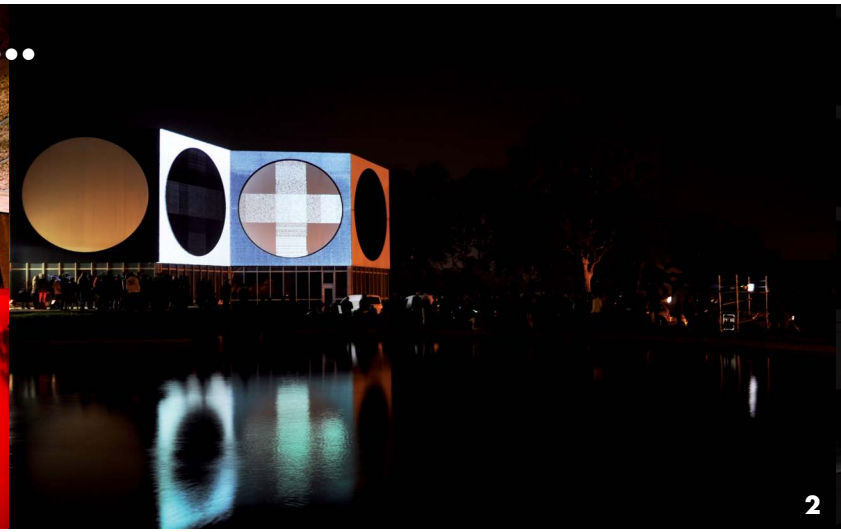
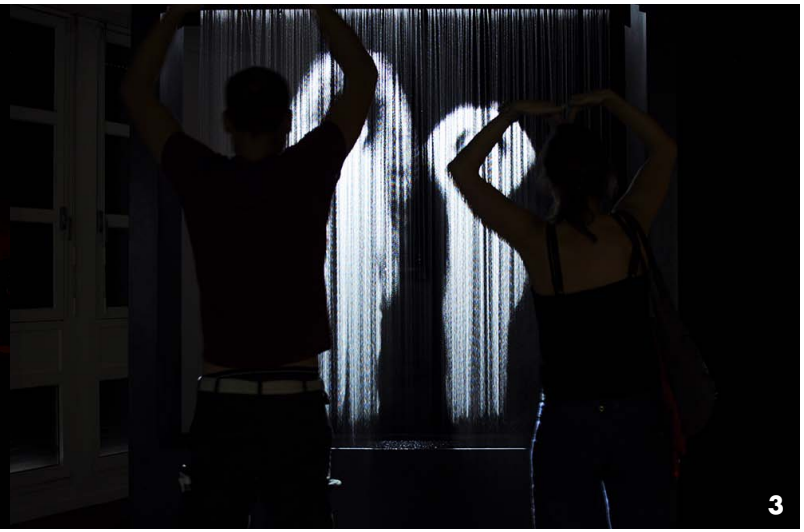
FESTIVAL GAMERZ
DEVENIR PARTENAIRE

AIX-EN-PROVENCE - AUTOMNE 2015 - 11ème édition

En quelques mots...





Quelques chiffres

10 jours d'exposition

Conférences - Ateliers - Performances

50 artistes internationaux

10 000 spectateurs

Un festival entièrement gratuit

Le festival GAMERZ réunit chaque automne à Aix-en-Provence près de 50 artistes internationaux. Ces professionnels de la création, issus de différents réseaux européens, présentent des installations multimédia dans plusieurs lieux culturels de la ville.

Le circuit d'expositions entièrement gratuit éveille, au-delà des aspects récréatifs et culturels, des réflexions sur les métamorphoses de notre société. La gratuité des expositions est primordiale, afin de démocratiser l'Art contemporain et toucher un public toujours plus important et diversifié.

