

FESTIVAL DES ARTS MULTIMÉDIA

08 NOV | 15 DÉC 2018

EXPOSITIONS PERFORMANCES WORKSHOPS CONFÉRENCES



14e ÉDITION

GAMERZ

WWW.FESTIVAL-GAMERZ.COM

AIX-EN-PROVENCE | MARSEILLE

EN ASSOCIATION AVEC CHRONIQUES BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES

GAMERZ | 14^e ÉDITION

En association avec CHRONIQUES Biennale des imaginaires numériques

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

Le Festival international des Arts Multimédia GAMERZ revient pour sa 14^e édition à l'automne 2018, en association avec les structures Art Cade, Diffusing Digital Art et OTTO-Prod. Rendez-vous singulier pour le lancement de la biennale Chroniques, le festival étend sa durée du 8 novembre au 15 décembre 2018 entre les villes d'Aix-en-Provence et de Marseille. Le Festival GAMERZ déploiera une programmation originale, internationale et résolument expérimentale en invitant de nombreux artistes à investir différents lieux de création contemporaine. Cette année, le festival propose la notion de «Digitale Défiance» comme axe de recherche et chantier artistique partagé avec le festival Databit.me en Arles.

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

Le circuit (exposition, conférences, performances, ateliers) se déploiera entre la Fondation Vasarely, l'École Supérieure d'Art la Bibliothèque Méjanès et la Galerie des Grands-Bains Douches à Marseille.

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

Durant le festival GAMERZ, l'association met en place des ateliers et Master Class en direction de différents publics, étudiants en art et universitaires, public adulte de toute catégorie socioprofessionnelle. Pour que l'art soit accessible à tous et dans un souci d'éducation à l'art contemporain, il nous paraît essentiel d'apporter aux publics quelques clés nécessaires à l'appréhension de ces nouvelles formes artistiques. Des actions pédagogiques et de médiations culturelles seront menées, en partenariat avec l'association Courant d'Art (association des étudiants en Histoire de l'Art et en Médiation culturelle, de l'Université Aix-Marseille). Ce parcours artistique et numérique proposera au public de découvrir les nouvelles tendances de la création. Au programme, plus de 30 jours d'expositions et un programme de rencontres, conférences, performances, ateliers et autres découvertes.

Une affiche pleine de surprise mêlant technologie et création contemporaine !

UN PARCOURS - DES LIEUX

AIX-EN-PROVENCE & MARSEILLE

- Exposition collective
- Exposition monographique
- Cycle de conférences
- Cycle de Performances
- Ateliers et Master Class
- Accompagnement des publics et médiation



FONDATION VASARELY

1 Avenue Marcel Pagnol,
13090 Aix-en-Provence

- Exposition collective
- Performance

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART

57 Rue Émile Tavan,
13100 Aix-en-Provence

- Cycle de Performances
- Cycle de Conférences



BIBLIOTHÈQUE MÉJANES,

Espace Albert Camus
8 Rue des Allumettes,
13100 Aix-en-Provence

- Ateliers

GALERIE DES GRANDS BAINS DOUCHES DE LA PLAINE

33 Rue de la Bibliothèque,
13001 Marseille

- Exposition monographique
 - Performances



LE RÉSEAU GAMERZ

LES PARTENAIRES

LES INSTITUTIONS :

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

LES PARTENAIRES OPÉRATIONNELS :

Diffusing Digital Art, Marseille
Otto-prod, Marseille / Maribor, Slovénie
art-cade / Galerie des Bains Douches, Marseille
Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
École Supérieure d'Art, Aix-en-Provence
Master Création Numérique, Aix-Marseille Université
Cité du Livre - Bibliothèque Méjanes, Aix-en-Provence
GMEM, Marseille
Safra'Numériques, Amiens
Colson Wood, Cahors
Databit.me, Arles

LES ASSOCIATIONS :

Courant d'Art, Aix-en-Provence
Cultures du Coeur, Aix-en-Provence / Marseille
Anonymal, Aix-en-Provence
Seconde Nature, Aix-en-Provence
Zinc, Marseille
Chroniques : biennale des imaginaires numériques, Aix-en-Provence, Marseille
Labomedia, Orléans

LES MÉDIAS :

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

CALENDRIER DU FESTIVAL 2018

8 NOVEMBRE - 15 DÉCEMBRE

EXPOSITION COLLECTIVE :

Du 9 Novembre au 18 Novembre 2018 :

. Fondation Vasarely - Aix-en-Provence

‘DIGITALE DÉFIANCE’- Exposition collective

Avec : Julien Clauss, Caroline Delieutraz, Harm van den Dorpel, ErikM, Géraud Souhliol

Vernissage : Samedi 10 Novembre | 13h - 16h

. ‘Agrégation de porteuses dans l’Ultrakurzwellen’ - performance - Julien Clauss Samedi 10 Novembre | 14h

Du 9 Novembre au 15 Décembre 2018 :

EXPOSITION MONOGRAPHIQUE :

. Galerie des grands Bains-Douches de la Plaine - ArtCade, Marseille

‘master/slave’- Exposition monographique de Quentin Destieu

Vernissage le Jeudi 8 Novembre | à partir de 18h30

- . Alambic DIY - performance | à partir de 20h
- . Pé Pé aka Pacific Princess - DJ Set | à partir de 22h

LES ÉVÉNEMENTS (rencontres, conférences, performances, ateliers) :

. Vernissage - Jeudi 8 Novembre | à partir de 18h30

Galerie des grands Bains-Douche de la Plaine, Marseille

- . Alambic DIY - performance | à partir de 20h
- . Pé Pé aka Pacific Princess - DJ Set | à partir de 22h

. Ouverture et visites de l’exposition - Samedi 10 Novembre | 13h - 16h

Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

- . ‘Agrégation de porteuses dans l’Ultrakurzwellen’ - performance - Julien Clauss - 14h

. Exposition - Performances - Vendredi 16 Novembre | 14h - 22h

École Supérieure d’Art d’Aix-en-Provence

‘Alambic sonore’ - Exposition & performance - Vincent A., Pat Lubin et Shoï Extrasystole - avec les projections & images de Sophie Carles

. Atelier participatif - Vendredi 23 Novembre | à partir de 14h

École Supérieure d’Art d’Aix-en-Provence

‘Automedia’ - Atelier participatif - David Lepolard en association avec le festival DATABIT.ME (Arles)

. Cycle de Conférences - Lundi 26 - Mardi 27 Novembre | 10h - 12h et 14h

- 17h École Supérieure d’Art d’Aix-en-Provence

‘L’Homme Orbital’ avec : France Cadet - Ewen Chardronnet -

Julien Clauss - Colette Tron - Jean Cristofol

. Atelier - Les mardi de chaque semaine 13, 20, 27 Novembre,

Mardi 4 et 11 Décembre | 17h - 20h

Bibliothèque Méjanas, Espace Albert Camus, Aix-en-Provence sur inscription (04 42 91 98 88)

‘Pang Pang Club’, avec : Robin Moretti et Lola Dubus



**SÉLECTION
ARTISTIQUE
2018**

FONDATION VASARELY

'DIGITALE DÉFIANCE'

EXPOSITION COLLECTIVE

Du 9 Novembre au 18 Novembre

Vernissage Samedi 10 Novembre | à partir de 13h

Avec : Julien Clauss, Caroline Delieutraz, Harm van den Dorpel, ErikM, Géraud Soulhiol

“ La seule critique définitive est la création.”

Maurice Lemaître¹

L'édition 2018 du Festival des Arts GAMERZ propose un temps de partage autour de visions artistiques spéculatives élaborées à partir de l'hyper-développement technologique actuel. Elle rassemble des artistes issus de divers horizons, en proposant une sélection d'oeuvres accompagnée d'une série d'événements qui explorent et tissent un lien entre les champs de la création et les théories des média². Intitulée « Digitale Défiance », cette exposition se concentre sur différentes pratiques artistiques comme autant d'alternatives aux visions techno-centrées pour nous inviter au dialogue et observer ses effets du point de vue social, politique et écologique.

L'exposition s'appuie sur la notion de droit à « la souveraineté technologique »³ développée par Alexandra Haché⁴, qui consiste à affirmer la nécessité pour les peuples à maîtriser les outils techniques qu'ils utilisent. Si les révolutions et les avant-gardes⁵ passées ont permis l'accès des peuples aux techniques de l'écriture/lecture, celles d'aujourd'hui ne peuvent se passer de connaître le fonctionnement des nouvelles technologies, dont le rôle dans notre existence, professionnelle ou privée, est devenu capital.

En moins d'un siècle, la notion de progrès est devenue indissociable de celle d'innovation technologique. L'accroissement de la vitesse de calcul des microprocesseurs, la miniaturisation des circuits électroniques ainsi que leur fabrication en grande série sont devenus les moteurs d'une consommation de masse à l'échelle de notre planète qui détermine la croissance économique et devient un des indicateurs majeurs de cette notion de progrès. La rapidité de ces mécanismes semble balayer toute notion d'écologie à une vitesse quasi totalitaire, aux dépens d'un temps de pause nécessaire à la compréhension des mécanismes sociaux et technologiques qui opèrent actuellement. Les artistes réunis ici mettent au jour les risques liés à cette perte de maîtrise et jouent le rôle de « lanceurs d'alerte » anticipant les crises à venir.

Les installations et les performances développées sont en lien direct avec l'actualité des technologies qu'elles mettent à l'épreuve, sondent, et questionnent dans leurs utilisations. Ces productions s'engagent dans une diversité de pratiques produisant un renouvellement des esthétiques, de la mise en oeuvre des supports allant du détournement de Google Earth®, du recyclage de matériaux, des récits de science-fiction, aux stratégies d'occupation de la bande FM. Au-delà des critiques liées à une rhétorique de l'innovation mise au service du progrès technique comme moyen d'exploitation, certains artistes et chercheurs reprennent le contrôle et nous invitent à des expériences sensibles en renouvelant les imaginaires⁶.

Il est encore possible de maîtriser et de détourner ces évolutions en développant des usages utopiques. Le champ des arts usuellement porteur de changements, paraît être un terrain spécifiquement fertile à cette culture. Il reste à modéliser notre propre environnement technique et revendiquer le droit à une souveraineté technologique des peuples et des artistes.

