GAMERZ

SOMMAIRE

Présentation 4
Édito 6

PARCOURS D'EXPOSITIONS 8

| FONDATION VASARELY 10
Émilien Leroy 13
Martin Howse 14
Suzanne Treister 16
One Life Remains 18
Driss Aroussi 19
Adelin Schweitzer 20
Luce Moreau 22
Tanja Vujinović 24

| ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART 26
Horia Cosmin Samoïla 28

| OFFICE DE TOURISME 30
Thomas Molles 32

ÉVÉNEMENTS 34

| PERFORMANCES 36
Feromil 38
Benjamin Cadon 39
Nicolas Montgermont 40
Servovalve 41
Lucille Calmel 42

| WORKSHOPS - MASTERCLASS 43
Initiation Unity de Robin Moretti 44
«TRANSFORMER» de Lucille Calmel 45

| CONFÉRENCES - PROJECTIONS - DÉMO 46
«Le code est politique...» de Benjamin Cadon 48
Conglomérats Cognitifs de Horia Cosmin Samoïla 49

Jérôme Fino 50
Carl. Y et Jérôme Fino 51

Programme du festival 52
M2F Créations | Lab GAMERZ 53
Partenaires 54

| FESTIVAL DES ARTS MULTIMEDIA GAMERZ 13

Techno-ésotérisme et animisme digital

Le festival international des arts multimédia GAMERZ revient pour sa 13e édition à Aix-en-Provence du 3 au 12 novembre 2017. Ce parcours d'expositions, pensé comme un espace de liberté et de réflexion, met en avant des créations artistiques actuelles, dans lesquelles les artistes questionnent nos différents modes d'interactions avec les machines à travers le spectre de l'ésotérisme.

En effet, notre consommation massive de ces technologies, dénuée de toute compréhension de leurs mécaniques, peut se rapprocher d'une forme de pensée magique. Les créations alliant animisme-digital et techno-ésotérisme seront à l'honneur.

Ce circuit placera sur le devant de la scène des créations hybrides, sources de réflexion sur les relations magie / technologie. Ce panorama de dispositifs artistiques multimédia, parfois alternatifs, éveille des réflexions profondes sur les métamorphoses de notre société.

Cette année, de nombreux artistes internationaux présenteront leurs créations dans 5 lieux culturels d'Aix-en-Provence.

Expositions, performances, workshops et conférences alimenteront une programmation riche et novatrice. À la frontière des arts, des technologies et de l'irrationnel, le festival téléporte le public au cœur de ces nouvelles formes d'expression au sein d'un parcours entièrement gratuit.

| MULTIMEDIA ART FESTIVAL GAMERZ 13

Digital-animism and techno-esotericism

During this 13th edition of GAMERZ Festival, numerous international artists present multimedia artworks in five different cultural places in Aix-en-Provence from 3rd to 12th November and will be playing and hijacking new technological dimensions and development across the spectrum of magic.

Indeed, our massive consumption of these technologies, devoid of any understanding of their mechanics, can approach a form of magical thinking. The creations combining digital-animism and techno-esotericism will be featured.

This tour highlights hybrid creations, focused on the relations magic / technology. This panorama of multimedia artistic devices, sometimes alternative, awakens deep reflections on the metamorphoses of our society.

This year's festival will focus on creations that have been currently partially archived or hardly ever been seen, giving an overview of these new art devices.

GAMERZ Festival proposes a free exhibition tour, recreative and serious, questioning the deep changes at work in our society.
Exhibitions, performances, meetings and workshops compose this rich and innovative programme.

«Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.» (Arthur C. Clarke)[1]

Pour Sigmund Freud[2], «la pensée magique» serait un vestige résiduel d'une forme de pensée primitive qui subsisterait dans notre subconscient. Elle serait notamment un moyen d'accepter notre impuissance face à l'existence, une tentative de fuir l'angoisse de l'inconnu qui établit un lien de causalité entre deux événements indépendants grâce à une analyse irrationnelle.
Selon lui, la sorcellerie et la magie seraient les applications pratiques de cette forme de pensée qu'il assimile à l'animisme.

Nos différents modes d'interactions avec les machines, notamment leur consommation de masse dénuée de toute compréhension de leurs mécaniques, se rapprochent donc de quelque chose de magique, qui peut être questionné comme une forme d'animisme, au sens ethnologique du terme.
Bien que la séparation entre magie et science soit relativement récente, Manuela De Barros[3] nous rappelle que nombre de savants de premier plan étaient aussi des magiciens ou des alchimistes, qui ont découvert des phénomènes «magiques» par la suite reconnus comme scientifiques. On pourrait donc considérer que, dans la plupart des cas, le désintérêt général des mécaniques hardwares et softwares propres à ces machines digitales relève d'une incompréhension générale qu'il est intéressant d'assimiler à une forme de «pensée magique».

Curieusement on retrouve un phénomène analogue dans l'électronique et notamment dans la fabrication des microprocesseurs. En effet la fabrication de ces derniers, aussi rigoureuse soit-elle, comprend une part d'inexactitude. Les différents tirages du même processeur n'auront pas exactement les mêmes réponses électriques en terme de fréquences, on voit apparaître de très légères variations d'un modèle à l'autre. Comme si une partie de l'information s'était volatilisée, comme si des bits s'évaporaient.
Les singularités techniques inhérentes aux machines qui nous entourent seraient-elles l'essence même d'une forme d'intelligence, d'un esprit, d'une force vitale qui les animerait au même titre que les êtres vivants, à l'instar des religions animistes ?
L'aspect ésotérique que nous comptons mettre en évidence est relatif à l'actuelle complexité de ces technologies ainsi qu'à l'encodage propriétaire des systèmes d'exploitation et des logiciels qui permettent leur utilisation. Cette exposition interroge donc la circulation des images et des données, elle donne à voir une partie cachée, voire occulte de ces technologies réservées dans leur plus bas niveau à des initiés.

La machine, aussi parfaite soit-elle, développerait-elle certaines singularités ?

La marchandisation de ces technologies ainsi que les monopoles de fabrication du hardware ou des softwares qui empêchent l'accès notamment à la programmation des microprocesseurs pourraient-ils être considérés comme autant de faits participant à la mise en place d'un système occulte généralisé, fait de façon secrète, dont les buts restent inconnus, cachés ?

Cette exposition est pensée non pas comme une illustration de cette thématique mais comme axe de recherche, défini par un ensemble de pratiques artistiques actuelles. Les artistes invités questionnent ces différentes notions au travers des installations présentées.

Quentin Destieu

"Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic." (Arthur C. Clarke)[1]

According to Sigmund Freud[2], "magical thinking" is the residual remnant of a primitive thought that survives in our subconsciousness. It is a means to accept our helplessness in front of existence, an attempt to face the fear of the unknown by building a causal link between two independent events, in an irrational analysis. According to him, sorcery and magic are the practical applications of this kind of thinking, close to animism.
Our different types of interactions with the machines, in particular the mass consumption deprived from any comprehension of their mechanisms, fray with a kind of magic, that can be questioned like a sort of animism, from the ethnological point of view.

While the partition between magic and science is quite recent, Manuela de Barros[3] reminds us that several first class scholars where magicians and alchemists. They discovered "magical" phenomena that where recognized as scientific later on. We can then consider that in most cases, the disinterest for mechanical hardwares and softwares specific to those digital devices comes from a general lack of understanding that might be interesting to compare with a kind of "magical thinking".

Oddly enough, we can find a similar phenomenon in electronics and specifically in microprocessors production line. Indeed, their manufacturing, as strict as it can be, has a part of inaccuracy. Actually, several productions of the same processor will not have the same electronic responses in terms of frequency. We can witness subtle variations from one to another. As if part of the information had disappeared, as if bits had evaporated.
Would the machines' inherent technical singularities be the essence of a kind of intelligence, a spirit, a vitae that animates them as it does for living beings, following the example of the animist religions ?

The esoteric aspect that we plan to bring to light is related to the actual complexity of those technologies as well as proprietary encoding of operating systems and softwares that allow their use. This exhibition inquires on the circulation of data and pictures, exposing a hidden part, almost occult, of these technologies, which core use is reserved to the initiates only.