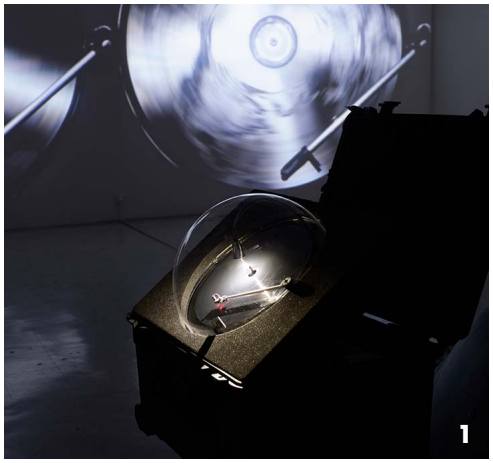
Un public large et diversifié

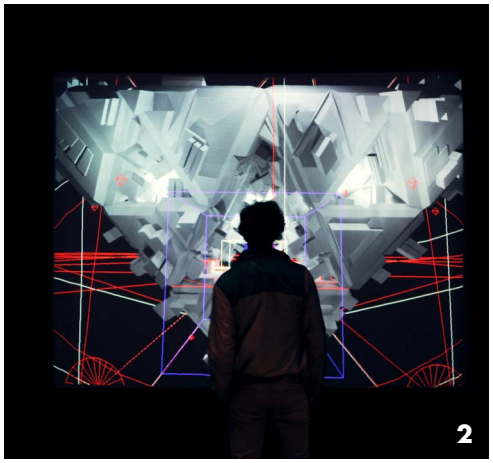
En mêlant hautes technologies, interactivité, et art contemporain, l'association met en place un événement de qualité qui touche un public large, ainsi qu'un public de professionnels du domaine de l'art et de la culture. Ce festival permet à des visiteurs hétéroclites de découvrir dans une ambiance ludique les nouvelles tendances de l'art contemporain. La dernière édition a réuni près de 10 000 spectateurs.

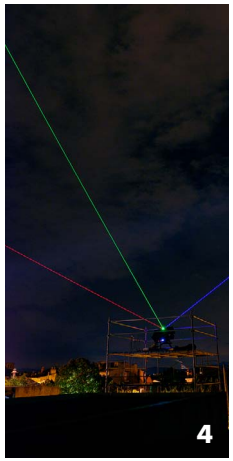
Edition 2016

Le Festival des Arts Multimédia GAMERZ reviendra pour sa 12ème édition en 2016. Cet événement, unique en France, sera pensé comme une vitrine majeure pour les artistes, chercheurs et professionnels.
Elle s'adressera au plus grand nombre et accordera notamment un temps important à la réflexion et l'échange autour des enjeux sociaux, sociétaux et environnementaux que pose l'intégration massive des nouvelles technologies dans notre quotidien.
Parcours d'expositions, concerts, performances, installations dans l'espace public, rencontres professionnelles et conférences, ateliers et masterclass sont au programme.

1- GAMERZ 09, Luce Moreau, soirée d'ouverture du Festival, ESAAix, 2013
2- GAMERZ 08, Servovalve, vidéo-mapping, Fondation Vasarely, 2011
3- GAMERZ 09, Arthur Zerktouni, Bois de l'Aune, 2013







26 CULTURE

LIBÉRATION MARDI 7 OCTOBRE

ARTS NUMÉRIQUES

Le festival d'Aix-en-Provence fait déborder le Web dans l'espace physique et célèbre la copie.

GAMERZ jusqu'à dimanche, à Aix-en-Provence. www.festival-gamerz.com

«99 Problems [Wasted]», performance dans «GTA» online de Georgie Roxbie Smith, symbolique de l'enfer numérique. PHOTO GEORGIE ROXBIE SMITH

Gamerz déchaîne le jeu

En cette époque de «gamification» généralisée, où les mécanismes du jeu s'appliquent à tous les pans de la société, du marketing à la formation, histoire de rendre fun des tâches sans intérêt, on sait gré à Gamerz, le festival des arts multimédia d'Aix-en-Provence, consacré au jeu et à ses détournements, de réactiver l'un de ses traits fondamentaux.

«*Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est pas du jeu*», définissait l'historien hollandais Johan Huizinga dans *Homo Ludens* (1938), où il avançait que le jeu est à l'origine de la culture. Voire de l'agriculture, pourrait-on dire ici, dans le cas de

Aux loisirs passifs, le festival oppose les pratiques collaboratives, l'appropriation technologique et le «do it yourself».

l'expérimentation menée par Sandra de Coquet (bibliothécaire et

benchées du FAT. Créateurs de perturbations en milieu urbain, ils jouent avec la perméabilité entre monde physique et environnement numérique. Chez Tremblin, le mélange explosif Coca-Cola et bonbons Mentos, popularisé par YouTube, est agrémenté de peinture et transformé en bombe pour