1 <https://mauricelemaître.wordpress.com/>

2 McLuhan Marshall, 1977, "Pour comprendre les médias", 404 pages

3 <https://www.ritimo.org/IMG/pdf/dossier-st1.pdf>

4 <https://www.ritimo.org/HACHE-Alex>

5 "do it yourself ! Autodétermination et culture punk", 128 pages

6 <http://www.conceptlab.com/criticalmaking/>

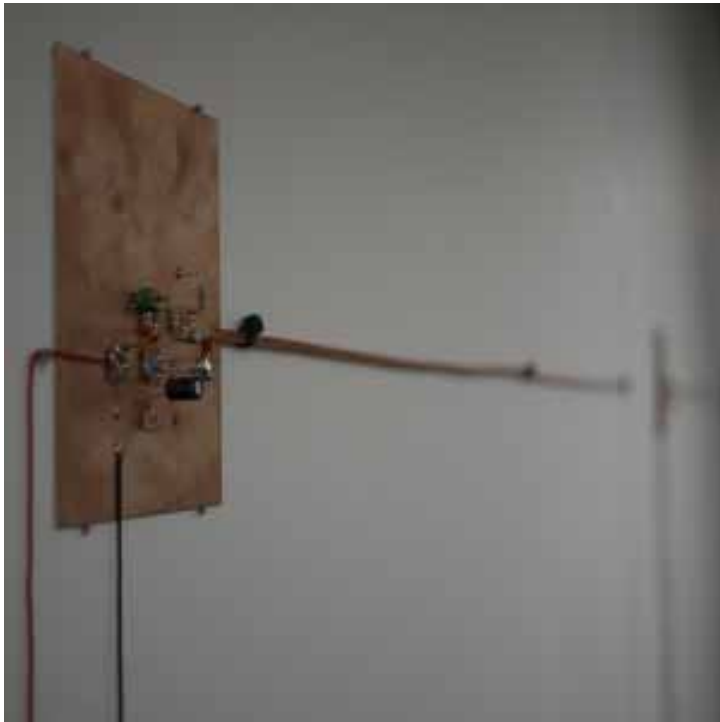
« Salle de Brouillage »

JULIEN CLAUSS

30 émetteurs radio FM sont installés au mur. Ces circuits réalisés sur des plaques de cuivres sont reliés chacun à une antenne, à une alimentation électrique et à des lecteurs audio via un réseau de câbles qui parcourt les murs de la pièce. Chaque émetteur est accordé sur une fréquence le long de la bande FM, entre 87 MHz et 108 MHz, de sorte que les 30 émetteurs combinés émettent sur la totalité de la bande FM.

Dans la pièce, cinq radios portables sont à disposition des visiteurs qui peuvent s'en saisir et jouer avec les fréquences de réception pour explorer l'entrelacs d'ondes qui occupent l'espace. Le balayage de la bande FM et le déplacement dans la salle révèlent une composition sonore aux fragments épars. Les compositions sonores de chaque émetteur sont inspirées de l'univers de la radio : voix, discussions, bruit de transmission, synthèse analogique, microphonie...). Le dispositif concrétise une sorte de bande FM rêvée qui oscille entre musiques industrielles, 'ambient', noise et poésie sonore...

En réaction aux systèmes «boîtes noires», Julien Clauss aborde la machine par son anatomie, développant dans le projet Immunsystem une pratique technologique de bas niveau. Les oeuvres qui s'y agrègent sont réalisées avec les matériaux élémentaires des systèmes électroniques : fils et plaque de cuivre, film métallisé... Utilisés de façons passives, ces matériaux sont mis en forme pour réaliser des actions de filtrage ou de réflexion, créant des zones de champs aux propriétés singulières. En contrepoint des installations et performances ont émergé des projets de situations liés à une pratique de la micro radio. Descendantes de l'approche sociale de la micro-radio que Tetsuo Kogawa développe dans le Japon des années 80, ces situations utilisent le médium radiophonique à échelle réduite et créent des continuums entre production et écoute. L'important n'est plus la portée d'émission et le nombre d'auditeurs, mais ce qui se joue dans le «studio», devenu à la fois lieu de production et espace d'écoute. Sorte d'art relationnel outsider, ces projets de «radio étendue» font émerger la structure du média pour la déposer à portée d'oreille.



Salle de brouillage, Julien Clauss, 2018
Vues d'exposition, Galerie Regart, Québec, 2018.
Plaque de cuivre, composants électroniques, fil de cuivre,
batterie 12V, composition sonore 16 canaux, radios.
Photographies : Emma Loriaut



À PROPOS DE L'ARTISTE

Julien Clauss (FR)

www.cycliq.org - julien-clauss.bandcamp.com - meteomondiale.bandcamp.com
t3khn3.bandcamp.com - 108mhz.wordpress.com - onentendlirejusquabout.wordpress.com

Il a étudié le piano à l'Institut Suzuki de Strasbourg. Après un cursus universitaire en mécanique des fluides et thermodynamique, il étudie l'acoustique au Conservatoire National des Arts et Métiers de Paris. Depuis 2001, sa pratique croise les arts sonores, la sculpture et les nouveaux médias. Elle se développe principalement sous forme d'expérimentations liées au son, au corps et à l'espace. À différentes échelles, le corps et l'espace sont mis en relation pour produire de nouveaux agencements de territoires et de réseaux : les oeuvres sonores et tactiles postulent le corps comme architecture intime (Pause, 2005 ; Stimuline, 2009, Isotropie de l'ellipse tore, 2013) et le corps biologique est impliqué dans la mise en forme des flux des réseaux de transmission (Immunsystem, 2009 ; Insulation, 2013 ; Walk In Music , 2016).

Son travail est alimenté par une recherche formelle qui transpose des préoccupations structurelles et spatiales issues des arts visuels dans le domaine du son. Son approche sensorielle privilégie un rapport physique à l'oeuvre et à l'espace. Travaillant l'espace sonore comme une matière tangible, il y introduit des notions de verticalité, de masse, de chaleur, de transparence ou d'épaisseur. Dans cette approche volumique du son se construit une rencontre physique avec la globalité du corps de l'auditeur et la matérialité visible et invisible de son environnement. Ses propositions se situent à l'intersection de cette pratique audio et d'un travail sculptural tourné vers la fabrication d'espace. Cette rencontre produit des situations, des environnements plastiques qui s'inscrivent spécifiquement dans leurs contextes social et architectural et le manipulent. L'idée chère à Ballard de créer des réalités dans un monde saturé de fictions se construit à travers une déréalisation du lieu : l'oeuvre crée ou déplace un usage pour faire apparaître chez le spectateur une nouvelle réalité, non décrétée, mais concrètement vécue. Cette fabrication de situations confine alors parfois à l'esthétique relationnelle (Modulation, micro-radio participative émettant sur des périodes de 24 depuis des sites naturels en montagne, 2010 - ... ; Bulles, concerts environnementaux à échelle 1:1, 2009 - ... ; On entend lire jusqu'about, lecture participative et radiophonique d'un ouvrage en entier, durée approx 20h, 2016 - ...).

- Festival Mois Multi10, Québec
- Exposition Sk-interface, Le Casino, Luxembourg
- 2009
- Festival BRXL BRAVO, Bruxelles, Belgique
- Festival Happy News Ears, Courtrai, Belgique
- Festival Montpellier 100%, Montpellier
- Festival Immatérielles, Maison des Métallos, Paris
- Club Transmédiale 09, Berlin, Allemagne
- 2008
- Nuit électrique, Théâtre de l'Agora, Evry.
- Festival Scopitone, Nantes
- Festival Tuned City, Studio de radio de la DDR, Berlin, Allemagne
- Stade de foot, Berlin Miete, Allemagne
- Festival Octopus 2008, Paris
- La Générale, Paris
- Festival Placard X, Paris
- Electrobolochoch 03, Château de Veauce, Allier
- Café Charbon, Nevers
- 2006
- Fêtes des lumières, Lyon
- Musée d'art moderne de Lille
- Les Voûtes, Paris
- Panorama 6, Le Fresnoy
- Friche RVI, Lyon
- Plasticiens du Web, Centre Pompidou, Paris
- 2005
- Festival Neue Musik Rumlingen, Suisse
- Galerie USTL, Lille
- Galerie Interieure, Lille
- Manifesta #4 - Free-Manifesta, Francfort, Allemagne

Conférences / Enseignement / Recherche

2017 - 2015

- Groupe de recherche : Incertitude des Formes / Fresnoy / CNRS

2017

- Workshop Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Paris

2016

- EMA Fructidor - Ecole d'Art de Châlon-sur-Saône

2014

- Workshop Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence : installation sonore

2013

- Upgrade#, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

2012

- Conférence, auditorium de plein air, symposium Locus Sonus, Nantes

2011

- Conférence, Média Cité, Bordeaux
- Enseignant invité - Atelier à L'Ecole Supérieure d'Aix-en-Provence (Radio en milieu naturel)
- Artiste invité - Ecole Supérieure d'Aix-en-Provence (visite d'étudiants diplômables)
- Conférence, Nouveaux rapports au public,

Ars Numérica, Montbéliard

2010

- Conférence, Systèmes audio-tactiles, Musée des Beaux Arts de Québec.

2009

- Enseignant invité - Atelier à l'Ecole Supérieure d'Art de Poitiers (Projets sonores en espace public)

- Enseignant invité - Atelier à L'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (Projection sonore)

2008

- Enseignant invité - Ecole Supérieure des Beaux Arts de Marseille (Installer des sons) (2008/2007)

- Conférence, Systèmes audio-tactiles, Microvision Kawenga, Montpellier

- Enseignant invité - Atelier au Fresnoy, audio [dé]contextualisation

2007

- Enseignant invité - Atelier Villa Arson (Réseaux sonores), Nice

- Conférence, Virtualité des espace sonore, symposium Locus Sonus, Villa Arson, Nice

2005

- Conférence, Systèmes sonores génératifs, Galerie Ars Longa, Paris

autres productions, aides, acquisitions

Aides, prix, résidences

2018

- Résidence Fondation Camargo avec l'Institut Pythéas et le Parc National des Calanques.

2017

- Aide au développement DICREAM / CNC, projet Modulation en Zone Pavillonnaire

- Résidence .ORG, St Pierre (26)

2016

- Résidence Cassiopeia, Gardoussel, Cévennes

2015

- Résidence La Pommerie, La Villegieu

2013

- Résidence à La Chartreuse, Villeneuve lez Avignon

- Aide à la création, FNAGP

2012

- CAC art visuel, Région Paca

- Aide à la maquette DICREAM, projet Isotropie de l'ellipse Tore

- Résidence de création, Fondation Vasarely

2010

- Aide à la maquette DICREAM / CNC, projet Toposone

2008

- Aide à la création Hauptstadt Kultur Fond, Berlin, Allemagne

- Aide à la maquette DICREAM / CNC, projet Stimuline

- Résidence TESLA, Berlin, Allemagne

« Sans Titre (La Tour de Babel) »

CAROLINE DELIEUTRAZ

Sans Titre (La Tour de Babel) est constituée de sept épaisseurs de puzzles superposés. Le premier puzzle représente La Tour de Babel peinte par Brueghel. Les pièces manquantes dévoilent les couches inférieures qui montrent certaines zones agrandies de l'image initiale.

Au premier abord, l'œuvre apparaît comme une énigme visuelle. Bien que l'image semble familière, elle n'est pas tout de suite accessible à la compréhension. La superposition des différents niveaux d'agrandissement crée une image composite, un « glitch analogique », évoquant les strates qui interviennent dans la construction d'un mythe.

Les sept niveaux d'agrandissement se réfèrent aussi à la tour de Babel elle-même qui est constituée de sept étages se dépliant jusqu'au ciel à la manière d'un télescope. Les nouveaux appareils de vision modifient nos représentations du monde. Ils offrent à la fois des vues d'ensemble (images satellites) et des vues extrêmement détaillées (haute définition, drone). Cette vision augmentée nous apporte-t-elle un moyen de mieux comprendre le monde ou au contraire induit-elle une illusion d'omniscience qui génère de la confusion ?

Oeuvre réalisée dans les ateliers Puzzle Michèle Wilson.