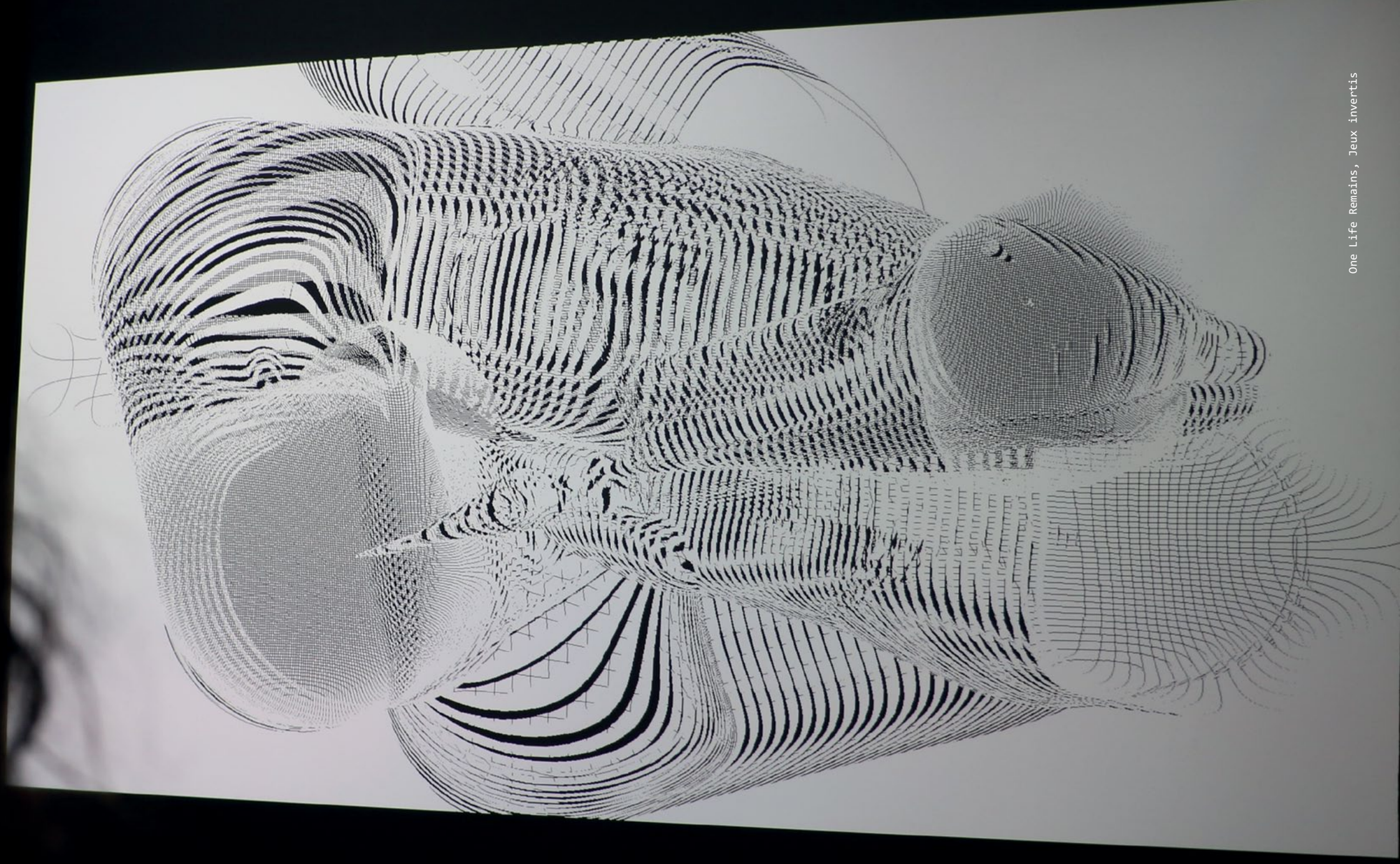
Would the machine, as perfect as it might be, develop some singularities ?

Could commodification of these technologies as well as software or hardware production's monopoly, that denies access to the coding of the microprocessors, be viewed as part of a generalized, secretly built occult system, which goals remain unknown, hidden ?

This exhibition is not thought as an illustration of the theme, but rather as an axis of research, defined by a set of contemporary art practices. Guest artists question those notions through the presentation of several installations.

Quentin Destieu

1- Arthur C. Clarke, *Profiles of the Future, Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination*, 1962.
2- Sigmund Freud, *Totem et tabou*, 1913.
3- De Barros Manuela, *Magie et technologie*, 2015.



One Life Remains, Jeux invertis

PARCOURS D'EXPOSITIONS

Martin Howse, Sketches towards an Earth Computer

FONDATION VASARELY

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

Emilien Leroy (France)

http://www.emilienleroy.com

| L'USINE DES DUNES

Dans cette ère et cette aire post-industrielle, l'usine, vieille et usée, rouille ferme et disparaît.
Nous faut-il penser alors à les reconstruire afin que le ciel retrouve ses petites cheminées ? Récits d'une usine ressuscitée ou usine fantôme ? les marteaux marquent la cadence, les chalumeaux crachent leur souvenirs, air comprimé…

Le 13 avril 2013, l'Usine des Dunes célébrait son centième anniversaire... et le 30 septembre 2017, l'aciérie de l'Usine des Dunes fermait ses portes.... Les fantômes de l'usine se syndicalisent et reviennent en force, chalumeaux et marteaux, haut et forts.

| FACTORY OF THE DUNES

In our very post-industrial era, old rusty factories are shutting down and disappearing. Should we be thinking of rebuilding them so that small chimneys pop up in the sky again ? Is that the story of a ghosted or resurrected factory ?

Torches are spitting their memories to the sound of hammers and compressed air.
The Factory of the Dunes celebrated its 100th birthday last 13th April 2013... and stopped its steel production last 17th September 2017. The factory's ghosts return with a union, demonstrating out loud with their fists thrust high, their hammers and torches.

artin Howse (Allemagne)

http://www.1010.co.uk/org/

| SKETCHES TOWARDS AN EARTH COMPUTER

Sketches towards an Earth Computer est une tentative d'établir une interaction entre la terre ou la «nature endommagée» et la technologie au travers d'un système informatisé pérenne et visible qui se base sur celle-ci. Plusieurs pots liés les uns aux autres forment une sorte de système fermé qui reproduit des processus informatiques comme l'utilisation et la transformation de l'énergie, de nouvelles formes de connectique, le stockage à long-terme d'informations, l'ordonnancement logique.

Chaque pot contient un mélange de terre prélevée dans la forêt, de moisissures de champignons et d'une solution de plusieurs composants chimiques (comme des sels d'argent ou du fer). En changeant d'état le contenu amorce l'auto-organisation de l'ordinateur terrestre. Ces mélanges de données codées par la terre réagissent aux changements de lumière et aux champs électromagnétiques qui les entourent, et dans certains cas au carbone appliqué à la bombe de peinture ou aux antennes de cuivre.
L'environnement dans son ensemble, tant géophysique que biologique et électrochimique, encode et manipule par lui-même de nouvelles structures informatiques cristallines qui elles-mêmes codent et structurent à nouveau cet environnement grâce à un système de feed-back complexe.
Placés dan un environnement intentionnellement marqué et restreint, ces pots témoignent des transformations énergétiques en provenance du code terre. Ils réagissent au climat, aux ondes électromagnétiques qui elles-mêmes codent à leur tour les substrats obtenus.
Des images documentent le processus de construction et le prototype à l'œuvre dans le paysage, rendant explicite la façon dont ce travail de laboratoire aborde la notion plus large d'ordinateur-terre.

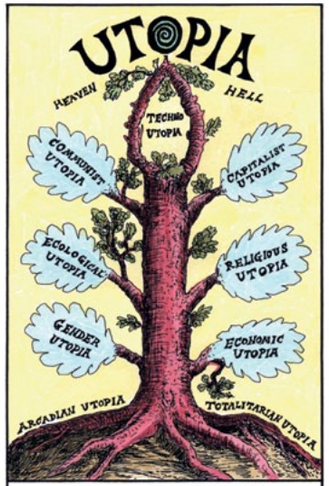
| SKETCHES TOWARDS AN EARTH COMPUTER

Sketches towards an Earth Computer *is an attempt to bring the earth, or "damaged nature" towards a more active relation with the technological, through the construction from earth of a long-term, visible computational device. In this instance, several linked containers form a somewhat closed system which reproduces computational elements such as the transformation and use of energy, new forms of connectivity, logical processing and long term storage of information.*

Each device contains a mix of forest earth, oyster mushroom mycelium and various chemical components (such as iron and silver salts) which undergo transformation towards the "bootstrapping" or self-organisation of an earth computer. Computational containers are open to, and coded by changes in light and local electromagnetic fields; in some instances by way of spray-painted carbon and copper antennas.

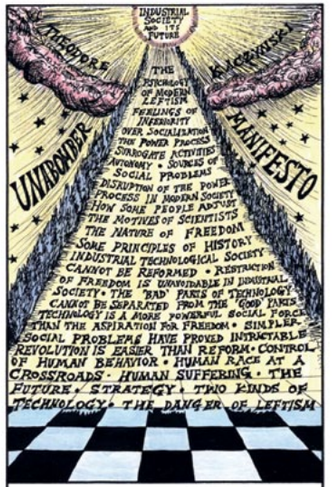
The total environment (geophysical, biological, electro-chemical) thus itself encodes and manipulates active, new computational-crystalline structures which compute, impact on and re-code this enclosed environment within a complex feedback system.
The containers explore, within an intentionally restricted, and demarcated environment, the various coded and energetic transformations which the earth computer enacts. These containers are open to, and influenced by local environmental and electromagnetic changes; these changes visibly re-code the enclosed substrates.

Accompanying images document the construction and prototyping of the earth computer within the landscape, making explicit how the lab studies relate to the wider notion of an earth computer.