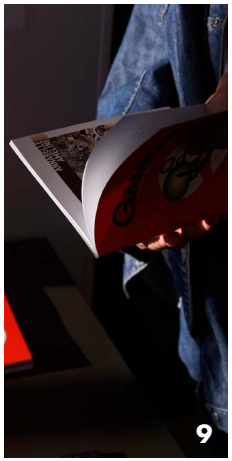
ments s'échinent à proscrire toute copie, le CCC ne veut un espace libre [...], un terrain de jeu où les créateurs goûts comme les artistes contemporains peuvent questionner leur rapport à la propriété intellectuelle et à leur propre création», écrivent-ils. Si les œuvres n'existaient jusqu'alors qu'en ligne, sous forme d'une conversation entre les artistes, elles se sont matérialisées pour la première fois à la Fondation Va-

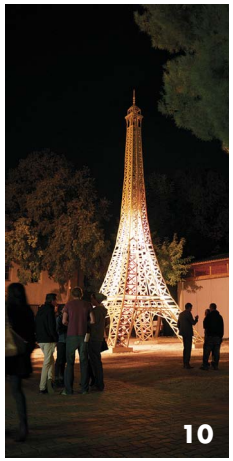
entrer le soleil qu'Olafur Eliasson a fait briller à la Tate Modern de Londres dans son ordinateur sous forme de fond d'écran, partant du constat que pour elle, le rayonnement artificiel avait supplanté celui du ciel.

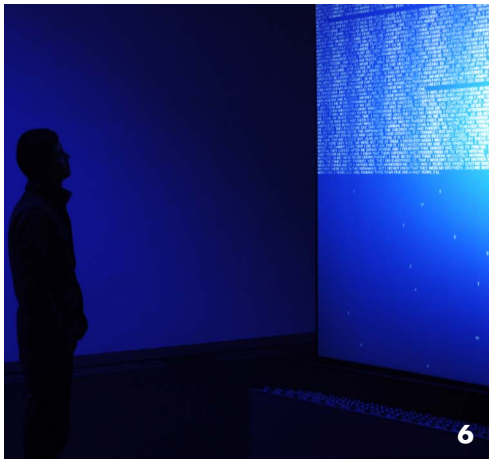
Suicide en boucle. Si l'on reconnaît dans le parcours les références à Banksy, Depardon ou Boucha, d'autres nécessitent un petit détour par la feuille de salle qui illustre les

L'exposition pourrait se résum des blagues d'initiés mais la pl fonctionnement de manière autono et invitent à reconsidérer la hié chie entre l'image «originale ses avatars à l'ère de la produc numérique.

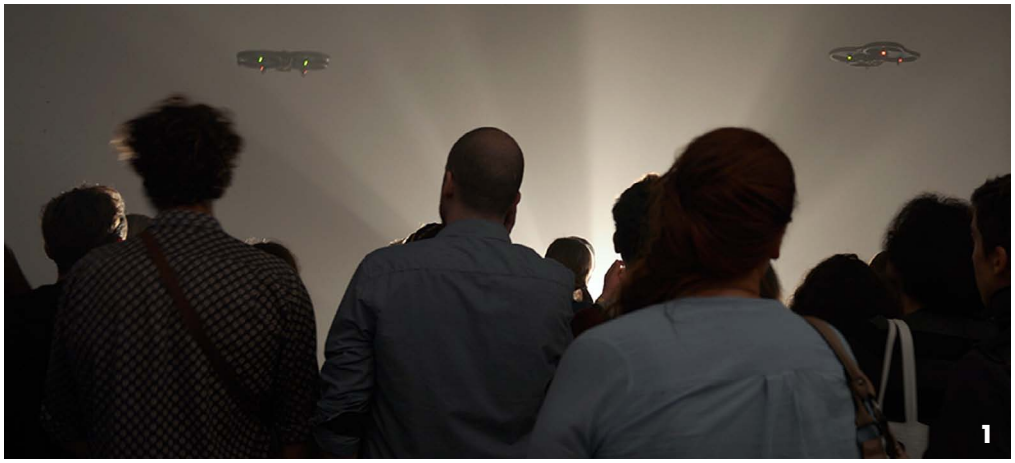
Cette problématique est posée également dans les [illegible] sentés par la com[illegible] Arvers, films com[illegible] tes à l'intérieur des jeux vi