« Les Vagues »

Les Vagues est composée de sept épaisseurs de puzzles superposés. Les pièces manquantes dévoilent les couches inférieures créant un collage en volume. Chaque strate qui compose la sculpture représente une image de vague ou de tourbillon : chefs-d'œuvre de l'histoire de l'art et photographies de banques d'images s'entremêlent. Les différents mouvements de l'eau s'assemblent en une seule et même représentation, confuse et fragmentaire.

Oeuvre réalisée dans les ateliers Puzzle Michèle Wilson.

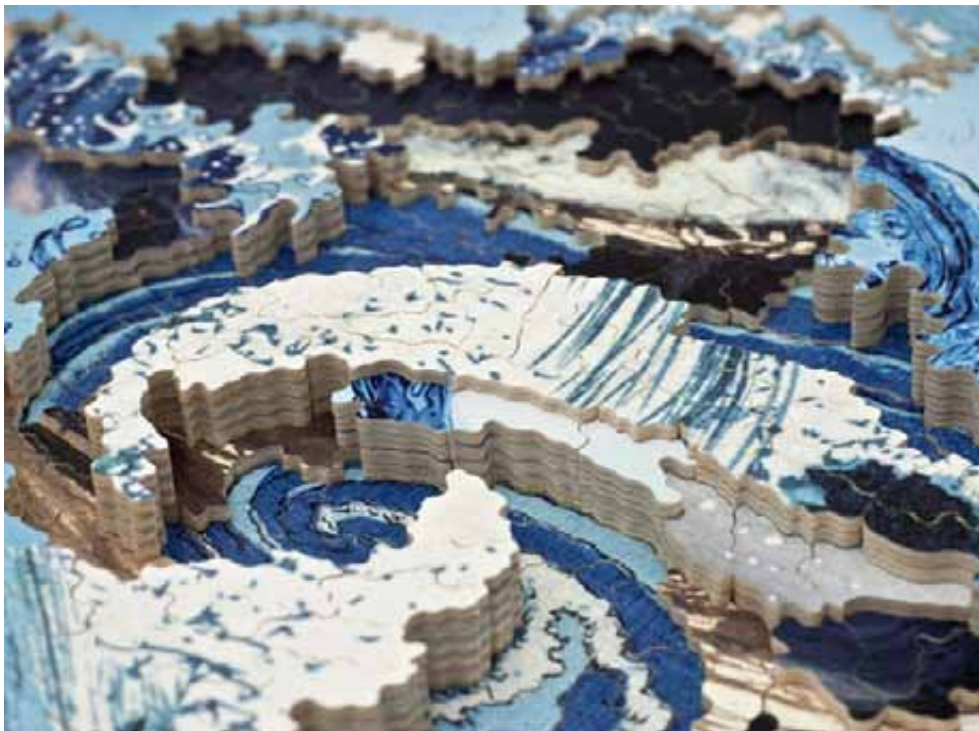
« Kamil Crater »

Kamil Crater de Caroline Delieutraz propose un aller-retour entre le ciel et la terre d'un autre type. L'origine de son bas-relief remonte aux observations de la Terre sur Google Earth menées par un scientifique italien en 2010, qui découvrit un cratère de météorite dans le désert égyptien. Constitué de plusieurs couches de puzzles superposées, *Kamil Crater* offre un paysage composé d'images tirées de schémas scientifiques, de photographies satellites et amateurs qui, dans un volume en creux, forment elles-mêmes un cratère. Là où ces images devraient nous apporter précision et repères, il semble qu'au contraire, elles génèrent la confusion dans le mélange des genres, comme une Babel dont seule l'artiste pourrait nous présenter l'image unifiée.

Texte de Céline Flécheux



Sans Titre (La Tour de Babel), Caroline Delieutraz, 2013
Puzzle, bois, 37x27x1,7cm.
Réalisée dans les ateliers Puzzle Michèle Wilson



Les Vagues, Caroline Delieutraz, 2015
Puzzle, bois, 41,5 x 29 x 1,8 cm
Réalisée dans les ateliers Puzzle Michèle Wilson



Kamil Crater, Caroline Delieutraz, 2018
Installation, puzzle en bois, 41 x 29 x 1,8 cm, bras articulé,
fragment de météorite gravé, dimensions variables.
(vues d'exposition 'Fading Away', Galerie 22,48m2, Paris)



À PROPOS DE L'ARTISTE

Caroline Delieutraz (FR)

<http://www.delieutraz.net>

<http://www.2248m2.com/2010/08/delieutraz.html>

Caroline Delieutraz use de matériaux présents en abondance dans notre société de l'information : les images et autres données qui, sans état d'âme, circulent dans le flux des réseaux électroniques mondiaux. L'origine de ces données, leurs conditions d'apparition dans l'espace public - Internet compris -, leur exploitation, leurs transformations et réutilisations successives, leur mort et leur renaissance sont au centre de son travail. Au quotidien, Caroline Delieutraz collecte toutes sortes de matériaux disponibles sur la toile, pour les manipuler et occuper, à sa manière, ce monde volatile en perpétuel mouvement. Si elle perpétue ce qui pourrait s'apparenter à l'effacement de l'« original », notion toute relative dans le monde du copié-collé, il ne s'agit pas non plus de nier l'origine des données et le travail fait par d'autres. Au contraire, la provenance directe des images fait partie intégrante, signifiante, de l'œuvre. Extrayant les informations des dispositifs dans lesquels elle les trouve, Caroline Delieutraz crée des déplacements et des reconfigurations qui visent à remettre en cause l'autorité de ces images, devenues si familières qu'elles s'imposent à nous comme des évidences. Au sein d'une démarche qui saute sans arrêt du monde dit « virtuel » au monde dit « réel », les diverses formes du travail de Caroline Delieutraz apparaissent comme autant de véhicules, numériques et analogiques, de ces éléments mystérieusement hybrides que sont les données.

EXPOSITIONS PERSONNELLES

2017 Art Brussels, Section Discovery avec la galerie 22,48m², Brussels, BE
2017 Unnamed Feelings, galerie 22,48m², Paris, FR
2016 Visione Doppia, commissariat : Bruno Barsanti, LocaleDue, Bologne, IT
2014 Stereo View, commissariat : Benoît Buquet, Galerie 22,48m², Paris, FR
2011 Falling Pictures, commissariat : Géraldine Miquelot, Paris, FR
2011 Au creux de nos mains, Église Saint-Merry, Paris, FR
2010 Les Trucs, avec le collectif Microtruc, Espace virtuel du Jeu de Paume, FR

EXPOSITIONS COLLECTIVES

2017
Lucky Charms for Dinner, The Wrong Biennale, commissariat : Kamilia Kard, Internet.
La Convergence des lignes, commissariat : Jean-Christophe Arcos, Galerie Détails, Paris, FR
Post-production manœuvre, commissariat : Messi Luo, Minority Space Beijing, CN
Exposition des sélectionnés du Prix Sciences Po pour l'art contemporain, Sciences Po, Paris, FR
Cool Apoptose, commissariat : Maxence Alcalde, Yann Owens, Artothèque du Havre (ESADHaR), Le Havre, FR
Paper Tigers Collection & Co, commissariat : Mathieu Tremblin, Syndicat Potentiel, Strasbourg, FR

2016
Robots Building Robots, commissariat : Amanda Donnan, Hedreen Gallery, Seattle University, EU
Birds and Spaces, commissariat : Stéphanie Vidal, B4BEL4B Gallery, Oakland, Californie, EU
Variation Media Art Fair, Cité internationale des arts, Paris, FR
Société de service, commissariat : Dominique Moulon, Plateforme, Paris, FR
Paperolles, commissariat : Camille Paulhan, Galerie 22,48m², Paris, FR

2015
Les Oracles, commissariat : Marissa Olson, XPO Gallery, Paris, FR
Laps, commissariat : Dj Jeff, Fanny Serain, Le Carreau, Cergy, FR
Ré-émergence, commissariat : Dominique Moulon, Maison Populaire de Montreuil, FR
Paysages comme une image, Salle Lucie Aubrac, Montmorency, FR
Arts Brussels, avec la galerie 22,48m², BE
Miroir, Ô mon miroir, commissariat : L'Extension, Pavillon Carré de Baudouin, Paris, FR

2014

Living Architecture, Festival International Microwave, Hôtel de ville, Hong-Kong, CN
Unoriginal Genius, commissariat : Domenico Quaranta, Gallery Carroll / Fletcher Project Space, Londres, UK
Jeune Création, Centquatre, Paris, FR
Géographies mouvantes, Faux Mouvement Hors les murs, Galerie de la Médiathèque, Forbach, FR
Variation - Show Off, Art Fair, commissariat : Dominique Moulon, Espace Blancs Manteaux, Paris, FR
Artothèque, Biennale de Belleville, commissariat : Jean Christophe Arcos, Paris, FR
Still Water, Galerie 22,48m², Paris, FR
Pense-bête/Reminders collection, Projet curatorial de Sandra Aubry et Sébastien Bourg, Galerie de Roussan, Paris, FR
LAPS, commissariat : Dj Jeff Regottaz et Fanny Serain, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, FR

2013
Calendrier de l'Avent vidéo d'Arte Creative, Invitation du collectif Capture, en ligne, FR
Play/Display, Galerie 22,48m², Paris, FR
Projet Octopus, Pratiques et numérique, commissariat : Madeleine Aktypi et Nicolas Frespech, en ligne sur pratiquesetnumerique.com, FR
Lancement du Copie Copains Club, La Gaité Lyrique, Paris, FR
Performance WJ-S, Les Ekluz, Paris, FR
Reach out and touch someone, commissariat : Les commissaires anonymes, Galerie NaMiMa, Nancy, FR

2012
Slick art fair, avec la Galerie 22,48m², Paris, FR
Les cascades de l'infrarouge, commissariat : Les commissaires anonymes, Xpo Gallery, Paris, FR
Transmutation, commissariat : Etienne Gatti, La Tapisserie, Paris, FR
Chair digitale/chant d'hybris, Festival Empreintes numériques, Toulouse, FR
Memento, commissariat : Portraits, Area Galerie, Paris, FR
Net Fever, Magazine en ligne de la Gaité Lyrique, FR

2011
Lafiac.com, Ceci n'est pas la FIAC, en ligne sur www.lafiac.com.
BYOB Paris, Plateforme, Paris, FR
Open Internet, Speed Show vol.5, commissariat : Aram Bartholl, Marie Lechner & Anne Roquigny, Welat Internet café, Paris, FR
Fast Movies, Festival de Liège, BE
Chroniques informatiques, Magazine en ligne de la Gaité Lyrique, FR
Lafiac.com, Ceci n'est pas la FIAC, en ligne sur www.lafiac.com, FR

2010
Auto/portraits, commissariat : Portraits, Galerie Jeune Création, Paris, FR
DCODD, Forum des images, Paris. Avec le collectif Microtruc.

« La Borne »

eRikM

La première guerre mondiale a laissé un grand nombre d'images et de films d'archives. Sur le plan sonore, un bout de film 35mm en nitrate, contient le seul extrait sonore connu. Ce fragment étant néanmoins trop court et inflammable, il ne peut être techniquement audible.