SEVEN OF CHALICES

TWO OF WANDS



KNIGHT OF WANDS

Suzanne Treister (Angleterre)

http://www.suzannetreister.net

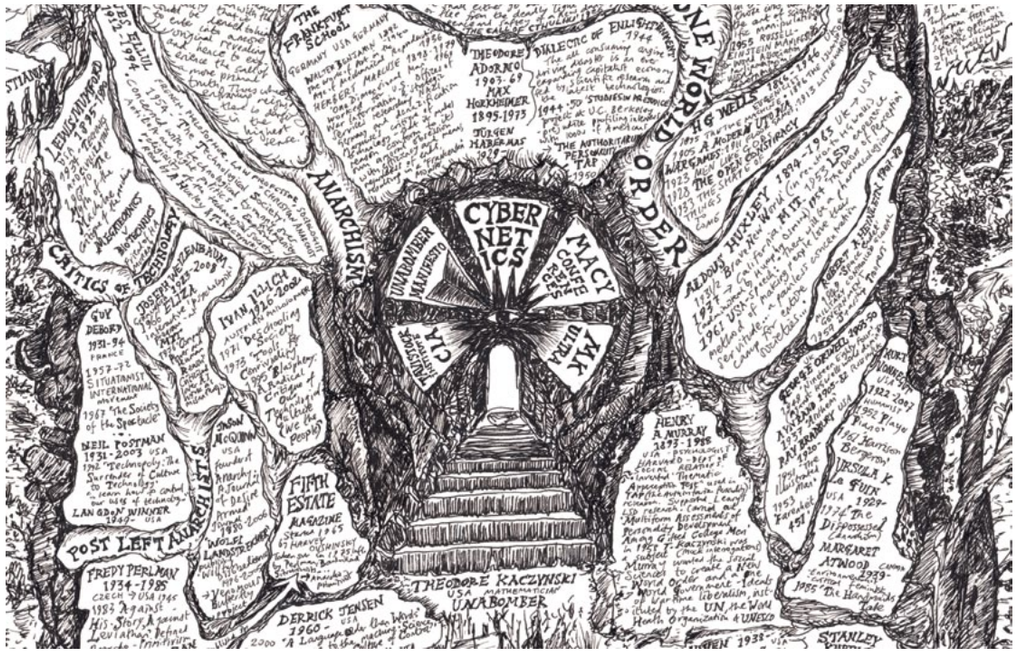
| HEXEN 2.0

HEXEN 2.0 étudie l'histoire de la recherche scientifique derrière les programmes gouvernementaux de contrôle des masses, tout en explorant parallèlement les histoires des mouvements populaires et de contre-culture. «HEXEN 2.0» cartographie, dans ces contextes gouvernementaux et militaires issus de la seconde guerre mondiale (WWII) aux États-Unis, l'évolution simultanée des sciences exactes et sociales au travers des développements de la cybernétique, de l'histoire d'Internet, de la montée du Web 2.0 et de la concentration grandissante d'intelligence, et des implications pour de futurs systèmes de manipulation et contrôle social.

HEXEN 2.0 étudie en particulier les participants des fameuses Macy Conferences (1946-1953), dont l'objectif premier était d'établir les fondations d'une science générale du fonctionnement de l'esprit humain. Le projet explore en même temps diverses réponses philosophiques, littéraires et politiques face aux avancées de la technologie, incluant notamment les revendications des Anarcho-Primitivistes et Post Leftistes, de Theodore Kaczynski/The Unabomber, du Technogaianisme et du Transhumanisme, ainsi que les idées de précurseurs tels que Thoreau, Warren, Heidegger et Adorno en lien avec les visions de futurs utopiques ou dystopiques venant de la science-fiction ou du cinéma.

HEXEN 2.0 est basé sur des faits, histoires et personnages réels et sur des prospectives scientifiques. Le projet est composé de diagrammes alchmiques, d'un jeu de Tarot, de travaux photos et textes, de vidéo et d'un site web. Il propose un espace que l'on peut utiliser comme outil pour envisager les possibles alternatives du futur.

HEXEN 2.0 est la suite de *HEXEN 2039* qui imaginait de nouvelles technologies de guerre psychologique en explorant les liens entre l'occulte et le militaire en relations avec les histoires de la sorcellerie, de l'industrie US du cinéma, des services secrets britanniques, des expériences soviétiques de lavage de cerveau et américaines de contrôle comportemental.



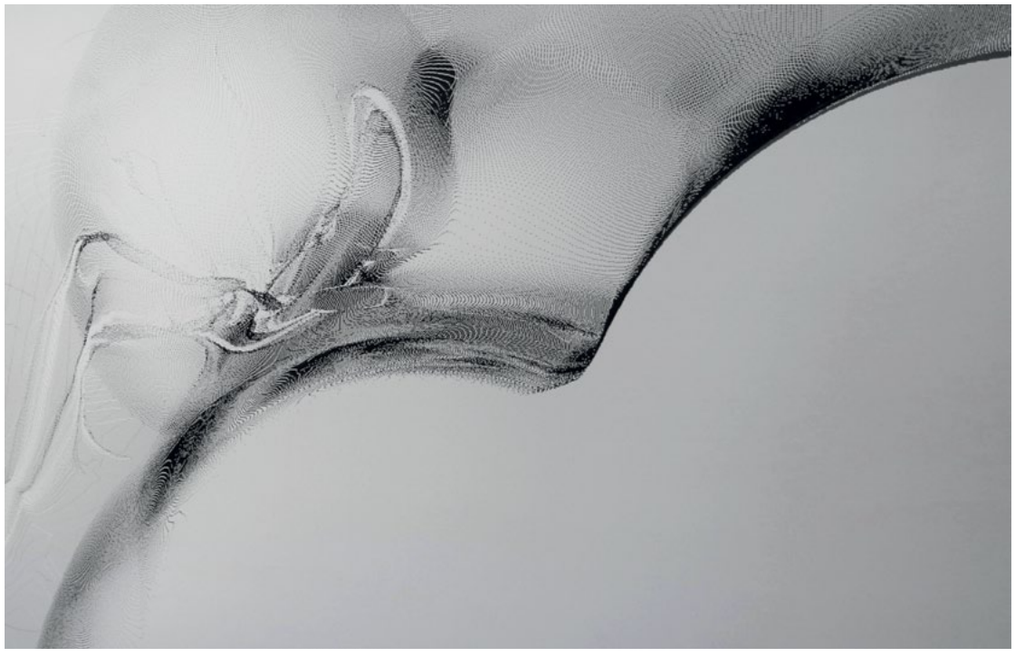
| HEXEN 2.0

HEXEN 2.0 *looks into histories of scientific research behind government programmes of mass control, investigating parallel histories of countercultural and grass roots movements.*

HEXEN 2.0 *charts, within a framework of post-WWII U.S. governmental and military imperatives, the coming together of scientific and social sciences through the development of cybernetics, the history of the internet, the rise of Web 2.0 and increased intelligence gathering, and implications for the future of new systems of societal manipulation towards a control society.*

HEXEN 2.0 *specifically investigates the participants of the seminal Macy Conferences (1946-1953), whose primary goal was to set the foundations for a general science of the workings of the human mind. The project simultaneously looks at diverse philosophical, literary and political responses to advances in technology including the claims of Anarcho-Primitivism and Post Leftism, Theodore Kaczynski/The Unabomber, Technogaianism and Transhumanism, and traces precursory ideas such as those of Thoreau, Warren, Heidegger and Adorno in relation to visions of utopic and dystopic futures from science-fiction literature and film.*

Based on actual events, people, histories and scientific projections of the future, and consisting of alchemical diagrams, a Tarot deck, photo-text works, a video and a website, HEXEN 2.0 *offers a space where one may use the works as a tool to envision possible alternative futures.*



ne Life Remains (France)

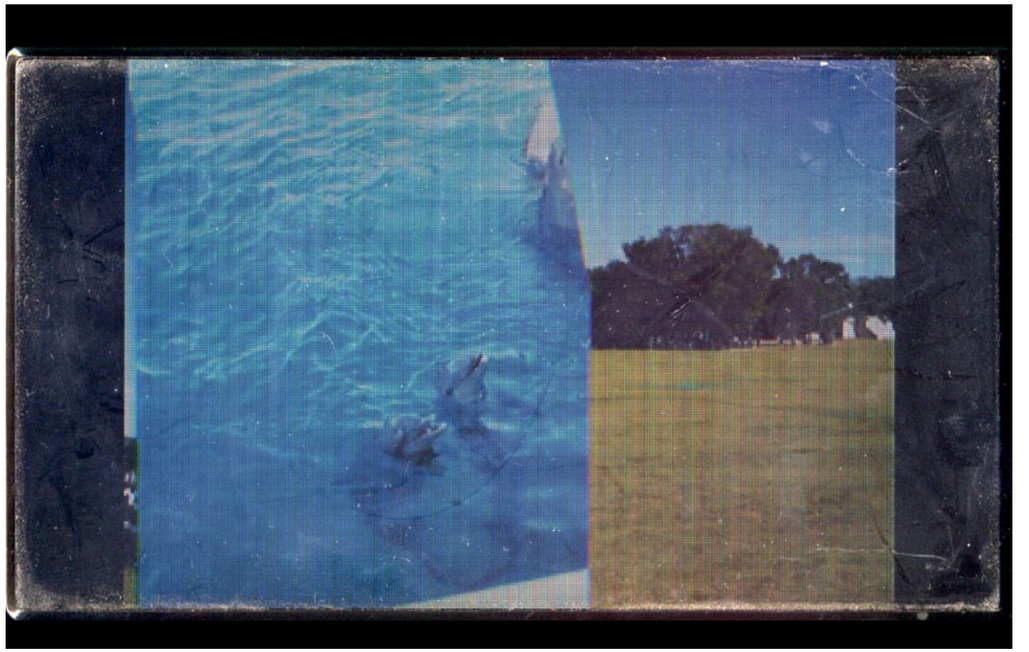
http://www.oneliferemains.com

| JEUX INVERTIS

Soit une sorte de maillage, formé d'une série de points distribués à équidistance les uns des autres. Au joueur, nous donnons le contrôle d'un champ de répulsion, dont la position, le rayon et la force peuvent être modifiés dynamiquement à la manette. 1ère règle : chaque point amené à subir le champ de force produit par le joueur tend à être repoussé par lui. 2ème règle : chaque point tend en permanence à revenir à sa position d'origine. Sur la base de cette grammaire, différentes propositions sont mises à disposition. Le bouton situé au niveau du pupitre permet de passer de l'une à l'autre.

