer les rêves de Frank Malina et Jack Parsons. » Entre 1935 et 1955 aux États-Unis, dans le désert de Mojave en Californie, un petit groupe d'hommes et de femmes a posé les bases de l'aérospatiale américaine. Inventeurs visionnaires, ils ont bien souvent été dénigrés par leurs contemporains et successeurs, harcelés par le pouvoir politique pour leurs sympathies libertaires et communistes, critiqués pour leurs sensibilités existentielles et artistiques, déchirés par leurs relations personnelles.

La saga de ces pionniers, dans laquelle interviennent des personnalités connues ou moins connues de la science, de la politique, des arts, de l'ésotérisme, de la science-fiction, nous a légué un héritage riche d'enseignements sur notre époque.

Pour la première fois en français, Ewen Chardronnet fait le récit de cette page méconnue de l'histoire contemporaine, fruit d'une enquête minutieuse et enrichi

d'archives inédites, mêlant politique, science, écologie, art, poésie, sexe et occultisme. *Mojave épiphany* est publié aux éditions Inculte. Cette présentation du livre par l'auteur en sera une variation en images, construite avec des documents historiques issus des archives de l'artiste et ingénieur en aéronautique Franck Malina.
Remerciements à Roger Malina.

MONDAY, NOVEMBER 7TH

"The algorithms are not angels": Projection and meeting with R. de Miguel, K. Becker and E. Chardronnet

WEDNESDAY, NOVEMBER 9TH

*In partnership with Alphabétville
Introducing Mojave Epiphany - Ewen Chardronnet*

The book "Mojave Epiphany" (Inculte, 2016) tells the secret story of the foundation of the American space program. Set between 1935 and 1955, the non-narrative fiction follows the story of the founders of the Jet Propulsion Laboratory, the first space laboratory opened in Los Angeles Pasadena during World War Two. During those years in the Mojave Desert in California, a small group of men and women laid the foundation of the American aerospace. Visionary inventors, they have often been denigrated by their contemporaries and successors, harassed by political power for their libertarian sympathies and communists, criticized for their existential and artistic sensibilities, torn by their personal relationships. For the first time in French, Ewen Chardronnet tells the story of this little-known page of contemporary history, the result of careful investigation and enriched with unpublished archives, mixes politics, science, ecology, art, poetry, sex and occultism.



M2F Créations | Lab GAMERZ

Patio du Bois de l'Aune
1 place Victor Schoelcher
13090 Aix-en-Provence
Tél. : +33 (0) 4 88 05 05 67
+33 (0) 7 83 57 03 21

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

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 multimédia.

Ces initiatives s'appuient sur la volonté de l'association et de ses artistes de 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.

ÉQUIPE / TEAM

Direction : Quentin Destieu | Sylvain Huguet
Direction artistique : Ewen Chardronnet | Quentin Destieu
Administration : Eva Martinez
Coordination | communication : Anne-Sophie Cloart | Claire-Marine Parodi-Cortès
Coordination technique : Bastien Vacherand
Graphisme : Paul Destieu | Otto-Prod
Traductions : The Bird Mad Girl
Corrections : Myriam Boyer
Médiation : Courant d'Art
Régie Générale : Colson Wood

REMERCIEMENTS / THANKS

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

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

Partenaires



MÉTROPOLE
AIX-MARSEILLE
PROVENCE



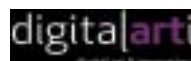
Région

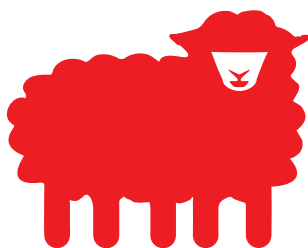


Provence-Alpes-Côte d'Azur



École supérieure d'Art
Aix-en-Provence





GAMERZ 12

/M2F CRÉATIONS - LAB GAMERZ

www.festival-gamerz.com

www.lab-gamerz.com