Sous l'impulsion du festival Gamerz (Aix-en-Provence) dont les fondamentaux questionnent les langages machine sous toutes ses formes, j'ai voulu à travers cette Borne, re-injecter tel un écho temporel, la question du code dans un contexte historique. Elle fait référence aux bornes de la Terre sacrée du poilu et artiste, Gaston Deblaize.

Cette pièce sonore est constituée de 16 codes joués de manière aléatoire.

Ces codes ont été créés par des soldats Amérindiens Choctaw de l'armée des Etats-Unis d'Amérique en octobre 1918. L'objectif étant la communication radio entre régiments, bataillons...

Jusqu'alors, chacune des nations communiquait dans leurs propres langues, mais le colonel A.W. Bloor eu l'intuition que ces messages, étaient espionnés par l'adversaire. A son initiative, les futurs « Code Talkers » eurent en préambule, la mission d'adapter le langage polysynthétique Choctaw au vocabulaire militaire de l'époque. 1er bataillon = un grain de maïs - Un colonel se traduit en cerf, un général en bison. De cette transposition à mon sens poétique, l'idée de retrouver ces codes et de les rendre à nouveau audibles, captiva mon attention.

Les 18 Code Talkers, de la 36e Division, section E, utilisèrent ces codes via les radios militaires DeForest BC-14 A dans la nuit du 26 octobre 1918. Cette nouvelle ruse désempara l'ennemi, et en moins de trois jours, ils battaient en retraite.

Ces engagés volontaires d'on l'idiome inconnu aux oreilles des multiples ethnies présentent lors de ce conflit, fut l'un des éléments fondamentaux de la capitulation de l'adversaire. Les Choctaws ont été garants du code jusqu'à sa déclassification en 1968. La reconnaissance et la gratitude par les Occidentaux, furent tardives.

De plus, un des résultats de ce conflit fut l'amorce de l'industrialisation de l'agriculture, entraînant une transformation profonde de la terre et des paysages, jusqu'à la modification génétique du vivant. Dans ces paysages, maintenant pollués à l'extrême, le contraste avec la cosmogonie des autochtones d'Amérique du nord, est éclairant. La terre étant sacrée et inviolable, le concept d'accumulation de richesse et de propriété est considéré comme une maladie mentale. Le territoire où ils vivent ne leur appartient pas car ils sont le territoire, ils appartiennent au territoire.

« Au cours du 19e siècle, un vieux chef Choctaw préméditait que la langue de son peuple traverserait les océans et sauverait des vies. »



La Borne, eRikM, 2018
Objet Sonore



À PROPOS DE L'ARTISTE

eRikM (FR)

<http://www.erikm.com>

Depuis 1992, eRikM étend son terrain d'expérimentation artistique sur les scènes internationales. Attentif au maintien de la fusion entre pensée, instinct et sensibilité, il ose la simultanéité des pratiques et la mise en tension de différents modes de composition, dans et avec tous les langages.

Depuis son expérience première de guitariste jusque dans ses recherches plastiques et visuelles, il prend le risque d'échapper à toute tentative de catégorisation hâtive. Très vite considéré comme un virtuose des platines et des arts sonores (1996), eRikM traverse les mondes-systèmes dits « indépendants », « institutionnels » et les territoires (France - International). Dans le même temps (1997), il développe une approche ouvertement prospective du médium technologique, à la fois comme outil de développement d'un modèle économique et comme instrument de création, de production, de diffusion.

Un processus qui ne cesse jamais de traiter les matières sonores comme un organisme vivant, en mutation permanente, exposé au risque de l'accident comme à celui du ravissement et de l'unisson. Parce qu'il fait jouer tous les contraires dans la démarche d'improvisation, ce geste s'inscrit au plus haut des expressions d'intensité, misant à la fois sur sensation et entendement, farce et gravité, instinct et anticipation.

Ses œuvres mettraient alors en tension l'intime et le politique, le populaire et le savant, mais sans démonstration, plutôt à partir de courts-circuits, de matériaux (dé)générés en live - de la référence au bruit ; comme autant de façons de saisir chaque instant sur le vif. Son intérêt pour la phonographie est intrinsèquement lié à l'équivalent des phénomènes électroniques générés par la nature. Au fil du temps, les rencontres et collaborations s'impulsent naturellement avec des publics et des tempéraments : Luc Ferrari, Christian Marclay, Mathilde Monnier, Jerome Noetinger, Fm Einheit, Les Percussions de Strasbourg... Autant d'heureuses « co-incidences » qui marquent cette recherche instinctive de transmutation, ces jeux sur plusieurs plans. Depuis 1997, seul ou accompagné, eRikM se déplace pour jouer (5 à 7 projets « on tour ») ou conçoit des œuvres spécifiques, transversales, pour des espaces et des commandes (discographiques, radiophoniques, installations, vidéos...). Entre ces temps, irriguant l'émergé, les fragments les plus personnels continuent de s'assembler pour construire, à partir notamment de quelques-uns de ses arts premiers (photographies, dessins, objets plastiques, vidéo), une vision kaléidoscopique singulière. In fine, tout son travail résonne certainement de ses recherches en bordure des sciences et d'une poésie curieuse du monde.

2017

Cathode An exhibition of eRikm
Dalle LCD & Led or Cold Cathode
Piece from 2013 to 2017
Le séchoir / Mulhouse . France

2016

Laboratoire de L'art - Art laboratories
Exposition collective / oeuvre exposé :
Staccato
Musée des Art et Métiers / Paris . France

Vidéo previews - aUTO PORTRAIT
À l'occasion de la sortie de l'ouvrage LE
CINÉASTE AU TRAVAIL de Muriel Tinel-Temple.
Paris . France
(éditions Hermann)

2015

Vidéo previews - Generescence Soustractive -
Collectif Blast . Angers . France

2013

Vidéo previews - Depressive Fighter I & II -
Mire . Nantes France

2012

inONDible An exhibition of eRikm
Spiccato / Instincteur / Porn-Noise / Amoco
Score I
Cause & effect / Simulacre / Video selection
...
LA FENETRE & Festival 100%
Montpellier France

Vidéo previews
Austral / VA@UUM
Musée Fabre & Festival 100%
Montpellier France

Vidéo previews
Desert Numerique . Saint-Nazaire-le-Désert
France

Vidéo previews - aUTO PORTRAIT -Digicode . Elu
par cette crapule - Le Havres . France

Installation
Phonographes Vinylisés
By Martin Tetreault
With J.VAUGHN . M.ROSENFELD . P.JECK . F.FAGES
. C.V.BEBBER .
Y . LEGUAY . ERIKM . H.CHULKI . O.YOSHIHIDE
. C.GREEN
Manif d'art 6
Quebec Canada

Video Installation
Simulacre
les rencontres de L'ORME with ECM ZINC
Marseille France

2011

VA@UUM An exhibition of eRikm
VA@UUM ' Installation version' - Simulacres -
aUTO PORTRAIT
Listening
Transfall / Visitation / Lux Payllettes / Steme
/ Variations Opportunistes
Sixpériodes / Mon0 FaCe MirRor / Frame / Zygnosis
bCUBICO Galeria
Recife. Pe. Brasil

La Formule du Binôme #2 : eRikm / Seulgi Lee
exhibition : Instincteur - Border - Autodafe -
Austral
Les Instants Chavires
Montreuil . France

Videofformes Festival
Art vidéo et cultures numériques
Vidéo previews Austral
Clermont-Ferrand . France

Vidéo previews - Corner - Elu par cette crapule
- Le Havres . France
Vidéo previews - aUTO PORTRAIT - Levox - E*M -
Mire . Nantes France
Vidéo previews - aUTO PORTRAIT - Light cone
Scratch . Paris . France
Vidéo previews - HQME - Elu par cette crapule -
Le Havres . France
Vidéo previews - Levox - Heure Exquise ! . Mons-
en-Baroeul . France

2010

Patholitique An exhibition of eRikm
exhibition : Drawing - Collage - Image Generative
Galerie OÙ & Festival Nuit D'hiver
Marseille . France

Vidéo previews
Austral - Corner - Generescence ... - Depressive
Fighter I&II
hQme - aUTO PORTRAIT - Correlation I
Clover hall, kambai-kan, doshisha univ.
Kyoto . Japan

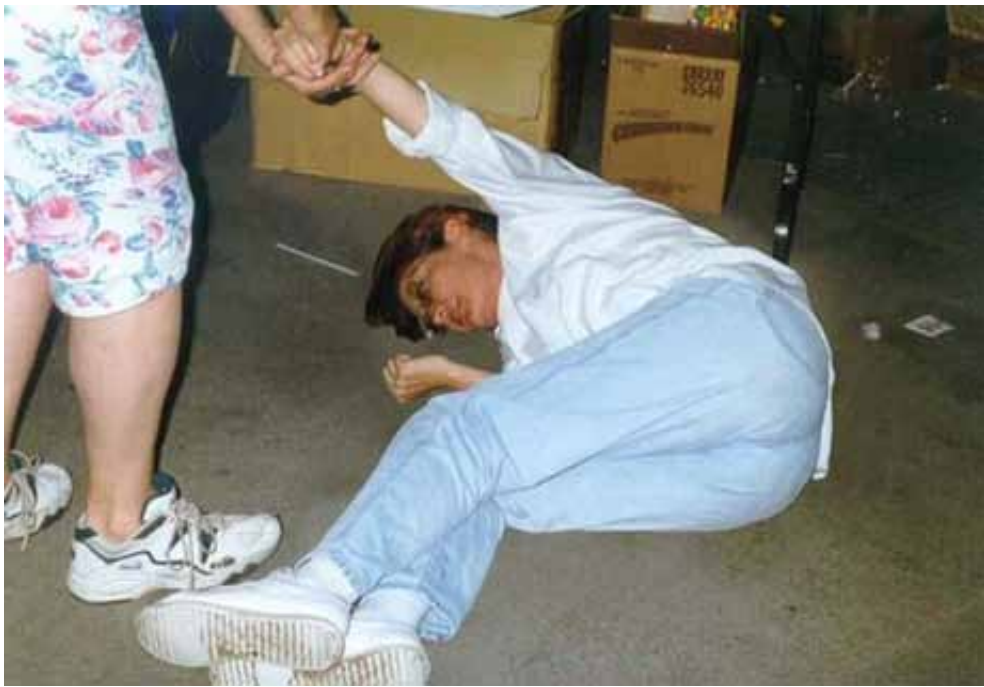
BOURSES ET DISTINCTIONS

2017 CNC / DICRÉAM, Aide au développement, Paris,
FR
2017 Nominée au Prix Sciences Po pour l'art
contemporain, FR
2016 Finaliste, prix Opline Prize, FR
2014 CNC / DICRÉAM, Aide au développement, Paris,
FR

« Resurrections » (Série)