| INVERTED GAMES

A kind of meshing, made from dots distributed at equidistant length from one another. We are giving the control of a repulsive field to the player, which position, radius and force can be manually altered with a remote. First rule: each dot that endures the force field will be repelled by it. Second rule: each dot tends to go back to its initial position. Based on those rules, several propositions are offered. The button on the console desk allows to change from one to another.



riss Aroussi (France)

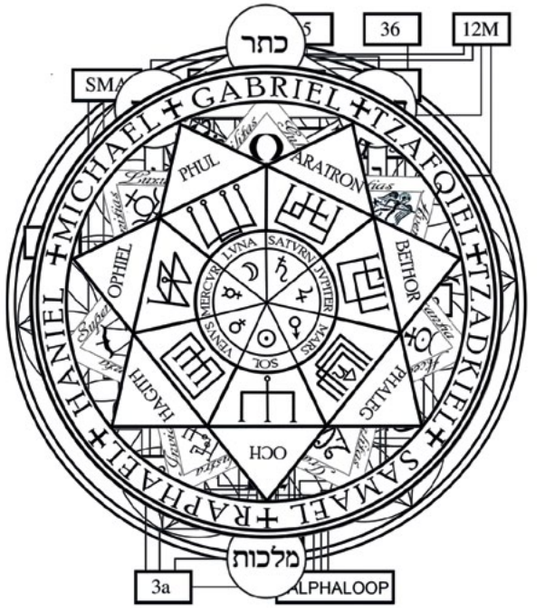
http://www.drissaroussi.com

| VISIONNEUSE

Le mot magie est l'anagramme d'image, cela étant dit on peut affirmer que depuis l'invention de l'image photographique notre imaginaire n'a cessé de se construire à travers le prisme de la reproduction du réel par des procédés mécaniques. Dans l'ombre de la photographie, plane l'invisible complexité technologique de l'appareil (black box) et puis nous réalisons des photographies comme par enchantement.
La visionneuse est un mot qui marque une époque et qui indique le fait de voir grâce à un dispositif optique.
Cette visionneuse donne à voir le résultat d'une hybridation entre appareils domestiques (un scanner, un cadre numérique et un micro-ordinateur) qui par leur combinaison met en abyme la production et la restitution des images.
Pour cette machine j'ai utilisé des images trouvées et récupérées sur des supports multiples (carte mémoire, disque dur, disque, etc.), ce qui pose la question de l'archéologie technologique. De ce dispositif émergent des images aux combinaisons aléatoires, des objets visuels tramés, des endroits ou se réinventent des possibles images nouvelles.

| VISIONNEUSE (VIEWER)

In French, the word "Magic" (magie) is the anagram of "Image" (image). That being said, we might assert that, since the invention of the photographic image, our imagination's evolution has been based on the re-enactment of the real through a mechanical process.
The invisible technological complexity of the machinery (the black box) hangs in the shade of the picture and our pictures are taken, as if by magic. Viewer is a word that dates back to a certain period in time and refers to the possibility to see thanks to an optical device.
This viewer is the hybridation of different domestic devices (scan, digital picture frame and micro-computer). It actually puts into image the combination of the very process and production at work.
With this machine, my material is composed of images I found in different media devices (memory stick, hard drive disk, disk, etc.), which opens the question of technological archeology.
What comes out from The Viewer are randomly processed images, weft visual objects, spaces where there's possibly new images created.



delin Schweitzer (France)

http://www.deletere.org

| ALPHALOOP

Partant du postulat qu'il n'existe pas une réalité mais plutôt un ensemble de paradigmes qui conditionnent nos perceptions du réel et définissent notre rapport au monde, *ALPHALOOP* cherche à interroger ce conditionnement en détournant l'usage «traditionnel» du téléphone portable à travers une expérience participative, immersive et déambulatoire.

Le téléphone comme prothèse de communication devient ici organe de vision et d'audition, se substituant à la perception de chaque participant. L'espace public devient dès lors le théâtre d'un bien étrange rituel, conduisant les spectateurs de l'autre côté du miroir.

L'innovation autrefois déterminée comme une forme de progrès social, prend aujourd'hui la forme d'une propagande distillée par des évangélistes de l'innovation visant à massifier l'usage des technologies. Le harcèlement machinique dépeint par l'univers SF du début des années 80 est ici représenté par un dispositif de perception élémentaire. Loin d'un jugement de valeur sur la virtualisation de notre environnement, l'artiste s'interroge sur la face cachée de ce processus.

ALPHALOOP agit comme élément disruptif, s'appuyant sur la narration et la théâtralité de l'expérience pour insinuer différentes sensations, dans le corps et l'esprit du spectateur. La performance invite ainsi à plonger dans une Histoire parallèle où les utopistes de la Silicon Valley, bercés par la Beat Generation, auraient su préserver leur idéaux.

Pour le festival GAMERZ, l'artiste proposera une œuvre totem restituant la première performance réalisé en septembre dernier à Plovdiv en Bulgarie.

Production deletere / Open Art Fondation Plovdiv / In Situ - European Platform for Artistic Creation in Public Space / Institut Francais de Bulgarie / avec le soutient de ZINC et Juxtapoz

| ALPHALOOP

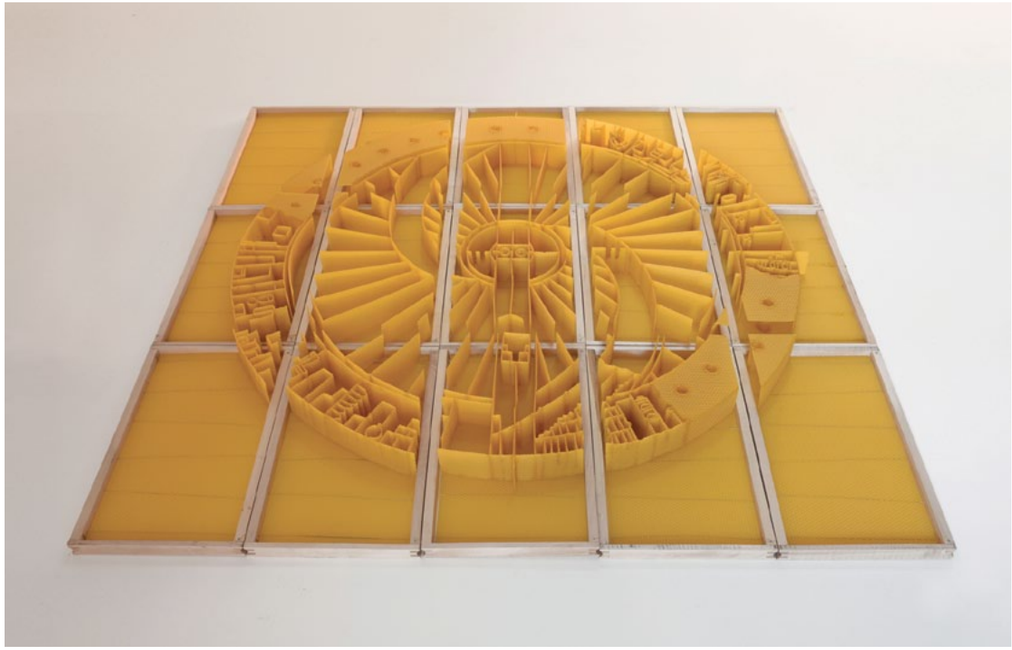
Starting from the premise that there is no such thing as reality but rather a set of paradigms influencing our perceptions of reality and defining our relationship to the world, ALPHALOOP *will face up this problematic hijacking the traditional use of mobile phones through a participative, immersive and ambulatory experiment.*

The smartphone as a communication prosthesis becomes here an artificial organ of vision and audition substituting the usual perception of each user. The public space then becomes the theatre of a strange technological ritual aiming to take the spectators through the looking glass.

The innovation once determined as a form of social progress takes now a form of propaganda instilled by evangelists of Innovation to spread the use of technologies. The machinic harassment exposed by the early 2000s SCI-FI universe is replaced here by a rough device of perception. Far from a judgment of value on the virtualisation of our environment, the artist wonders about his immersed part. ALPHALOOP *wants to act as a disruptive element, relying on the narration and the theatrical aspect of the experience to insinuate different feelings in the spectator's body and mind. The performance then invites him to dive in a parallel History where the utopians of the Silicon Valley, soothed by the culture of the Beat Generation, would have known how to preserve their ideals.*

For the GAMERZ festival, the artist propose a totemic work about the first performance released last september in Plovdiv, Bulgaria.