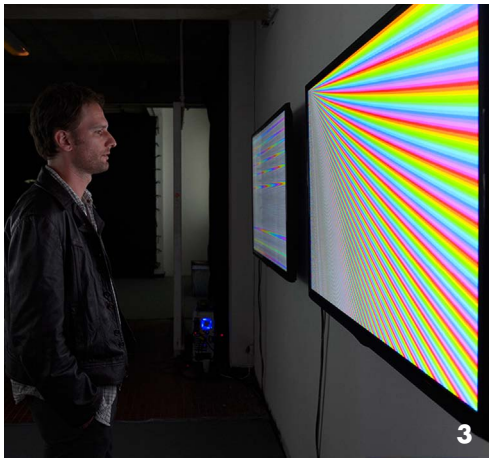


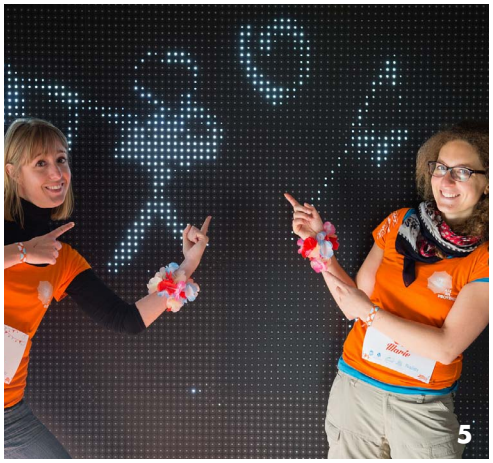


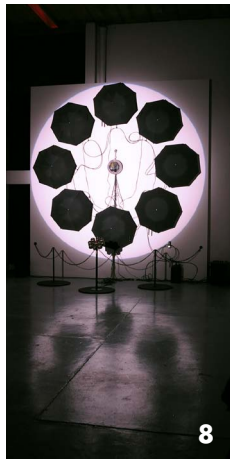


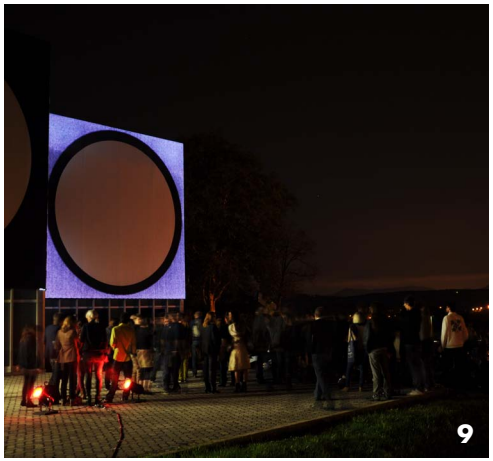
1- GAMERZ 10, Art of Failure, Fondation Vasarely, 2014
2- GAMERZ 07, P. Silondi / S. Kyles, Seconde Nature, 2011
3- Affiche «Decaux» dans l'espace publique, 2014
4- GAMERZ 09, Luce Moreau, ESAAix, 2013
5- Extrait Libération 2014
6- GAMERZ 06, Hee Won Lee, F. Vasarely, 2010
7- LCM (La Chaîne Marseillaise), 2012
8- GAMERZ 07, ouverture du festival, F. Vasarely, 2011
9- GAMERZ 10, catalogue du Festival, 2014
10- GAMERZ 09, Colson Wood, ESAAix, 2013
11- Géraud Soulhiol, projet ARENA, ESAAix, 2013
12- GAMERZ 08 Conférence C. Babiole / GRL, 2012

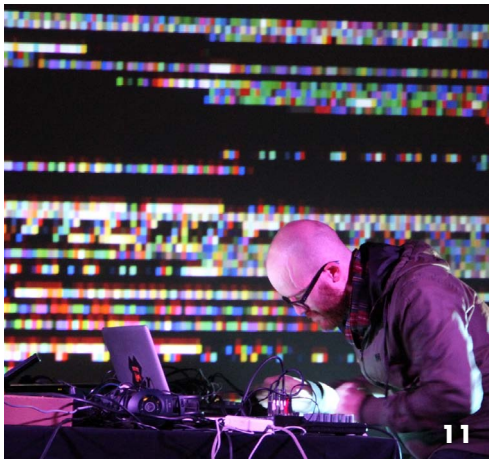












1- GAMERZ 10, Nicolas Maigret, ESAAix, 2014
2- GAMERZ 10, François Lejault, Seconde Nature, 2014
3- GAMERZ 10, Kim Asendorf, ESAAix, 2014
4- GAMERZ 10, Affiches sur le réseau Aix en Bus, 2014
5- GAMERZ 09, Antonin Fourneau, ESAAix, 2013
6- GAMERZ 05, Douglas Edric Stanley, F. Vasarely, 2009
7- GAMERZ 08, Rafaël Rozendaal, ESAAix, 2012
8- GAMERZ 09, P. W. Holden, ESAAix, 2013
9- GAMERZ 08, Servovalve, F. Vasarely, 2012
10- GAMERZ 10, Guillaume Stagnaro, F. Vasarely, 2014
11- GAMERZ 09, Nicolas Maigret, ESAAix, 2013