Harm van den Dorpel

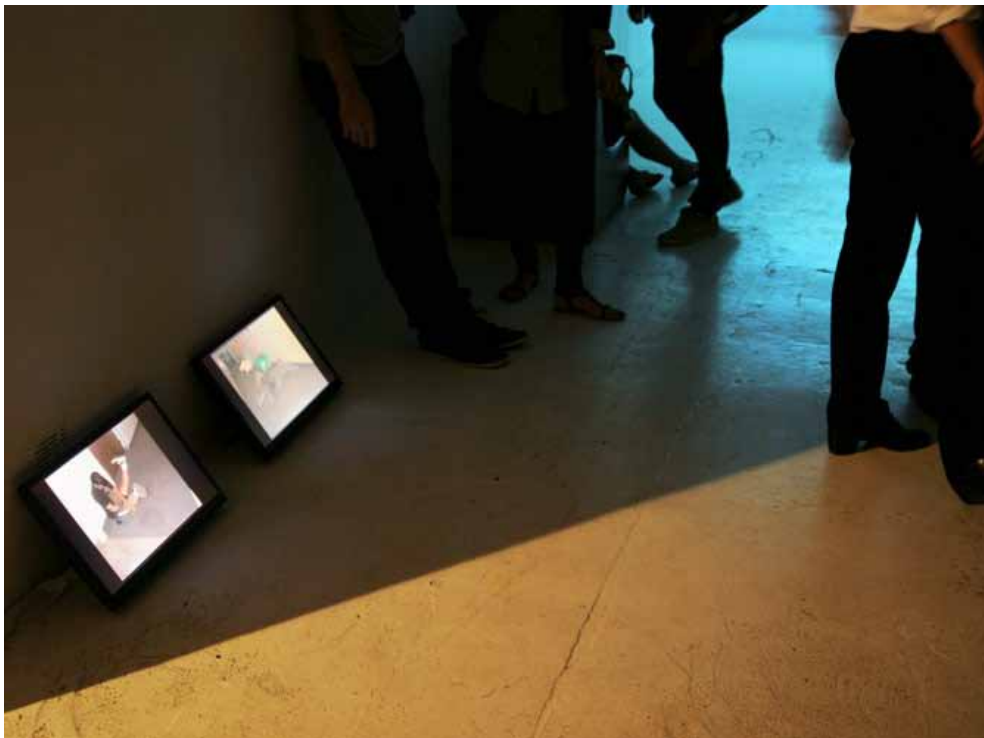
Resurrections est une série de sept animations réalisées à partir d'une collection de photographies prélevées sur internet. Compilation d'individus endormis, plongés dans un coma que l'on soupçonne éthylique, Harm Van Den Dorpel s'empare des ressources internet les plus triviales pour leurs insuffler une vie artificielle en appliquant le procédé littéral de l'animation. Malgré eux, les corps figés prennent progressivement leur autonomie pour entrer dans un état de lévitation. La série des *Resurrections* propose ainsi d'observer le miracle d'internet et permet à ces néo-fantômes piégés à jamais sur le réseau de s'échapper du contexte de leur prise de vue.



Resurrections (série), Harm van den Dorpel, 2009
Extraits, animation vidéo sd, muet, couleur, boucle



Resurrections (série), Harm van den Dorpel, 2009
Extraits, animation vidéo sd, muet, couleur, boucle



Resurrections (série), Harm van den Dorpel, 2009
Extraits, animation vidéo sd, muet, couleur, boucle
et vue d'exposition 'Contre-temps', Galerie des grands bains
douches, Marseille



À PROPOS DE L'ARTISTE

Harm van den Dorpel (NL)

<https://harmvandendorpel.com>

Harm van den Dorpel (né en 1981 à Zaandam, aux Pays-Bas) est un artiste conceptuel basé à Berlin. Son travail a été exposé à l'international en Allemagne, aux États-Unis, en Italie, au Royaume-Uni ainsi qu'aux Pays-Bas.

Sa pratique s'inscrit dans la création de sculptures, de collages, d'animations informatiques, de graphiques générés par ordinateur et de design d'interaction. Il est considéré comme une figure clé de l'art post-Internet.

Dans son travail, il observe la manière dont les algorithmes analysent nos archives numériques et comment ces derniers peuvent guider l'artiste dans son choix esthétique, menant à une symbiose de création entre homme et machine.

Harm van den Dorpel propose de révéler la structure et le raisonnement de sa propre conscience, ses associations implicites et ses hypothèses. Dans ce processus, il emprunte des idées à la psychanalyse, aux écrits de Jacques Derrida et à l'intelligence artificielle...

Ces dernières expositions ont eu lieu au Museum Kurhaus Kleve, au New Museum à New York, au Centre d'Art Contemporain Ullens à Beijing, en Chine, au Museum of Modern Art de Varsovie et au Netherlands Media Art Institute d'Amsterdam.

Harm van den Dorpel est représenté par la galerie Neumeister Bar-Am à Berlin et American Medium à New York.

- Festival Mois Multi10, Québec
- Exposition Sk-interface, Le Casino, Luxembourg
- 2009
- Festival BRXL BRAVO, Bruxelles, Belgique
- Festival Happy News Ears, Courtrai, Belgique
- Festival Montpellier 100%, Montpellier
- Festival Immatérielles, Maison des Métallos, Paris
- Club Transmédiat 09, Berlin, Allemagne
- 2008
- Nuit électrique, Théâtre de l'Agora, Evry.
- Festival Scopitone, Nantes
- Festival Tuned City, Studio de radio de la DDR, Berlin, Allemagne
- Stade de foot, Berlin Mitte, Allemagne
- Festival Octopus 2008, Paris
- La Générale, Paris
- Festival Placard X, Paris
- Electrobolochoch 03, Château de Veauce, Allier
- Café Charbon, Nevers
- 2006
- Fêtes des lumières, Lyon
- Musée d'art moderne de Lille
- Les Voûtes, Paris
- Panorama 6, Le Fresnoy
- Friche RVI, Lyon
- Plasticiens du Web, Centre Pompidou, Paris
- 2005
- Festival Neue Musik Rumlingen, Suisse
- Galerie USTL, Lille
- Galerie Interieure, Lille
- Manifesta #4 - Free-Manifesta, Francfort, Allemagne

Conférences / Enseignement / Recherche

2017 - 2015

- Groupe de recherche : Incertitude des Formes / Fresnoy / CNRS

2017

- Workshop Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Paris

2016

- EMA Fructidor - Ecole d'Art de Châlon-sur-Saône

2014

- Workshop Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence : installation sonore

2013

- Upgrade#, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

2012

- Conférence, auditorium de plein air, symposium Locus Sonus, Nantes

2011

- Conférence, Média Cité, Bordeaux
- Enseignant invité - Atelier à L'Ecole Supérieure d'Aix-en-Provence (Radio en milieu naturel)
- Artiste invité - Ecole Supérieure d'Aix-en-Provence (visite d'étudiants diplômables)
- Conférence, Nouveaux rapports au public,

Ars Numérica, Montbéliard

2010

- Conférence, Systèmes audio-tactiles, Musée des Beaux Arts de Québec.

2009

- Enseignant invité - Atelier à l'Ecole Supérieure d'Art de Poitiers (Projets sonores en espace public)

- Enseignant invité - Atelier à L'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (Projection sonore)

2008

- Enseignant invité - Ecole Supérieure des Beaux Arts de Marseille (Installer des sons) (2008/2007)

- Conférence, Systèmes audio-tactiles, Microvision Kawenga, Montpellier

- Enseignant invité - Atelier au Fresnoy, audio [dé]contextualisation

2007

- Enseignant invité - Atelier Villa Arson (Réseaux sonores), Nice

- Conférence, Virtualité des espace sonore, symposium Locus Sonus, Villa Arson, Nice

2005

- Conférence, Systèmes sonores génératifs, Galerie Ars Longa, Paris

autres productions, aides, acquisitions

Aides, prix, résidences

2018

- Résidence Fondation Camargo avec l'Institut Pythéas et le Parc National des Calanques.

2017

- Aide au développement DICREAM / CNC, projet Modulation en Zone Pavillonnaire

- Résidence .ORG, St Pierre (26)

2016

- Résidence Cassiopeia, Gardoussel, Cévennes

2015

- Résidence La Pommerie, La Villette

2013

- Résidence à La Chartreuse, Villeneuve lez Avignon

- Aide à la création, FNAGP

2012

- CAC art visuel, Région Paca

- Aide à la maquette DICREAM, projet Isotropie de l'ellipse Tore

- Résidence de création, Fondation Vasarely

2010

- Aide à la maquette DICREAM / CNC, projet Toposone

2008

- Aide à la création Hauptstadt Kultur Fond, Berlin, Allemagne

- Aide à la maquette DICREAM / CNC, projet Stimuline

- Résidence TESLA, Berlin, Allemagne

« Le Hublot » (Dyptique - Série)

Géraud Soulhiol

Utilisant Google Earth sous la forme d'une installation vidéo, la série *Le Hublot* constitue une sorte d'introduction aux territoires imaginaires de Géraud Soulhiol. À travers le cercle évidé d'un cache noir qui évoque le hublot d'une capsule spatiale, on observe les vues aériennes du monde qui défilent en une lente dérive. On a ainsi l'impression de regarder la surface de la Terre à la loupe, afin de discerner des détails qui restent flous. Offrant la possibilité d'un nouveau point de vue, le logiciel provoque un basculement de l'expérience même de l'image, sur laquelle s'enracinent les rêveries de Géraud Soulhiol dont sont issus ses «territoires fantasmés» et «univers flottants».

« Google Earth® recompose aujourd'hui la planète par un maillage d'images. Ce logiciel propose une recomposition fascinante. À l'époque des grandes expéditions, des terra incognita, les explorateurs s'entouraient de dessinateurs pour réaliser des cartes et des croquis. Les cartes étaient ensuite recomposées en fonction de ces souvenirs de périples. Certaines zones étaient alors totalement fantasmées par rapport à la réalité. Cette vision de l'inconnu donnait lieu à la représentation de continents, ou de contrées, tels des monstres marins imaginaires. Avec Google Earth® le monde est presque en train de se clore. On connaît à peu près tout, et on se trouve coincé sur cette terre quasiment totalement découverte. Mes dessins se présentent alors telle une nouvelle possibilité d'agencement, en vue de produire un monde quasi parallèle. Cette recomposition, avec une légèreté apparente, pose finalement aussi la question du devenir humain.»

« Territoires Recomposés »

Les explorateurs des temps anciens recomposaient les cartes à partir de leurs souvenirs. Géraud Soulhiol reconstitue des mondes, ré-agence des motifs et des images collectés à partir de Google Earth. On peut parler d'une forme de banque de données, des images du monde comme des éléments de décor dans lesquels il puise pour récréer de nouveaux territoires fictionnels, mutants et anachroniques. L'art de jouer avec les échelles, l'utilisation des angles et points de vue, des différentes formes de perspective, des vues en plongée, de la symétrie participent de la puissance évocatrice de ses œuvres.

« Les Plongées » (Série)

Géraud Soulhiol poursuit avec cette série le projet du Hublot. Nous sommes là, face à une série de gouaches vernies sur porcelaine où le dessin miniature donne à voir des vues satellitaires visant à procurer une sorte de vertige au regardeur. Ces vues, transformées par différents ajouts (pylônes, nuages, etc), nous plongent dans une succession de fictions.

« Les Projections » (Série)

Géraud Soulhiol

Avec cette série de dessins au crayon sous cadre, Géraud Soulhiol nous propose une tentative visant à projeter le regard dans les paysages «pliés». Ces dessins semblent être pris sur le vif, donnant à voir une nature où les reliefs paraissent mécanisés par l'ajout d'une trame venant les modeler. L'effet immersif est accentué par un jeu de trompe-l'oeil sur les verres des cadres. Des cercles réalisés au pochoir et à la peinture à l'huile dessinent une sorte de loupe qui vient orienter le regard vers une partie des dessins.