Production deletere / Open Art Fondation Plovdiv / In Situ - European Platform for Artistic Creation in Public Space / Institut Francais de Bulgarie / with the support of ZINC and Juxtapoz.



uce Moreau (France)

| LES PALAIS ET LA PROCESSION (extrait de la série Nature Ordonnée)

Par opposition à l'incontestable «ordre naturel des choses», *Nature Ordonnée* interroge la relation réversive 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 dessein commun est la survie. Modules chimériques, conquête spatiale, Palais Sociétaire, architecture utopique, brèche mécanique, système politique constituent un ensemble vaste et indéfini de mes diverses approches du sujet.
Au cœur de la ruche, les reines engendrent des ouvrières et les ouvrières produisent des reines. Une colonie d'abeilles 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 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.
Les Palais et *La Procession* résultent de la rencontre entre les constructions d'un imaginaire humain et celles provenant de l'instinct d'insectes. *Les Palais* soumet à des colonies d'abeilles et à leur ingénierie les plans de complexes architecturaux humanistes, dédiés à l'Humanité, dans une utopie de société solidaire et progressiste : le Phalanstère, Palais Sociétaire imaginé par Charles Fourier au XIXème siècle et la Station Orbitale dessinée début XXème par l'ingénieur Herman Potočnik dit Noordung, qui assurerait dans l'espace un habitat 'de secours' dans lequel serait recréée la gravité terrestre.
L'expérience menée dans les pas de l'entomologie d'antan propose d'observer une première collision entre l'idée d'infini et les processus de cycles, de 'boucles' dans la nature ; une version bêta réalisée alors que l'alerte à ces chenilles 'indésirables' les promet à une mort certaine, et initiant par là une réflexion autour du statut de 'nuisible' apposée par les humains aux 'animaux non-humains'.

| LES PALAIS AND LA PROCESSION (extract from Organized Nature series)

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 as functioning, while having the same goal, survival. Chimerical modules, space conquest, Company Palace, utopian architecture, mechanical breach, political system, are a huge and indefinite scape of her various approaches to this topic.*
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 as become a symbol of the exponential degradation of one's natural habitat, of the wilderness health and it's 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.
Les Palais *and* La Procession *both result of the encounter of the constructions built by human imagination and those of insect's instinct.* Les Palais *submit to hills of beehives and to their engineering blueprints of humanist architectural compounds, dedicated to mankind, in a utopia of an interdependent and progressive society: the Phalanstery, Company Palace pictured by Charles Fourier in the 19th century and the Orbital Station, designed in the early 20th century by the engineer Herman Poto.nik aka Noordung, who was in charge of a safe housing in space, in which earth gravity was recreated.*
The experiment followed the footsteps of the old days entomology, and offers to observe the first collision between the idea of infinity and the cycle-process, or loops in nature; a beta version carried out while an alert against those "undesirable" caterpillars promises them to a certain death and triggering at the same time a thought on the "pest" status affixed on "non-human animals" by humans.

anja Vujinović (Slovénie)

http://www.ultramono.org

| UNIVERSAL OBJECTS: BBFS 1 & 2

Universal Objects: BBFs1&2 sont deux vignettes psychopato-graphiques représentant la lourdeur de la vie en ligne ; les profondeurs des relations vides et ses implications sur l'apparence cosmétique de nos avatars.

Les environnements de la séries *Universal Objects* sont des situations non-narratives, vivant entourés d'éléments qui sont soit inanimés soit exécutant de simples modèles comportementaux dans lesquels les situations elles-mêmes deviennent un organisme. La majorité des objets 3D, commes des automates suspendus, exécute des gestes ritualistes minimaux. Ils créent des zones de jeux qui ne se dépassent jamais dans quelque chose d'autre, mais existent plutôt dans un état d'infini non-narratif.

En construisant notre propre double, nos avatars nous permettent de modifier notre corps comme le déguisement, les prothèses, les costumes. Les avatars sont symptomatiques, simultanément actuels, réels, présents et absents par leurs êtres éthérés.

| UNIVERSAL OBJECTS: BBFS 1 & 2

Universal Objects: BBFs1&2 *are two psycho-scape vignettes about heaviness of the online life; about depths of the shallow relationships and its implications on the cosmetic appearance of our avatars.*

Environments from the Universal Objects *series are non-narrative situations – vibrational, living surroundings filled with elements that are either inanimate or executing simple behavioral patterns through which the situations themselves become like an organism. The majority of 3D objects, like suspended automata, perform minimal ritualistic gestures. They create zones of pulsing play that never transcend into something else but rather exist in a state of non-narrative endlessness.*

Building our own doubles, our avatars, resembles various body modifications through masking, prosthetics, costumes and finally results in behavioral change and rituals. Avatars are symptomatic, simultaneously actual, real, present and absent through their ethereal being.

Horia Cosmin Samoila, Oracle

|ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART

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

oria Cosmin Samoïla (France)

http://www.ghostlab.org

| ORACLE

Oracle est un dispositif immersif dans lequel on est confronté à un flux ininterrompu de voix, qui se révèlent être une suite chaotique de phonèmes. À l'orée de l'intelligible, manifestation d'un langage inarticulé, l'Oracle plonge ses protubérances cognitives aux confins de la psyché, lorsque la pensée analytique déraille et laisse place à des émergences incongrues et synchrones. À cet instant, quasi picnoleptique, l'Oracle parle, et chaque personne entend ce qui lui est destiné.

Le dispositif se réfère tout autant à la physique quantique qu'à la faculté cognitive d'extraire furtivement un sens dans un courant de syllabes, comme on peut entendre des sons émaner du bruit d'eau d'une rivière. Il rend sensible à travers des variations lumineuses le degré d'anomalies cohérentes produites par un générateur de nombres aléatoires, faisant office d'interface de communication avec l'inconscient, et potentiellement, avec des territorialités exogènes.

| ORACLE

Oracle *articulates a cognitive experiment, based on a quantic coherence process, and a phonetic interface.*

Numerous attempts have been developed since the first industrial revolution, aimed to reach exotic points of communication on a non local scale. Various devices, including instrumental trans-communication, and apparatus designed to transfer some kind of intelligible information from outer dimensions, were developed. Since a central key, supposedly concern consciousness, the human cognitive interface have to represent a central field of exploration.

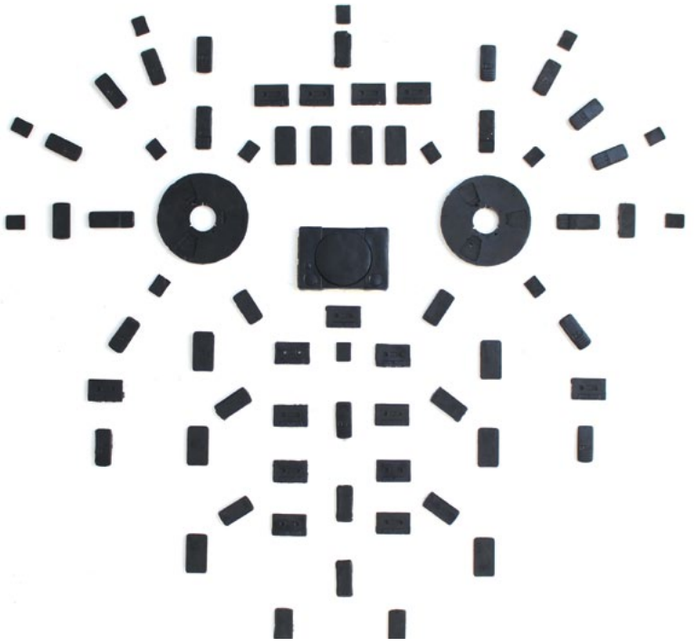
The Oracle device is based on an acoustic and visual experiment, essentially composed by a Random Number Generator driving a flux of phonemes in a specific language. In addition a pulsating light indicates the degree of quantum anomalies, based on a Chi Square algorithm. All these operations are succeeding in real time.

This experiment tends to enlight two specific approaches of the concioussnes-like interface. The first approach concerns the faculty of the brain to to break attention of the flux of phonemes and to sporadically let emerging some words, potentially in relationship with unconscious thoughts, located in some dimentions where the spatio-temporal continuum is different. The second approach, leads the hypothesis of communication with exogenous entities, on a non-local communication system.

Thomas Molles, Vestiges 2.0

OFFICE DE TOURISME

Les Allées Provençales, 300 av. Giuseppe Verdi, 13100 Aix-en-Provence
Tel. : 04 42 161 161 | *http://www.aixenprovencetourism.com*



Thomas Molles (France)

La technologie atteint une telle complexité qu'elle s'échappe, se dilate, personne ne peut posséder la totalité des connaissances nécessaires à sa maîtrise. La mémoire de notre époque est devenue codes, flux et algorithmes ; un réseau impalpable entre des centaines d'objets et nous. Elle s'est distanciée de notre réalité, elle est devenue une toile magique, mystique. Imaginons que l'immatérialité de la mémoire mène à la perte de nos données ; après le «Black Out», que restera-t-il de notre quotidien ?

| TECHNO-CULTE : 127 AFTER B.O.