Les médias en parlent

Tirant son nom de l'univers des jeux vidéo, le festival est devenu au fil des années un rendez-vous majeur des arts numériques, notamment grâce aux résidences proposées aux artistes tout au long de l'année. Les projets transmédias de cette édition célèbrent la libération du jeux et de l'art [...]
Les Inrockuptibles

En cette époque de «gamification»généralisée, où les mécanismes du jeu s'appliquent à tous les pans de la société, du marketing à la formation, histoire de rendre fun des tâches sans intérêt, on sait gré à Gamerz, le festival des arts multimédia d'Aix-en-Provence, consacré au jeu et à ses détournements, de réactiver l'un de ses traits fondamentaux.
Libération

The first time I visited it was in 2010 and I decided then that it would be my favorite festival of the year. A few editions later, it still is the most exciting event in my calendar.
La première fois que je l'ai visité c'était en 2010 et j'ai alors décidé que ce serait mon festival préféré de l'année. Quelques éditions plus tard, il est toujours l'événement le plus excitant dans mon calendrier.
www.we-makemoney-not-art.com

Gamerz, le festival aixois qui batifole dans les champs de l'art numérique, de l'expérimentation sonore et du jeu vidéo tape fort pour sa formule anniversaire.
www.poptronics.fr

Il n'y a qu'à Gamerz qu'on peut voir tout ça. Avec ce festival consacré au jeu et au détournement dans la création contemporaine, la ville d'Aix-en-Provence devient durant près de dix jours, laboratoire futuriste et terrain d'expérimentation d'une cinquantaine d'artistes dits «numériques».
Le 8e° Art

Gamerz, l'art du regard sur le monde via le jeu high-tech.
La Provence

GAMERZ 08, Defunkt Dialekt, performance, Seconde Nature, 2012.

Pourquoi soutenir le festival GAMERZ ?

* S'investir dans un projet novateur mêlant art et nouvelles technologies, en favorisant le développement et la mise en valeur des pratiques numériques dans l'art contemporain.

* Affirmer l'importance de l'innovation et de la culture pour tous pour votre entreprise en permettant au festival de conserver sa gratuité et une programmation à la pointe.

* Soutenir le développement culturel local et participer à l'attractivité de votre territoire.

* Valoriser les compétences de votre entreprise par la visibilité de vos services ou produits auprès des nombreux spectateurs du festival.

* 60 % de l'investissement déduit de l'impôt société pour tout acte de mécénat.

Mécénat

Le mécénat est un acte philanthropique qui se traduit par le versement d'un don à un organisme exerçant une activité d'intérêt général.
Il permet à votre entreprise d'enrichir son image par son association à des causes gratifiantes et utiles : une façon d'affirmer votre intérêt pour votre environnement culturel et d'apparaître là où le public ne vous attend pas.

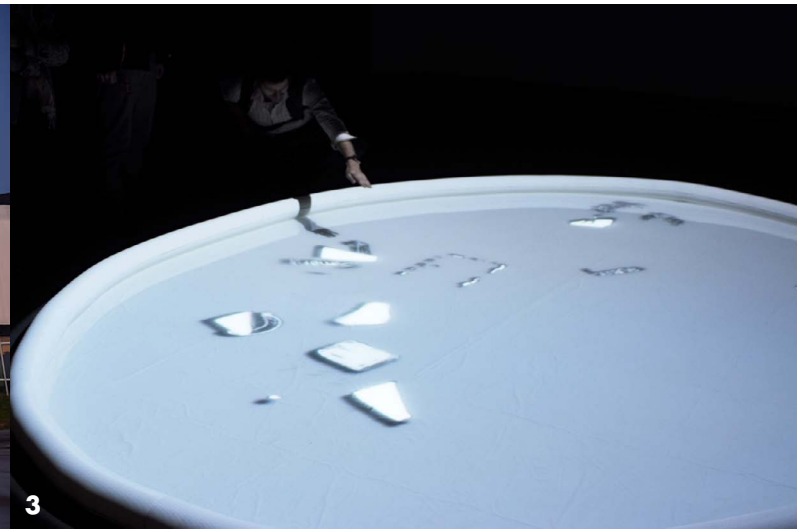
Le mécénat peut être :
Financier (Don en numéraire)
En nature (Bien ou technologie)
De compétences

Il donne lieu à une réduction d'impôt sur les sociétés de 60% du montant du don : 600 euros exonérés pour 1000 euros de don. Vous pourrez également bénéficier de contreparties (au maximum 25% de la valeur du don).