« Les Portraits » (Série)

De la Terre vue d'en haut, passons à la Terre vue d'en bas avec les champignons de Géraud Soulhiol. Peints à la gouache sur des soucoupes à café en porcelaine, ils sont présentés di sotto in su, en contre-plongée, ce qui a pour effet d'accentuer leur monumentalité et leur étrangeté. Tortillant leur chapeau vers le haut pour s'extraire de leur coque, s'épanouissant vers la lumière, solides sur un pied épais et sensuel, ils recherchent la hauteur tout en étant confinés dans leurs cercles à petite échelle. L'horizon, toujours radieux et souriant, sert d'appui à un premier plan devenu hallucinatoire. Les décorations des tasses prolongent le dessin à merveille, tout en les nimbant d'une aura délicieusement kitsch.

Texte de Céline Flécheux



Le Hublot (série), Géraud Soulhiol, 2018
Vue d'exposition, projection vidéo, muet, couleur, boucle

Territoires recomposés, Géraud Soulhiol, 2017,
collages numériques, dimensions variables, impressions
numériques sur dos bleu, découpées et contrecollées au mur,
«Ils était une fois le territoire». Vue d'exposition,
Centre d'art et de la Photographie de Lecture.



Territoires recomposés, Géraud Soulhiol, 2018
Vue d'exposition, collages numériques, dimensions variables,
impressions numériques sur dos bleu, découpées

Les Plongées, Géraud Soulhiol, 2017
série de 10 dessins, dimensions variables, gouache et vernis sur
sous-tasses en porcelaine

Les Projections, Géraud Soulhiol, 2017
série de 13 dessins, dimensions variables, crayon 6B sur Canson
blanc et peinture à l'huile sur verre



Les Plongées, Géraud Soulhiol, 2017
série de 10 dessins, dimensions variables, gouache et vernis
sur sous-tasses en porcelaine

Les Projections, Géraud Soulhiol, 2017
série de 13 dessins, dimensions variables, crayon 6B sur
Canson blanc et peinture à l'huile sur verre
crédit photo: Yohann Gozard



À PROPOS DE L'ARTISTE

Géraud Soulhiol

<http://www.geraudsoulhiol.com>

<http://www.2248m2.com/2010/08/geraud-soulhiol.html>

L'oeuvre de Géraud Soulhiol s'apparente à des microfictions où le dessin, par montage, devient un moyen d'investigation et de circulation entre diverses sources iconographiques, élaborant des hétérotopies visuelles où éléments géographiques, naturels, architecturaux, et technologiques se télescopent.

Géraud Soulhiol est diplômé de l'école supérieure des beaux-arts de Toulouse.

Son travail a fait l'objet d'expositions personnelles et collectives ; en 2018 : Il était une fois le territoire au Centre d'art et de photographie de Lectoure ; en 2017 : Paréidolie, salon du dessin contemporain à Marseille, Co-mutations, Parcours d'art contemporain en Vallée du Lot ; en 2016 : Arena à la galerie 22,48 m² à Paris, Nouveaux Horizons à la galerie jeunes publics du Centre Pompidou Metz ; en 2014 : Jeune Création au Cent-Quatre à Paris, Les esthétiques d'un monde désenchanté au Centre d'Art Contemporain de Meymac, Still Water à la galerie 22,48 m² à Paris.

Né en 1981

Vit et travaille à Paris
représenté par la galerie 22,48m2 (Paris)

Expositions

2018

Il était une fois le territoire - exposition
personnelle - Centre d'Art et de la
Photographie - Lectoure

2017

Stories from nowhere - exposition collective
- Centre d'Art Bastille - Grenoble

Paréidolie - exposition personnelle - Salon
International du Dessin - Marseille

CO-MUTATIONS - exposition collective -
Parcours d'Art Contemporain en Vallée du Lot
- Maison des Arts Georges et Claude Pompidou
Cajarc

2016

Festival Gamerz 12 - exposition collective -
Aix-en-Provence

Arena - exposition personnelle - galerie
22,48m2 - Paris

Birds and Spaces - exposition collective -
B4BEL4B Gallery - Oakland - États-Unis

DP2F - exposition collective - galerie Jeune
Création - Paris

Micromégas - exposition collective - Galerie
de l'Etrave - Thonon-les-Bains

Nouveaux Horizons - exposition personnelle
- galerie Jeunes Publics - Centre Pompidou
- Metz

Suspended - exposition collective - galerie
22,48m2 - Paris

2015

Paysages comme une image - exposition
collective - Salle Lucie Aubrac - Montmorency

2014

Jeune Création 2014 - exposition collective -
Le Cent-Quatre - Paris

Les esthétiques d'un monde désenchanté -
exposition collective
Centre d'Art Contemporain de Meymac

Parcours Contemporain - exposition collective
- Fontenay-le-Comte

Still Water - exposition collective - galerie
22,48m2 - Paris

Drawing Now 8 - salon du dessin contemporain
focus de la galerie 22,48m2 - espace communes -
Paris

2013

La Vue - exposition personnelle - galerie 22,48m2
- Paris

Festival Gamerz 09 - Projet Arena - Aix-en-
Provence

Play/Display - exposition collective - galerie
22,48m2 - Paris

-
Tricoter la ritournelle - exposition collective
- galerie Marine Veilleux - Paris

No Milk Today - exposition collective - Kunsthalle
HB55 - Berlin

2012

Papier(s) 2 - exposition collective - galerie
Linette - Montpellier

Seconde Nature - exposition collective -
Projective City - Paris

2011

Festival Gamerz 07 - galerie Susini - Aix-en-
Provence

Road Strip 04 - Pavillon Blanc - Centre d'art de
Colomiers

Vanités - exposition personnelle - Projective
City - Paris

56ème Salon de Montrouge

Parutions

Catalogue du salon Jeune Création 2014

Catalogue du salon du dessin contemporain Drawing
Now 8

Artisans Numériques, sous la direction d'Ewen
Chardonnet, éditions HYX

Catalogue monographique La Vue, éditions galerie
22,48 m2

Catalogue du festival Gamerz 09

Catalogue Play/Display, éditions galerie 22,48
m2

Contribution à Zawia « Change », magazine d'art
et d'architecture alternative Égyptien,
présentation de l'oeuvre « La Bataille ».

Catalogue du festival Gamerz 07

Catalogue du 56ème Salon de Montrouge

Catalogue 100% Coton - exposition des étudiants
diplômés des Beaux-Arts

TEMPS FORTS DE L'EXPOSITION



Vernissage en présence des artistes :
Samedi 10 Novembre à partir de 13h00

- Vernissage : Samedi 10 Novembre | à partir de 13h00
- . 'Agrégation de porteuses dans l'Ultrakurzwellen' - performance
Julien Clauss - Samedi 10 Novembre | 14h

GALERIE DES GRANDS BAINS

DOUCHES - MARSEILLE

'master/slave'

Exposition monographique de Quentin Destieu

Du 09 Nov au 15 Décembre 2018

Vernissage Jeudi 8 Novembre à partir de 18h30 - 23h00

**Dans le cadre de la thèse Théorie et Pratique de la Création Artistique et Littéraire Aix-Marseille Université
UNE CO-PRODUCTION ART-CADE, DIFFUSING DIGITAL ART & OTTO-PROD**

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

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

Face aux pensées techno-positives qui animent les scènes politiques, industrielles et financières depuis plusieurs décennies autour des notions obsolètes de progrès et d'innovation, s'organisent des réflexions de la part d'une contre-culture où artisans, artistes et intellectuels dénoncent une forme de « dystopie orwellienne »¹ actuelle dans laquelle l'individu perd peu à peu sa liberté et son autonomie au profit des machines et de l'élite qui les fabrique.

Cette vision critique d'une société d' « hyper-contrôle », dont les objectifs principaux seraient le profit économique et le contrôle de l'individu, est à l'origine de nouvelles fabriques numériques qui défendent des utopies alternatives et égalitaires dans lesquelles elles proposent à l'humanité de renverser ce rapport de domination par son droit à une certaine 'souveraineté technologique' : intelligence collective, accès au savoir-faire commun, Do It Yourself

Quentin Destieu est de ces artistes qui, au-delà d'utiliser les technologies numériques comme matériaux de création, les utilisent comme supports de réflexion. Par son exposition éminemment politique « master/slave », dont le titre reprend une terminologie de programmation informatique aujourd'hui controversée², il mêle avec humour actes psychomagiques et détournement de technologies dites 'numériques' comme armes de subversion aux tendances techno-libérales dominantes : une reconquête personnelle, empreinte de liberté, des techniques et ressources face une forme de matérialisme exacerbé détrônant la philosophie humaniste.

¹ 1984 est un livre d'anticipation de Georges Orwell datant de 1948

² la paire «master/slave» (terminologie de langage de programmation) a récemment été remplacée par des terminologies comme «leader/follower» ou «primary/replica» par la communauté Python.



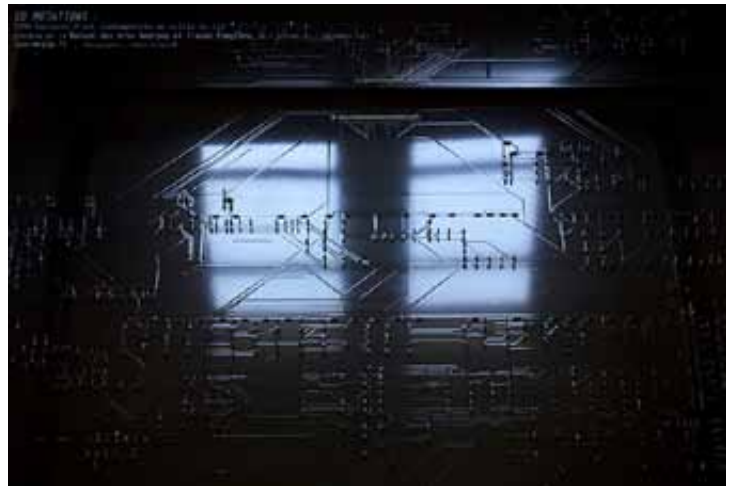
Maraboutage 3D, Quentin Destieu
Vues d'exposition, Parcours d'art Co-Mutations, Maison des arts Georges et Claude Pompidou.
Installation, impression 3D, tissu, laine de mouton 2017.

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

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

CO-MUTATIONS

12th Parcours d'art contemporain en vallée du Lot
présenté par la Maison des Arts Georges et Claude Pompidou, du 2 juillet au 2 septembre 2017
www.magcp.fr Photographie : Fabrice Gouard ©



A cœur ouvert, Quentin Destieu

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

Agrandie à échelle humaine, l'architecture du premier - et dernier - microprocesseur dessiné par la main de l'Homme, le intel 4004 (1972) prend, dans cette scénographie, la mesure de son aura mythique. Du fait de leur complexité, tous les processeurs qui suivirent furent produits par des programmes informatiques. En renouant avec un savoir-faire humain, confisqué en quelque sorte par les machines, l'artiste révèle un réseau basé sur la commutation électrique de plus de 2300 transistors, habituellement invisibles à l'œil nu. Il donne à voir une partie cachée des systèmes qui gèrent aujourd'hui nos vies, leur temporalité... et invite à considérer l'archéologie de ces nouveaux médias.

