



JOYSTICK Mêlant arts urbain, numérique et contemporain, la huitième édition du festival aixois digresse sur le thème de la fin du monde.

Avec Gamerz, fête vos jeux

GAMERZ Jusqu'à dimanche.
 Rens.: www.festival-gamerz.com/gamerz08/

Les bureaux des ordinateurs d'une grande enseigne de produits électroniques qui se mettent subitement à buguer, des processeurs qui fument – littéralement –, des jeux vidéo qui s'autodétruisent. Plutôt que d'aller à Bugarach (Aude), autant attendre la fin du monde à Aix-en-Provence... en jouant. Le festival Gamerz, dédié au jeu et à ses détournements, a renversé la noire thématique pour la transformer en joyeuse apocalypse, invitant le public à reprendre son joystick en main.

Pour cette huitième édition, Gamerz dissémine ses mines ludiques

Le visiteur pourra se faire peur en pédalant sans fin dans les couloirs lugubres de *Shining*, façon *Super Mario Bros.*

dans la cité bourgeoise jusqu'à dimanche, mêlant, avec l'ouverture d'esprit qui le caractérise, jeu vidéo, art contemporain et musique, street art et art culinaire. La manifestation, initiée par M2F Créations, une bande d'agitateurs issus des beaux-arts d'Aix, prend de l'ampleur, affûtant au fil du temps ses propositions, tout en maintenant un côté convivial et transgénérationnel.

Narguilé. A la galerie Susini, noyée dans un brouillard à la saveur pomme, l'ordinateur en surchauffe du collectif Dardex surfe frénétiquement sur le Web, affichant des myriades de fenêtres (poker, porn et pub). Transformé en aspirateur, il inhale la fumée d'un narguilé au gré de la variation de température de ses processeurs. Ce malheureux PC au bord de l'asphyxie renvoie à notre propre condition d'hyperconnectés, accros à l'info jusqu'à l'overdose.

A la Fondation Vasarely, Pascual Sisto détourne quant à lui les images d'explosions de l'industrie cinématographique, agencant ces effets spéciaux génériques en un

magnifique feu d'artifice terminal. Le spectacle est ponctué par les rafales du *PrintBall* de Benjamin Gaulon, robot grapheur armé d'un fusil de paintball qui mitraille les lettres dégoûtantes sur une vitre de plexi avec fracas.

Le visiteur pourra se faire peur en pédalant sans fin dans les couloirs lugubres de *Shining*, façon *Super Mario Bros.*, ou errer en vision subjective dans *le Projet Blair Witch*, transformé en jeu de *survival horror*. Dans leur installation interactive *Hold on*, Maxime Marion et Emilie Brout ont adapté huit films cultes en jeu d'arcade, permettant au joueur de réaliser l'un de ses fantasmes : « Prendre le contrôle du film, mais en préservant l'immersion propre au langage du cinéma. » A l'étage du temple de l'Op Art, encerclé de

haut-parleurs crépitants, on est assailli par un essaim de grillons électriques. La sculpture sonore low tech de Cécile Babiole, constituée de composants basiques qui permettent de moduler le courant, se veut un hommage au son analogique, au bruissement brut et pétaradant de l'électricité à l'heure du tout numérique.

Face à l'obsolescence accélérée d'un monde qui court à sa perte, les artistes sont de plus en plus nombreux à développer des contre-stratégies. Récupération, détournement, réactivation de vieux débris, ils proposent une nouvelle lecture de ces médias zombies débarrassés de leur fonctionnalité. Plus qu'une mode passagère au parfum nostalgique, ces pratiques se généralisent, constituant au sein même des arts dits numériques, un véritable courant critique.

Paul Destieue recycle ainsi les vieux projecteurs à diapositives dans la galerie Seconde Nature. Par une astucieuse disposition des machines chargées à vide, il crée des architectures lumineuses, entre modélisation 3D et hologramme. Loin de l'hommage vintage, l'artiste aborde l'évolution des médias, non comme un progrès linéaire, mais de manière cyclique. Ainsi, de son



Pascual Sisto utilise des images d'explosion au cinéma, créant un feu d'artifice terminal d'effets spéciaux.



PrintBall de Benjamin Gaulon, un robot grapheur armé d'un fusil de paintball. PHOTOS LUCE MOREAU. M2F CRÉATIONS

projet synchrétique *Révolutions*: une boucle de film Super 8 qui, projetée sur le mur, fait défilier la boucle de chargement de YouTube, soulignant la continuité entre les films de famille des années 70 et les vidéos amateurs postées en ligne.

Briques. Au Musée des tapisseries, Florent Deloison s'inspire du jeu

d'Atari, *Breakout*, sorti en 1976. Mais au lieu de casser des briques, c'est le code informatique qu'on pulvérise. Plus on joue, plus on casse le jouet, jusqu'au bug final. Intitulé *Hommage à New York*, le titre fait référence à une sculpture autodestructrice de Jean Tinguely, mais aussi à « *Wall Street, au Wall*

Trade Center, à nos propres gènes : « chacun porte en lui le code de sa propre destruction », extrapole l'artiste de 28 ans, qui dit aimer les vieux jeux vidéo pour leur simplicité graphique, qu'il associe au minimalisme en peinture.

Le collectif One Life Remains propose, lui aussi, une série d'expériences au gameplay déstabilisant. Comme *And the Rhino Says*, jeu qui rend chèvre, basé sur les troubles de la perception et les distorsions visuelles. Pour Gamerz, il a réalisé une version monumentale d'un jeu de baston, décomposant les actions de telle sorte qu'il faut douze participants (deux équipes de six) parfaitement coordonnés pour pouvoir y jouer. Le dernier projet de One Life Remains s'intitule *Génération*, une partie conçue pour être transmise d'une génération de joueur à une autre, afin d'atteindre le plus haut niveau dans deux cent cinquante ans. La fin du monde peut attendre...

Envoyée spéciale à Aix-en-Provence
MARIE LECHNER

DES ARTISTES ENRACINÉS

Le festival Gamerz n'est pas qu'un lieu de diffusion. Chaque année, il présente également des œuvres produites lors de résidences. Depuis 2010, l'association M2F Créations a mis en place un Laboratoire de fabrication dédié à la création, permettant aux artistes accueillis sur une durée d'un mois de bénéficier des outils (imprimante 3D, motion capture, pyramide holographique, etc.) et des savoir-faire techniques et artistiques des membres de l'association. Hébergées dans la Maison numérique, les résidences ont généré treize projets à ce jour. Cette année, Maxime Marion et Emilie Brout y ont développé leur logiciel permettant de naviguer au sein de séquences de films à l'aide du *time code*. Romain Senatore y a fabriqué son manège infernal wAAAa, petit avion de foire camouflé sur le pare-brise duquel défilent toutes les horreurs du monde, et Grégoire Lavuin, ses robots lisant un paysage de bandes magnétiques, *Landstape*. M.La. (à Aix-en-Provence)