La cosmogonie et les rites de cette société post-apocalyptique nous sont donnés à voir à travers ce totem. Pêle-mêle d'objets mémoriels devenus illisibles et obsolètes ayant perdu leurs rôles et symboliques pour s'élever au statut d'objets magiques et mythiques.

| E-CÔNES : 85 AFTER B.O.

e-Cônes élargit notre regard sur cette société imaginaire avec un ensemble d'artefacts ; ils composent un fragment du quotidien des humains ayant érigé les objets de cette ancienne technologie au statut d'objet sacré. Un nouveau culte animiste est né. La peur et la fascination ont poussé les descendants des survivants à vouloir s'approprier les prétendus pouvoirs de ces objets devenus icônes.

| VESTIGES 2.0 : 202 AFTER B.O.

Vestiges 2.0 est une maquette de ville post-apocalyptique, construite avec des circuits imprimés recouverte de poussière d'argile. Elle nous immerge dans les restes d'une société ultra connectée disparue. Ne nous laissant que l'organisation spatiale d'une des villes de cette civilisation.

Textes : Laurie-Anne Jaubert

Technology became so complex that it can escape, dilate, no one can possess the entire set of knowledge necessary to its mastery. The memory of our time has become codes, flux and algorithms; an impalpable network between hundreds of devices and us. It moved away from our reality, became a magical and mystical web. If we fathom that the immateriality of the memory leads to losing our data, after the "Black Out", what will remain of our everyday life?

| TECHNO-CULT: 127 AFTER B.O.

Cosmogony and rituals from this post-apocalyptical society can be seen through this totem. A helter-skelter of objects of remembrance, that became obsolete and un-usable as they lost their purpose and symbolism, to rise as magical and mythical icons.

| E-CÔNES: 85 AFTER B.O.

e-Cônes *broadens our view on this fictional society through an entire set of artifacts; they are relics of human daily routines that elevated these old technology devices into sacred items. A new animist cult is born. Fear and wonders led the survivor's kin into possessing the icons that once were devices' allegedly magical powers.*

| VESTIGES 2.0: 202 AFTER B.O.

Vestiges 2.0 *is a model, a mock-up of a post-apocalyptic city built out of printed circuits covered in clay dust. It brings us into the remains of a highly connected society, now lost. Only the spatial organisation of one of those cities is left to us.*

Texts by Laurie-Anne Jaubert

Starsbourg, Seconde Nature, GAMERZ 2012 (© Luce Moreau)

ÉVÉNEMENTS

Performance DRONE 2000, Nicolas Maigret, ESAAix, GAMERZ 2014 (© Luce Moreau)

PERFORMANCES - CONCERTS

Feromil (France)

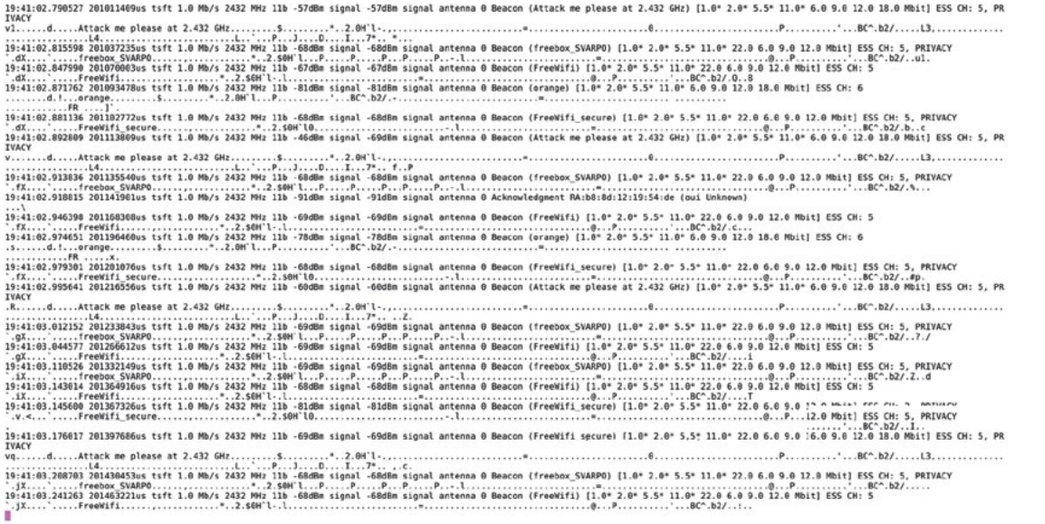
http://www.emilienleroy.com

| PERFORMANCE SONORE ELECTRO-MAGNÉTIQUE

Une santé de fer et un moral d'acier, Feromil nous revient et nous emmène aux confins de l'île magnétique avec sa musique sidérurgique jouée au détecteur de métaux.
Les fantômes de l'île se réveilleront, avec eux nous danserons alors...

| ELECTROMAGNETIC SOUND PERFORMANCE

An iron health and a morale of steel, Feromil comes back to us and takes us to the confines of the magnetic island with its steel music played with the metal detector.
The ghosts of the island will wake up, with them we will dance then...



Benjamin Cadon (France)

https://www.labomedia.org | http://www.01xy.fr

| ATTACK ME PLEASE AT 2.432 GHZ

Attack me please at 2.432 GHz est une performance audiovisuelle basée sur la sonification en temps réel de l'activité humaine dans le spectre électromagnétique, et particulièrement dans les hautes fréquences.
L'utilisation massive de transmissions sans fils pose des questions de santé publique et de sécurité, de préservation de la vie privée. Dans un contexte de surveillance globale, alors que le mouvement de «l'Internet des Objets» répand sur la planète des appareils connectés, nos données personnelles n'ont jamais été autant exposées.
Pour s'en prémunir, il y a la stratégie de l'attaque, pot de miel pour attirer les nuisibles et attirail de serrurier numérique pour ouvrir des portes dérobées et se constituer des zones d'autonomie.
Paquets de données éventuellement cryptées encapsulés dans une constellation de protocoles normés, c'est tout un bestiaire électromagnétique qui gravite quotidiennement autour de nous dans un monde invisible mais audible.

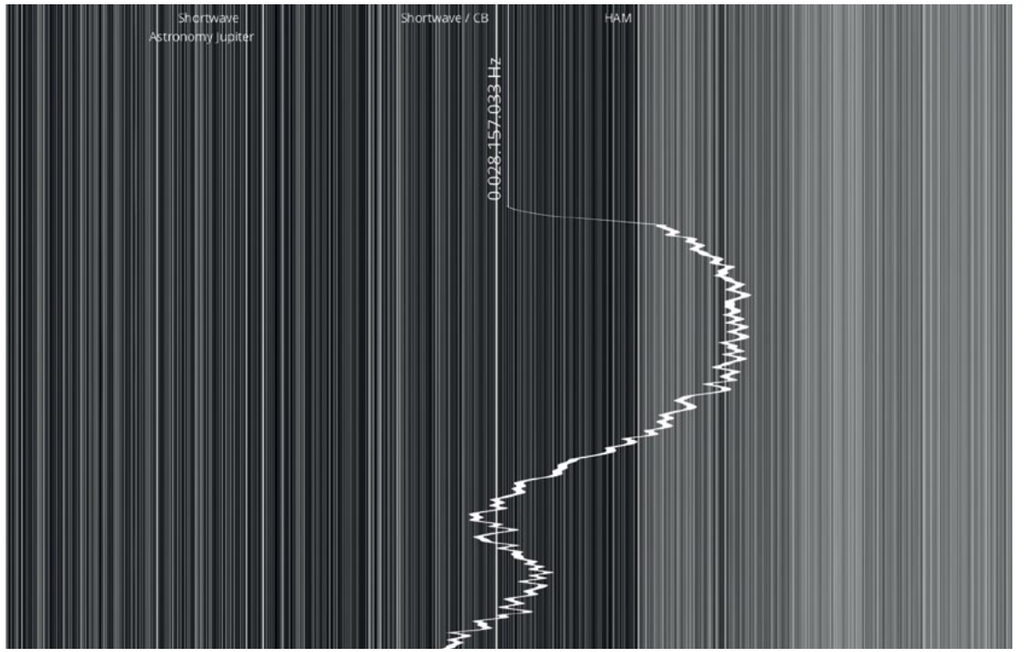
| ATTACK ME PLEASE AT 2.432 GHZ

Attack me please at 2.432 GHz *is an audiovisual performance based on the real time sonification of human activities in the electromagnetic spectrum and particularly high frequencies.*

The massive use of wireless transmissions rises questions about public health and safety, preservation of privacy. In a context of global surveillance, while the movement of the "Internet of Things" spreads on the planet connected devices, our personal data has never been so exposed.

To prevent this, there is the strategy of the attack, the honeypot to attract pests and digital lock-picking skills to open backdoors and build autonomous zones.

Possibly encrypted data packets encapsulated in a constellation of standardized protocols, that's all electromagnetic bestiary that revolves around us every day in an invisible but audible world.