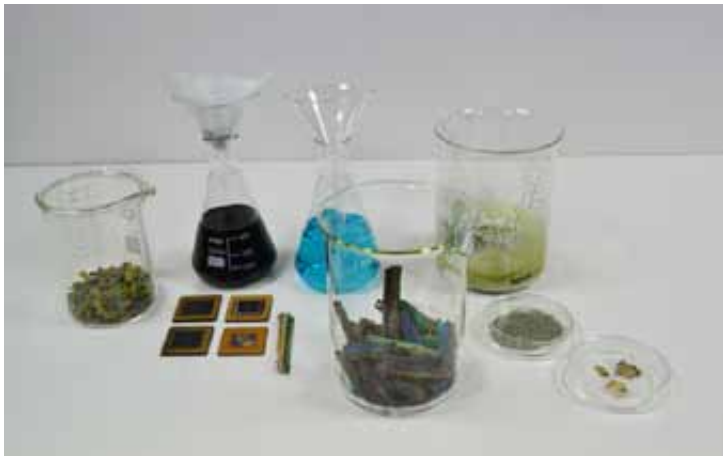
Martine Michard



Refonte, Quentin Destieu
Vues d'exposition, Galerie 22,48m2.
Techniques mixtes, 2014-2015.

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

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



Gold revolution, Quentin Destieu
Installation, 2015.

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



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

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

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

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

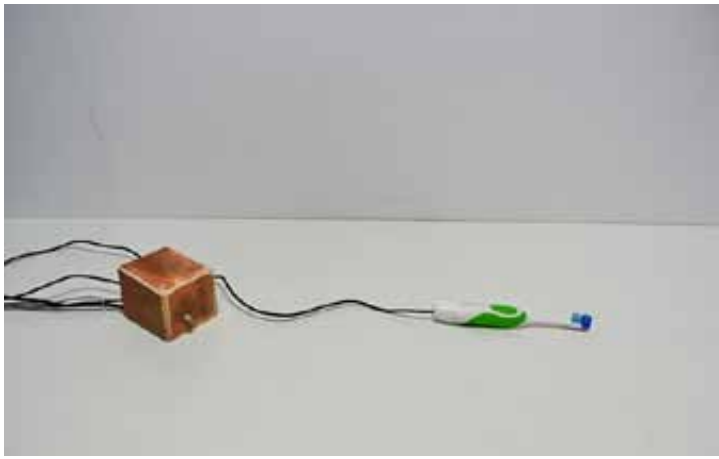


Mon ordinateur commence à fumer, Quentin Destieu, Sylvain Huguet
Installation, 2012.

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

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

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



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

La brosse à dents qui chante L'internationale

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

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

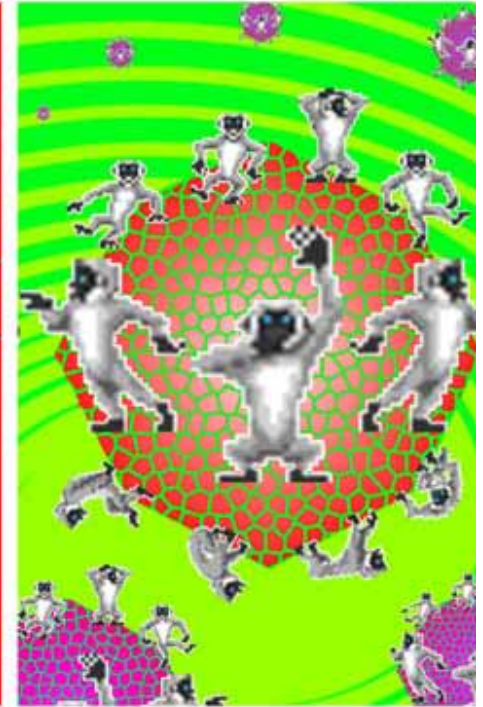
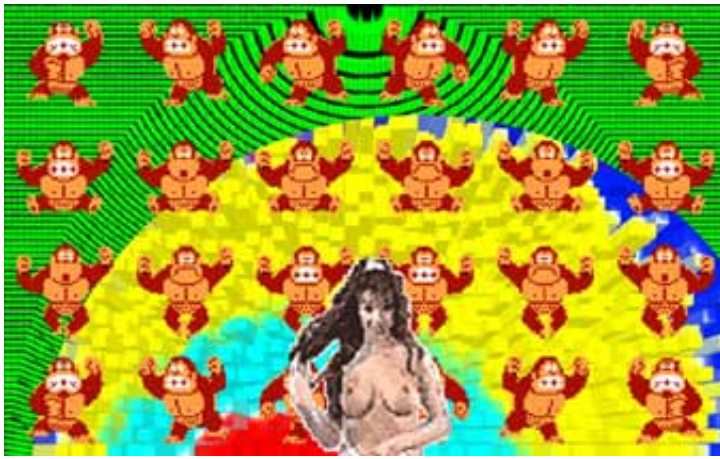
Objet connecté, la brosse à dents augmentée permet de diffuser l'Internationale communiste par vibrations au plus près de l'individu en passant directement par la racine de ses dents.

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



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

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



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

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

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

TEMPS FORTS DE L'EXPOSITION



Vernissage en présence de l'artiste :
Jeudi 08 Novembre à partir de 18h30

- Vernissage : **Jeudi 8 Novembre | à partir de 18h30**
- . Alambic DIY - performance | **à partir de 20h**
- . Pé Pé aka Pacific Princess - DJ Set | **à partir de 22h**

- Nocturne : **Vendredi 9 Novembre | jusqu'à de 20h00**

- Soutenance de thèse : **date à venir**



À PROPOS DE L'ARTISTE

Quentin Destieu (FR) - Collectif Dardex

<http://dardex.free.fr>

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

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

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

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

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

BIOGRAPHIE

Quentin Destieu

Né le 7 décembre 1980 à Cahors (46)

Formation :

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

Norbert Elias, Aix-Marseille Université

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

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

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

1999 : baccalauréat économique et social (46)

Activités artistiques

Principales expositions et festivals :

2017

Non-Compliant Futures , Eastern Bloc, Montréal, Canada

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

Private joke Galerie Gouvenec Ogor, Marseille

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

Résidence Point Org , Beaumont-en-Diois

2016

Festival Safra Numérique , Espace Safran Amiens

Exposition Anachronisme , Espace multimédia Gantner, Bourgne

Exposition Good luck archaeologists , Maribor, Slovénie

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

2015

Festival Frankenstein Media , Avignon

Exposition Détours , Valaurie

Exposition Laps , Le Carreau, Cergy

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

Exposition Anachronisme , IMAL, Bruxelles, Belgique

Exposition Occur , galerie 22,44m2, Paris

Exposition Refonte , Friche belle de mai, Marseille

2014

Festival Accès(s) , Pau

Exposition Art Hack Day , université Parsons, Paris

Festival Zik Zac , Aix-en-Provence

Fête des 01 , Labomedia, Orléans

2013

Nuit blanche , Metz

Festival GAMERZ 09 , Aix-en-Provence

Congrès de l'AMCSTI , École des Mines, Gardanne

Fête des 01 , Labomedia, Orléans

Enter 6 Festival, Biopolis , NTK Gallery,

Prague, République Tchèque

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

2012

Le Hublot , Nice

Ciotat Digital Art , La Ciotat

Festival GAMERZ 08 , Aix-en-Provence

2011

Festival ENIAROF , Poitiers

Festival GAMERZ 07 , Aix-en-Provence

Amber festival , Istanbul, Turquie

Nuit blanche , Amiens

Festival Lift Experience , Palais du Pharo, Marseille

Festival Enter 5, Datapolis , NTK, National

Technical Library, Prague, République Tchèque

Festival Bouillants Corpus Numerica . Le

Diapason, Rennes ; La Laiterie, Vern sur Seiche

; Station Vaste Monde, Saint-Brieuc

Exposition à la Maison Populaire de Montreuil

2010

Festival GAMERZ 06 , Aix-en-Provence

Festival MFRU , Maribor, Slovénie

Festival ISI , Rétrospective, Montpellier

Fête des 0/1 , Labomédia, Orléans

Festival Bouillants #2 , Brest

Festival Bouillants #2 , Vern sur Seiche, Rennes Métropole

Festival Bouillants #2 , Station Vaste Monde, Saint-Brieuc

Festival Bouillants #2 , Le Diapason, Rennes

2009

Exposition Sensations Inouïes , El Médiateur, Perpignan

Exposition Playground , Nuit Blanche, Metz

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

Festival Enter 4 , DOX, Prague, République Tchèque

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

Festival Hybride,

ECM Kawenga, Montpellier

Festival GAMERZ 04, Aix-en-Provence

2005-2008

2008 : Exposition GAMERZ 03, Istanbul, Turquie

2008 : Salon Jeune Création, Paris

2008 : Exposition Urban Proof, Galerie Nikki Marquardt, Paris

2008 : Web Flash festival, Centre Pompidou, Paris

2008 : Exposition GAMERZ 02, Aix-en-Provence

2007 : Cycle de performance, La Vitrine, Maribor, Slovénie

2007 : Exposition Coimbra - Aix-en-Provence, Galerie Santa Clara, Coimbra, Portugal

2006 : Exposition GAMERZ, Aix-en-Provence

2006 : Festival Eniarof_02, Aix-en-Provence

2006 : Festival Arborescence, Aix-en-Provence

2006 : Festival Emergence, maison de la ville, Paris

2006 : Festival Park in Progress, Marly-le Roi

2006 : Festival Un peu d'Alice, Marseille

2006 : Sperm festival, Abaton, Prague, République Tchèque

2005 : Festival Kinoléon, Paris

2005 : Festival Eniarof 01, Aix-en-Provence

Enseignement :

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

Workshops et ateliers :

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

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

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

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

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

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

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

2008 : Workshop IMMEDIATE, Cologne, Allemagne

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

Interventions, conférences :

2017

France culture, les carnets de la création
Fab-Lab festival, Toulouse

ENSP, Arles

Rencontre avec les artistes, portes ouvertes
aux Maisons Daura, MAGP, St Cirq-Lapopie
2016

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

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

2015

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

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

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

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

2008-2014

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

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

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

Conférence et présentation du collectif
Dardex, Le Hublot, Nice

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

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

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

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

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

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

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

Commissariat :

2017

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

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

2016

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

2015

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

2006-2014

Festival GAMERZ, Aix-en-Provence

Divers :

2003 : Création du collectif d'art numérique
Dardex

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

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

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

2013-2014 : Parallax

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

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

2009-2011 : CHANCE - CHALLENGING Networked
CommunitiEs

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

A photograph of a gaming event. In the foreground, a large crowd of people is seen from behind, looking towards a stage. The stage is dimly lit with blue and purple lights. A person is visible on the stage, possibly a DJ or performer. A bright light source is visible on the left side of the frame, creating a vertical glow. The text "LES ÉVÉNEMENTS GAMERZ 2018" is overlaid in the upper right quadrant, enclosed in a white double-line border.

