

< pop'fil > < pop'agenda > < pop'lab > < pop'sonics > < pop'etc >

poptronics

.....

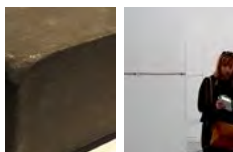
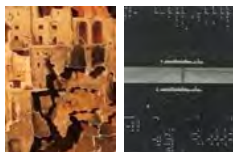
pop'art

pop' top

<<DECEMBRE >>

					01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

< abonnement >



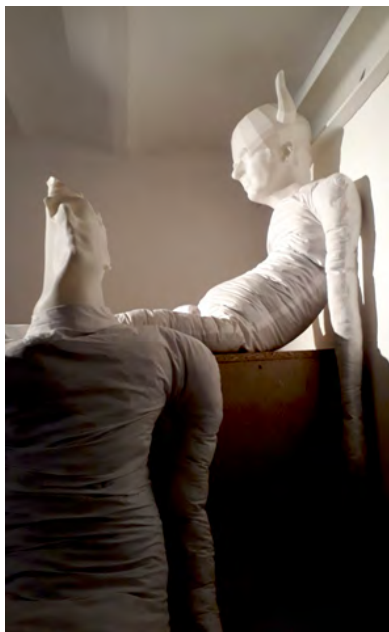
14ème festival Gamerz, du 8 novembre au 15 décembre 2018, à Aix-en-Provence et Marseille.

« **Digital Défiance** », exposition à la Fondation Vasarely ; workshops à l'École supérieure d'art et à la Cité du livre, Aix-en-Provence, jusqu'au 18 novembre.

« **Master/Slave** », exposition monographique de Quentin Destieu, galerie des Grands bains douches de la Plaine, Marseille, jusqu'au 15 décembre.

<http://www.festival-gamerz.com/gamerz14/>

ZLZ77



« Maraboutage 3D » (2017, détail) de Quentin Destieu, dans l'exposition « Master/Slave » qui lui est consacrée à Marseille. © Sarah Taurinya

< 16'11'18 >

Le festival Gamerz ouvre les boîtes noires (et nos yeux)

Aix-en-Provence, Marseille, envoyée spéciale (texte et photos)

L'union (re)fait la force... La quatorzième édition de **Gamerz** marque un tournant dans l'histoire du festival aixois (dont Poptronics est un fidèle partenaire...). Face aux restrictions budgétaires (l'association est passée de cinq salariés à deux...), Quentin et Paul Destieu ont misé sur l'alliance des forces vives en coproduisant l'événement avec d'autres structures culturelles défricheuses de la région Paca, OTTO-Prod, Diffusing Digital Art et Art-Cade. Une coprod qui fait passerelle avec Marseille, Art-Cade, la galerie des Grands bains douches de la Plaine, accueillant l'exposition monographique de Quentin Destieu.

Un pied à Marseille donc, et un autre à Aix-en-Provence, à la Fondation Vasarely où se tient l'exposition « Digital Défiance », tandis qu'à l'École supérieure d'art et à la bibliothèque Méjanès sont organisés des workshops où il est question d'automédia (le 23/11, en partenariat avec le festival Databit.me d'Arles) et de création de jeux vidéo indés (les 13, 20, 27/11, et 4 et 11/12). Sans oublier performances et conférence...

Si Gamerz propose une édition 2018 resserrée, celle-ci reste fidèle à ses fondamentaux : porter un regard critique sur les technologies via la réappropriation et le détournement.

Sous les capots

Gamerz, qui n'a jamais versé dans l'apologie de l'innovation, invite à la défiance... Méfions-nous des usages automatisés que nous avons des boîtes lisses que sont nos smartphones et ordinateurs, semblent dire les installations, vidéos et pièces d'artistes présentées dans « Digital Défiance », à la Fondation Vasarely.

Ces boîtes noires sont mises en perspective par la « Borne » d'eRikm.

ET AUSSI

Déambuler dans les paysages fictifs d'Accès(s) #18
Lift France 2011, l'innovation au bord de la rupture
Avis de vertige, Accès(s) aux rêves éveillés
Gamerz, même pas mal en 3D
La petite musique de ville de Direct Out à Gamerz
Bienvenue en E-topie !

LES + LUS

Un Reading Club pop avec Grégoire Chamayou, Isabelle Sorente, Philippe Aigrain, Sophie Wahnich et Mathieu Triclot
Un film sans fesse et 100 têtes
Sortez ! Etienne Jaumet, Fol Chen, Clark, Magnolia Electric Co...
Nerds au bord de la crise de chant
Alain Damasio, un écrivain se prend au jeu (2/2)