Nicolas Montgermont (France)

http://www.nimon.org

| RADIOSCAPE

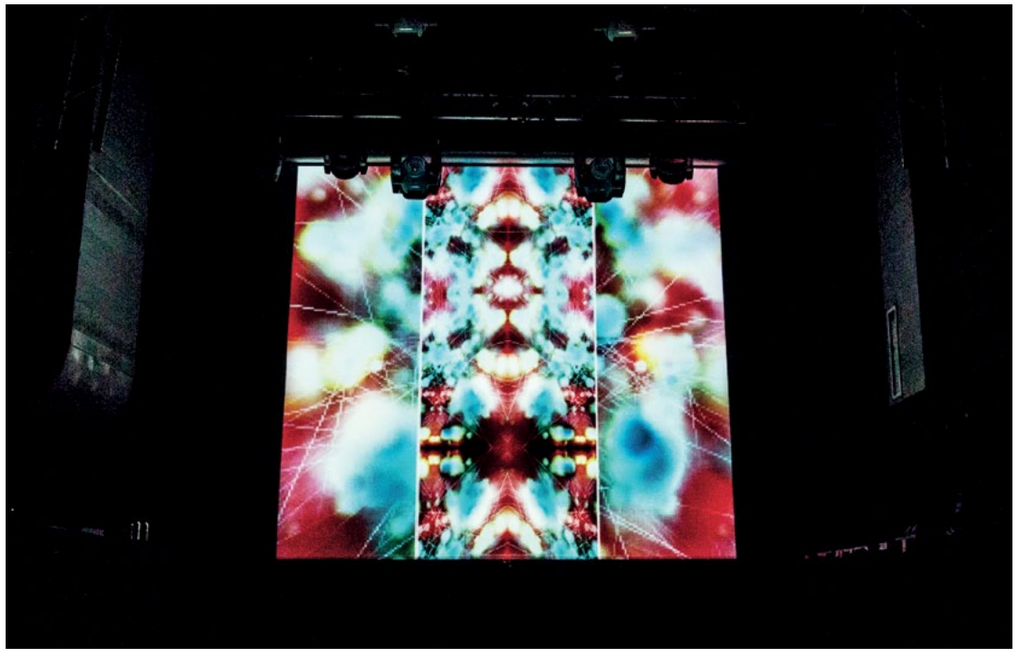
(Enregistrements radio de 3GHz to 30kHz)

Radioscape est une mise en image du disque éponyme sorti sur le label Art Kill Art en 2017. Cette vidéo présente des enregistrements radios réalisé dans une petite ferme à Besseuil, dans la campagne bourguignonne. La quasi-totalité du spectre radio y a été enregistré méthodiquement pendant deux semaines et assemblé en un seul son. Écouter cette pièce, c'est traverser les ondes de 3GHz à 30 kHz en passant par le WIFI, les téléphones portables, les satellites, les radios AM et FM, les communications militaires et les ondes naturelles composées par la position qu'elles occupent dans le spectre radio.

| RADIOSCAPE

(Radio recording from 3GHz to 30kHz)

Radioscape *is a visual adaptation of the eponymous record produced within Art Kill Art label in 2017. This video presents radio recordings made in a small Besseuil farm, in the Burgundy countryside. The radio specter was almost recorded entirely and was reassembled in a single sound during two weeks. Listening to this piece is like going through the waves from 3GHz to 30 kHz in wifi, cell phones, satellites, FM and AM radios, military comms and natural waves composed by the position they use in the audio specter.*



Servovalve (France)

http://www.servovalve.org

Servovalve est une capsule sensorielle, sonore et visuelle, qui invite ses voyageurs dans l'exploration d'un espace-temps abstrait illimité. Aux confins de la nébuleuse diffuse de la musique électronique, une alchimie s'est formée entre un cyber-constructivisme infographique et une allégorie protéiforme psychédélique.

De cette fusion est issu Servovalve, entité bicéphale, formation musicale empreinte à la fois de résurgences post-industrielles, d'une esthétique de l'anticipation, et d'un onirisme futuriste.

Les machines, générées, synthétisées, sont alors manipulées pour façonner de véritables paysages audiovisuels, des architectures cognitives hallucinantes qui ravissent tous les sens.

Aux manettes, Grégory Pignot et Alia Daval synchronisent les sons et les graphismes en temps réel, notamment lors de performances live littéralement extra-ordinaires pour la perception.

Servovalve is an audio, visual and sensory capsule, which invites its travellers in the exploration of a limitless abstract space-time. In the borders of the diffuse nebula of electronic music, an alchemy was formed between computer graphic cyber-constructivism and psychedelic protean allegory.

Servovalve arises from this fusion, bicephalus entity, musical project tinged with both post-industrial resurgence, aesthetics of anticipation, and futuristic onirism.

Machines, generated, synthesized, are then manipulated to shape absolute audiovisual landscapes, hallucinating cognitive architectures which delight all the senses.

At the controls, Grégory Pignot and Alia Daval synchronize sounds and real time graphics, particularly during live performances literally extra-ordinary for perception.

photo : Paul Ternisien

Lucille Calmel (Belgique)

Née en 1969 en France, Lucille Calmel est performeure, metteure en scène, écrivaine, artiste numérique, pédagogue et curatrice.
Elle a vécu à Montpellier où elle dirige avec Mathias Beyler la compagnie théâtrale expérimentale *myrtilles* ainsi que *.lacooperative*, un lieu de recherche et de résidence transdisciplinaire. Depuis son arrivée à Bruxelles en 2005, elle développe des collaborations, recherches et programmations en chair et/ou en ligne autour de la poésie sonore et visuelle, des musiques expérimentales et des scènes numériques.

Born in France in 1969, Lucille Calmel is a performer, stage director, writer, digital artist, trainer and curator.
She lived in Montpellier, where she directed the experimental theatre company called myrtilles *with Thomas Beyler, as well as* .lacooperative *a transdisciplinary research and residency center. Since 2005 she has been based in Brussels where she develops both physical and online research programmes and collaborations in visual and sound poetry, experimental music and digital creation.*

| WORDS ARE MISSING

Words are missing est une forme de rituel, un dialogue au coucher du soleil entre l'ordinateur de Lucille Calmel et la nature environnante agrémenté de la cueillette d'objets in situ.

| WORDS ARE MISSING

Words are missing *is a kind of ritual, a sunset dialogue between Lucille Calmel's computer and surrounding nature, adorned with items picked up in situ.*

Atelier "Scratche ta K7", Tapetronic, Bibliothèque Méjanes, GAMERZ 2016

| WORKSHOPS - MASTERCLASS

Robin Moretti (France)

http://www.robinmoretti.eu

| MASTERCLASS INITIATION UNITY

Venez découvrir et vous initier à la création de jeux vidéo indépendants ! Du dessin papier à l'export de l'application, vous aurez un aperçu global de la chaîne de fabrication tout en participant à la création d'un jeu musical. Un Guitar Hero chamaniste pour chasser les mauvais esprits.

« Je suis un jeune artiste issu de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. J'ai obtenu mon Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (D.N.S.E.P) Option Art, mention Temps Réel (A-RT), grade de master avec mention du jury en 2016 et mon Diplôme National d'Art Plastique (D.N.A.P), grade de Licence avec mention du jury en 2014. J'ai de l'expérience dans des secteurs variés. Mes principales activités sont le dessin, l'édition papier / numérique, le développement / programmation d'installation interactive, de jeux vidéo et d'application. »

| UNITY TRAINING WORKSHOP

Let's discover and get trained to independent video games creation ! You'll get a global insight into the full process, from the first sketches to the app' final export. We'll go for a musical video game, a sort of shaman "guitar hero" in order to hunt bad spirits.

"I am a young graduate student from École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. I got both my diplomas with honours, in 2016 for my Master's Degree (Art Real Time major) and in 2014 for my Bachelor's Degree. I 've got a wide range of practices, mostly oriented towards drawing, paper and digital edition, interactive installations, video games and app programming."

Lucille Calmel (Belgique)

| MASTERCLASS « TRANSFORMER »

Il s'agit de réaliser ensemble un rituel performatif en utilisant des outils numériques ou de transposer physiquement des consommations ou actes usuels (ex. : corporaliser un LOLcat, « air password » -composer précisément ses mots de passe sans les supports). Il est requis que chaque participant(e) amène son propre matériel numérique (ordinateur ou tablette, smartphone, mini-drone, appareil photo, mini-vidéoprojecteur...) ; tenue confortable souhaitée. Aucune connaissance ou compétence requise, pas d'âge limite.

| WORKSHOP "TRANSFORMER"

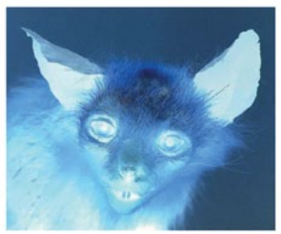
This workshop is about producing together a performative ritual, using digital tools or physically transposing routine, uses or consumptions: giving body to a LOLcat or "air password": precisely typing a password without any support. Every participant should bring her or his own digital gear (laptop, tablet, smartphone, mini-drone, camera, mini-video projector...). Comfortable outfit is advised. No specific knowledge or skill required, all welcomed.

Photo : workshop ENSAV La Cambre /Kaaitheater Bruxelles /ESAAvignon, Maëva Croissant, 2015

Conférence de Yann Chardronnet et Conrad Becker, Ecole Supérieure d'Art, 2016

|CONFÉRENCES - PROJECTIONS - DÉMO

Un bestiaire d'algorithmes



Benjamin Cadon (France)

https://www.labomedia.org | http://www.01xy.fr

| « Le code est politique, les algorithmes sont des armes mathématiques de destruction »

On en entend beaucoup parler, on ne les voit jamais, que sont ces algorithmes, ces bêtes invisibles et insaisissables qui s'insinuent dans nos cerveaux et habitent nos poches ? Quels desseins les animent ?