LES ÉVÉNEMENTS
GAMERZ
2018

« ALAMBIC DIY »

Performance de Quentin Destieu - DARDEX
Galerie des Grands Bains Douches - Marseille
Jeudi 08 Novembre | 20h



Quentin Destieu - DARDEX

À l'heure où les moyens économiques affectés à la culture se réduisent drastiquement, cet Alambic DIY, devient un outil privilégié permettant de recycler les reliquats des vernissages afin de préparer les prochains. Sa fonction écologique est basée sur le recyclage du vin.

Il produit une eau de vie originale, encore appelée 'fine', sortant à 80° et qui bénéficie d'une double distillation.

PÉ PÉ AKA PACIFIC PRINCESS

DJ-Set

Galerie des Grands Bains Douches - Marseille
Jeudi 08 Novembre | 22h



Pé Pé Aka Pacific Princess

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

<https://soundcloud.com/parallelprincess>

« AGREGATION DE PORTEUSES DANS L'ULTRAKURZWELLEN »

Performance radiophonique et sonore de Julien Clauss

Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

Samedi 10 Novembre | 14h



Julien Clauss

Durée 35 min.

Julien Clauss actionnera l'installation Salle de Brouillage selon le protocole suivant :

- #1 Alimentation de la tapisserie d'émetteurs dans la gamme VHF en +12V
- #2 Saturation des émissions en modulation de fréquence
- #3 Dérive le long de la bande FM recomposée
- #4 Goniométrie approximative
- #5 Manipulation de récepteurs et superposition de stations
- #6 Ajout de parasites dans le brouillage
- #7 Synthèse par modulation de phase

julien-clauss.bandcamp.com

« ALAMBIC SONORE »

Exposition & performance sonore de Vincent A., Pat Lubin et Shoï Extrasystole

avec les projections & images de Sophie Carles

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

Vendredi 16 Novembre | 14h - 22h



Vincent A., Pat Lubin et Shoï Extrasystole avec les projections & images de Sophie Carles

Oeuvre au paroxysme de la dualité et de la synesthésie, qui fait entendre les odeurs, les couleurs, les énergies et l'inécoutable, qui permet de visualiser les parfums, les ondes, les interdits et l'amour, qui donne la perception d'effleurer les effluves, les fréquences, les mouvements, la chaleur et la vie, qui laisse le pouvoir de déguster des nuances, des lumières, des sons, des bouillonnements, des connaissances et la mort. Le fruit de cette installation, de cette distillation, qui est la collaboration entre des chimistes, des musiciens, des inventeurs, des artistes, des agriculteurs, des chercheurs, et des alcooliques aboutit à la transformation et à la destruction même du fruit. Cette distillation clandestine, qui est très sévèrement sanctionnée par la loi, est ainsi installée aux yeux de tous. La vulgarisation de toute cette chimie, cette électrochimie, cette agrochimie, cette biochimie employée, démontrant que le plaisir et le bonheur de ces connaissances qu'elle peut procurer n'est caché que par la vulgarité de la désinformation et de l'ignorance.

La diffusion d'un savoir-faire, d'un savoir créer le désir, d'un savoir donner le plaisir est ainsi expliqué en montrant la fabrication de cet outil de destruction des personnes et des savoirs

Le bouillonnement de toute cette alchimie créative s'évaporant ainsi que toute la quintessence produite pour polluer l'atmosphère de ses fragrances merveilleuses et toxiques.

Un chimiste, un agriculteur et un artiste réinventent l'ancestral pour mieux parler de la problématique actuelle de la distillation. On peut voir le processus en route, on sent, on peut toucher et goûter le procédé ainsi qu'entendre l'ébullition. Œuvre totale qui se transcende en transformant les sons concrets en musique au fil du temps.

À propos des artistes

<https://extrasystole-music.blogspot.com/>



**CYCLE DE
CONFÉRENCES
2018**

« L'HOMME ORBITAL »

Cycle de conférence 'L'Homme Orbital'

avec : France Cadet - Ewen Chardronnet – Julien Clauss - Colette Tron – Jean Cristofol

Amphithéâtre de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

26 - 27 Novembre | à partir de 10h - 12h et 14h - 17h



2 jours de réflexion, de discussion, de partage de connaissances autour des thématiques des pratiques, productions et théories en lien avec le numérique.

Un certain nombre d'événements concourent cet automne à (re)dessiner le paysage des cultures et de l'art numérique dans notre région. Il nous a semblé important, avec la complicité de l'association Alphetville, d'accompagner et de questionner ces évolutions.

Il y a d'abord « Chroniques », la première biennale internationale des arts et cultures numériques en Région Sud - Provence Alpes Côte D'Azur. Il y a ensuite la façon dont le collectif Gamerz (Aix en Provence), dans la continuité de son travail d'exploration critique, contribue, en présentant « Digital Défiance », à une tentative de faire apparaître les enjeux de pouvoir dans les espaces technologisés. Il y a également le désir, pour l'ESAAix, de rappeler l'importance et la vivacité de l'épistémologie fabulatoire du paranaturaliste Louis Bec, disparu cette année, qui a été une figure majeure dans l'histoire des relations entre art et sciences et qui a joué un rôle fondateur dans le projet pédagogique de l'école. Il y a enfin la façon dont, à l'intérieur même de l'ESAAix, se poursuivent des expérimentations qui interrogent les hybridations technologiques du corps, l'émergence de nouveaux gestes et de nouveaux récits - qui sont aussi des champs d'investigation critique pour Alphetville.

Entre ces différents éléments un jeu complexe d'échos, de rebonds, d'héritages et de différenciations qui tisse un dense réseau d'interférences, qui, bien au-delà de la scène locale, travaille le champ des pratiques numériques dans son ensemble. C'est ce réseau que nous voudrions faire apparaître, sans le réduire à l'artifice d'une construction linéaire, mais en laissant à chacun sa place dans une discussion dont les liens sont manifestement serrés.

Production ESAAix en co-production avec Alphetville, Seconde Nature, Zinc

ATELIERS ACCOMPAGNEMENT 2018



« AUTOMEDIA »

Atelier participatif avec David Lepolard en association avec le festival DATABIT.ME (Arles)



**École supérieure d'art d'Aix-en Provence -
Vendredi 23 Novembre | à partir de 14h
<http://www.databit.me/>**

L'année s'est ouverte à grand coup de «fake-news». Au printemps l'espoir a traverser la ZAD à côté de Nantes. Puis les véhicules de guerres sont venus tout casser dans cet endroit d'utopies modernes.

Peu d'images ont circulé. Pourtant quelques pépites sont arrivées jusqu'à nous, comme cette vidéo où une centaine de personnes s'étaient mises en tête de reconstruire «le Gourbi» et marchaient dans la nuit en portant une charpente en forme de maison. Et en chantant bien entendu.

https://www.youtube.com/results?search_query=charpente+gourbi

Un grand moment de poésie balancé sur le réseau par les participants qui palliaient au manque de journalistes «embeded» en faisant de l'AUTOMEDIA. Au matin les militaires détruisaient l'édifice avec rage... La poésie prenait un sacré coup et les larmes étaient salées. L'été était là et le train train de Margaret Macron n'en finissait plus de nous enfumer. La chaleur s'installait et l'affaire Alexandre Benala fut comme un gros caillou dans la mare aux canards, boiteux, du coup... Là encore un média, une vidéo jetée, le premier mai comme une bouteille à la mer apportait son lot de bouleversements. Un étudiant américain avait suivi une scène de violence et quelques temps plus tard comme le nez au milieu de la figure cette AUTOMEDIA a bousculé notre ennui informationnel. Pour Databit.me et Gamerz 2018 nous imaginons un espace pour fabriquer des AUTOMEDIA, en streaming, en podcast en fanzine en pdf et en narration diverses pour semer des graines, pour donner envie de devenir émetteur, pour forger ses propres informations, pour mieux comprendre où se cache le faux...

En partenariat avec le festival Databit.me (TNTB, Arles)

PANG PANG CLUB

Atelier avec Robin Moretti et Lola Dubus

**Bibliothèque Méjanès, Espace Albert Camus,
Aix-en-Provence**

**Tous les Mardis : 13, 20, 27 Novembre,
Mardi 4 et 11 Décembre | 17h - 20h**

<http://pangpangclub.com>



Sur inscription et dans la limite des places disponibles.

Contact Bibliothèque Méjanès : 04 42 91 98 88

INITIATION À LA CREATION DE JEUX VIDEO

Savant mélange entre Fab-Lab et club de Ping-Pong, Robin Moretti et Lola Dubus vous accompagneront durant l'atelier dans l'objectif de vous initier à la création interactive, tout ça dans une atmosphère joviale et collective !

En gardant un esprit critique, c'est dans cette énergie que vous aurez l'occasion de découvrir l'histoire de l'art (numérique) et du jeu vidéo indépendant, de vous initier ou d'approfondir votre pratique geek tout en vous sensibilisant à ces nouvelles technologies et à leurs fonctionnements : unity, modeling 3d, animation, internet, hacking, contrôleurs alternatifs, interactivité, arduino, etc.

Pour celles et ceux qui utilisent l'ordinateur essentiellement pour mater des séries, qui dessinent en coins de pages, jusqu'au développeur du dimanche et pour plus encore...

En partenariat avec la Cité du Livre

MÉDIATIONS & ÉDUCATION

ACCOMPAGNEMENT

DES PUBLICS

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

VISITES ACCOMPAGNÉES : PUBLIC SCOLAIRE ET AMATEUR

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

VISITES ACCOMPAGNÉES : PUBLIC ÉLOIGNÉS

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

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

ATELIERS PÉDAGOGIQUES, INITIATIONS ET PRATIQUES

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

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

INFOS PRATIQUES

ENTRÉE LIBRE & GRATUITE

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

'Digitale Défiance'

Fondation Vasarely

1 Avenue Marcel Pagnol
13090 Aix-en-Provence

Horaires :

Tous les jours de 10h à 12h
et de 13h à 18h - Accès en bus du centre ville :
Arrêt Vasarely / ligne 2 - Parking à l'entrée
Tél : +33 (0)4 42 20 01 09

'master/slave'

Galerie des grands Bains-
Douches de la Plaine - art-Cade
35 Rue de la Bibliothèque
13001 Marseille

Horaires :

Vendredi 9 Nov. Nocturne | jusqu'à 20h00
Dimanche 11 Nov. | visite sur rdv. uniquement
Horaires : Du mardi au samedi de 15h à 19h
et sur rendez-vous. Tél : +33 (0)4 91 47 87 92

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

Rue Émile Tavan, 13100 Aix-en-Provence

Bibliothèque Méjanes

Espace Albert Camus - 8 Rue des Allumettes
13100 Aix-en-Provence

M2F Créations | Lab GAMERZ

Tél. : +33 (0)4 88 05 05 67
+33 (0)7 83 57 03 21
Email : contact@lab-gamerz.com
Site : www.lab-gamerz.com
www.festival-gamerz.com

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

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



M2F Créations | Lab GAMERZ
Patio du Bois de l'Aune,
1 place Victor Schoelcher,
13090 Aix-en-Provence
www.lab-gamerz.com