Contreparties

Votre logo sur :
3000 catalogues
10 000 dépliants
50 affiches JC Decaux
50 affiches sur le réseau Aixenbus
500 affiches A2
2 sites internet (association et festival)

Visites guidées :
Des visites guidées privatives et des rencontres pour vos salariés et vos clients



Qui sommes-nous ?

M2F Créations - Lab GAMERZ

L'association M2F Créations - Lab GAMERZ existe depuis 2003, fondée par des artistes, son but est de promouvoir la recherche, la création et la diffusion d'œuvres artistiques multimédia et d'accompagner les publics dans la découverte de ces nouvelles formes artistiques.

Depuis 2009 installée au Patio du Bois de l'Aune à Aix-en-Provence, elle développe un laboratoire artistique liant art, science et nouvelles technologies, en proposant des résidences d'artistes et des ateliers basés sur la transmission de savoir faire technique et sur la création d'œuvres multimédia.

Cet espace combine divers équipements : ordinateurs, interfaces électroniques (circuits, Arduino…), imprimantes 3D, différents types de capteurs, casques d'immersions (Réalité Virtuelle), équipement vidéo 3DS, studio 3D holographique, et plus encore. À la façon d'un laboratoire de recherche, les utilisateurs sont encadrés par un personnel compétent (programmeurs, électroniciens, artistes-chercheurs…)
L'association met en place des échanges culturels entre différentes structures européennes et artistes internationaux.

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, liant innovations techniques et réflexions sociétales.

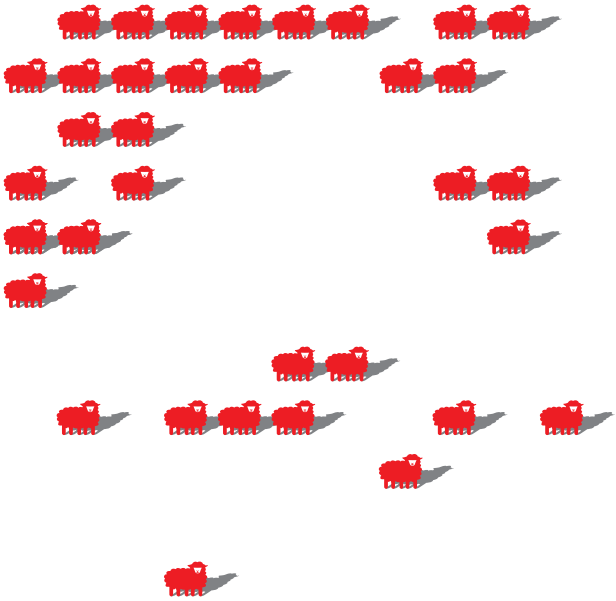
Pour plus d'informations : Claire-Marine PARODI-CORTES - *contact@lab-gamerz.com*

Depuis 2007, grâce à différents projets européens soutenus par le programme Culture de l'Union Européenne, elle organise des échanges avec ses partenaires européens (Turquie, Slovénie, Slovaquie, République Tchèque, Portugal, Allemagne…) des actions pédagogiques et de médiation, des workshops, des résidences artistiques et des expositions sur l'utilisation des nouvelles technologies dans des champs artistiques allant de l'art contemporain aux arts numériques.

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.

Ils nous soutiennent

1- GAMERZ 09, Antonin Fourneau, ESAAix, 2013.
2- GAMERZ 10, Vernissage du Festival GAMERZ 10, Guillaume Stagnaro, F. Vasarely, 2014
3- GAMERZ 07, Thierry Fournier, Fondation Vasarely, 2011



M2F Créations - Lab GAMERZ
Patio du Bois de l'Aune
1 place Victor Schoelcher
13090 Aix-en-Provence

contact@lab-gamerz.com
Tel : 04.88.05.05.67

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

Association Loi 1901
SIRET : 484 836 499 00034
APE : 9003 B (Activités artistiques)