D'un point de vue formel, les algorithmes ne sont que d'inoffensives suites d'opérations alimentées par des données qui produisent un résultat. Néanmoins ils automatisent la résolution d'un ensemble de problèmes complexes et sont devenus pour certains des Intelligences Artificielles élevées par des entreprises qui les gavent avec les données qu'on a bien voulu leur donner gratuitement.

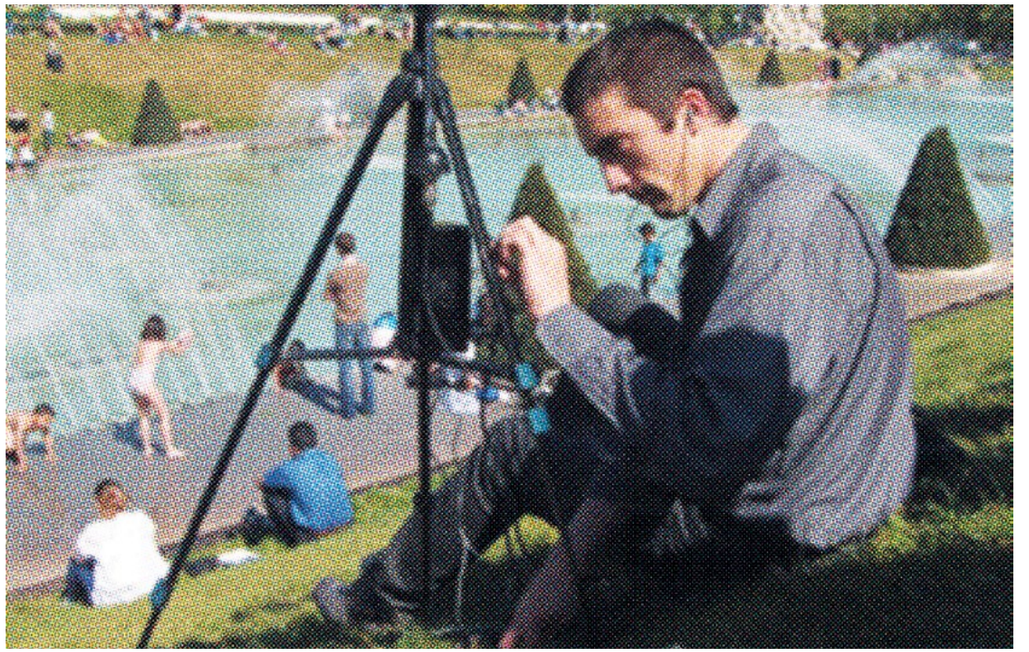
Cette conférence sera l'occasion de présenter un bestiaire d'algorithmes qui avalent goulûment de grosses données et de se questionner sur leurs intentions à l'égard du genre humain.

| "Code is political, algorithms are weapons of math destruction"

We hear a lot of about them, we never see them, what are these algorithms, these invisible and elusive beasts that creep into our brains and inhabit our pockets? What aims animate them?

From a formal point of view, algorithms are only harmless sequences of operations fed by data that produces a result. Nevertheless, they automate the resolution of a complex set of problems and have become for some of them Artificial Intelligences bred by companies that stuffed them with the datas we gave them for free.

This conference will be the occasion to present a bestiary of algorithms which swallow big data and question their intentions with respect to the human kind.



Horia Cosmin Samoïla (France)

http://www.ghostlab.org

| CONGLOMÉRATS COGNITIFS

L'extra-territorialisation de nos conglomérats cognitifs à travers nos interfaces technologiques, traduit un double processus d'incarnation et de dématérialisation, analogue aux processus alchimiques solve et coagula. Des territorialités psychiques ou informatives propres aux sociétés archaïques ou à la tradition occulte tendent à se manifester par exudation, à travers des hybridations nouvelles qui redéfinissent les notions d'interface et d'information.

| COGNITIVE CONGLOMERATES

The Cognitive Conglomerates interrogates the hypothetical interference, between our successive industrial revolutions, social behaviours, and traditional archetypes emerged from invisible realms. Approaching this exploration under the dual filter of alchemical process solve and coagula, the cognitive conglomerates reveals a bridge between these coexistent realities. If interfaces are evolving, archetypes still remains on the wheel of materialisation and dematerialisation. By exudation, occult and popular traditions tend to manifest, trough new hybrid shapes, and by contrast, human activity tend to modify and alternate their anchorage in the Real. Beyond the electromagnetic landscapes, and psychic boundaries, the Cognitive Conglomerates are approached like a shadowless machine, and maybe a cryptographic key to redefine notions of process, interface and embodiment.

Jérôme Fino (France)

http://www.azertyuiopqsdfghjklmwxcvbn.org

| TAPE OUT

Films à caractères musicaux en prise ligne ou acoustique.
À travers ses images, Jérôme Fino joue des liens entre le film et sa bande sonore en particuliers autour des musiques expérimentales.

| TAPE OUT

Musical films recorded in line or acoustic tapes.
Through his images Jérôme Fino makes links between the film and his soundtrack in particular around experimental music.

Carl. Y et Jérôme Fino (France)

http://www.azertyuiopqsdfghjklmwxcvbn.org | http://www.nocarly.org

| PRÉSENTATION DU PROJET POC

Jérôme Fino et Carl.Y se servent de hauts-parleurs comme des raquettes pour jouer au PONG, le micro est un joystick et le son un programme de jeux. POC revisite l'univers de jeux d'arcade et vous offre une sélection présentant les succédanés comme le bilboquet, le pong, le basket, l'improbable...
À vous de jouer !

| PROJET POC PRESENTATION

Jérôme Fino et Carl.Y use amplifiers as paddles to play PONG, where the microphone is the joystick and sound the game programme. POC revisits the arcade game universe and offers a selection of surrogates such as the cup-and-ball game, pong, basket-ball, the unlikely...

Game on !

PROGRAMME DU FESTIVAL

| VENDREDI 3 NOVEMBRE

FONDATION VASARELY
À partir de 17H30
Vernissage du festival

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
De 21H00 à 00H30
Performances
. Feromil
. Benjamin Cadon
. Nicolas Montgermont
. Servovalve

| SAMEDI 4 NOVEMBRE

BIBLIOTHÈQUE MÉJANES
De 14H00 à 17H00
Workshop - Masterclass
. Initiation Unity de Robin Moretti

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
À partir de 17H30
Conférences
. Conglomérats Cognitifs de Horia Cosmin Samoïla
. «Le code est politique...» de Benjamin Cadon

| MARDI 7 NOVEMBRE

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
De 14H00 à 17H00
Workshop - Masterclass
. « TRANSFORMER » de Lucille Calmel

| MERCREDI 8 NOVEMBRE

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
À partir de 19H00
Performance
. Words are missing de Lucille Calmel

| JEUDI 9 NOVEMBRE

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
18H00 - 21H00
Projection de films
. Tape out de Jérôme Fino

| VENDREDI 10 NOVEMBRE

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
18H00 - 21H00
. Démo du projet POC de Jérôme Fino et Carl.Y

Ouverture du festival GAMERZ 10, 2014 (© Luce Moreau)

M2F Créations | Lab GAMERZ

http://www.lab-gamerz.com

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*

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.
Installée au Patio du Bois de l'Aune à Aix-en-Provence depuis 2009, 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 : Quentin Destieu
Communication - catalogue : Sylvain Huguet
Administration : Eva Martinez
Coordination : Constance Meffre
Graphisme : Paul Destieu | Otto-Prod
Traductions : The Bird Mad Girl
Corrections : Myriam Boyer
Médiations : Courant d'Art
Régie Générale : Mathieu Lico
Charpentier : Colson Wood
Stagiaires : Aurore Denis, Manon Trentesaux, Felix Neumann, Claudia...
Aide au montage : Géraud Soulhiol et Bastien Vacherand

| 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

AIX EN PROVENCE LA VILLE

AIX MARSEILLE PROVENCE

communauté du PAYS D'AIX www.agglo-paysdaix.f

CONSEIL GENERAL BOUCHES-DU-RHÔNE cg13.fr

Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE Ministère Culture Communication

CNC centre national du cinéma et de l'image animée

FONDATION VASARELY

AIX PAYS D'AIX Office de Tourisme aixenprovencetourism.com

BD-AIX.COM

École supérieure d'Art Aix-en-Provence

BIBLIOTHÈQUE méjanes

otto food

COURANT D'ART

SECONDE NATURE

DOMAINE MILAN

COLSON WOOD

VENTILO

La Provence

kiblind

GRENOUILLE 88.8 fm MARSEILLE

RADIO ZINZINE 88.1 FM 88.1

nova 105.7 FM

digital|arti digital art & innovation

MAKERY media for labs

mcd musiques et cultures digitales

poptronics

ArtsHebdo|Médias

neural

Anonymal.tv Vidéo Crayon

Usbek & Rica

GAMERZ 13
www.festival-gamerz.com
www.lab-gamerz.com