



ART ET TECHNOLOGIE

SYMPOSIUM PI

www.symposium-pi.ch

28-29-30
NOVEMBRE

THÉÂTRE DU
CROCHETAN
MONTHEY



FONDATION SEQUENCE

LE SYMPOSIUM Paysages imaginaires à la frontière de l'art et de la technologie

Dans sa quête perpétuelle d'amélioration, dont la réalité prend forme à partir d'un imaginaire à la fois artistique et scientifique, l'homme se retrouve aujourd'hui dans une relation à la technologie et à lui-même, qui nécessite de repenser en permanence les conceptions éthiques de ces domaines.

Le Symposium PI est une manifestation de 3 jours axée sur l'art et les technologies émergentes. Les regards de scientifiques, d'artistes transmédia, de concepteurs de jeu vidéo ainsi que de personnalités de l'art, de la culture et de la recherche universitaire viendront se croiser autour de la question du rapport de l'homme à la technologie dans un univers numérique en constante mutation.

Expositions, projections, conférences, tables rondes, game jam, présentations technologiques, rencontres et ateliers de création viendront irriguer une idée qui se trame derrière cet événement: la convergence des possibles et des devenirs.

Cet événement donne suite à la Biennale "Imaginary Landscapes", initiée par l'EPAC, Ecole Professionnelle des Arts Contemporains à Saxon en Suisse et le MOCA, Musée d'Art Contemporain de Taipei à Taïwan, dont le thème de la dernière édition était "Quête Immortelle - Nouveaux Espaces et Codes - le Post-humain".

PI comme Paysages Imaginaires, PI comme le chiffre π , nombre univers transcendant et infini. Le Symposium PI tentera de faire surgir des perspectives réelles et irréelles afin de nous ouvrir à ces nouveaux espaces et codes, à ces nouveaux paysages et territoires imaginaires de l'ère digitale.

Po Yen-Wang



Chu-Yin Chen



Katarzyna Szymkiewicz



Camille Scherrer



Christian Etter



IDIAP



Mike Pelletier



Rémy Sohier



CONFÉRENCES Jeux vidéo, design, réalité virtuelle et augmentée

Dontnod Entertainment, Jean-Maxime Moris (F) / Aleksí Briclot (F)
Présentation et genèse du jeu REMEMBER ME.
Séance de speedpainting avec Aleksí Briclot.

Camille Scherrer (CH)
Une promenade dans les montagnes suisses: entre monde réel et irréel, design industriel, réalité augmentée et installations interactives.

Christian Etter * (CH)
La nature des choses: théorie pour un design performant et original du jeu vidéo et présentation de la création du jeu vidéo DREI.

Yanh Minh (F)
Conférence immersive en 3D temps réel: préhistoire du transhumanisme, d'une singularité à l'autre.

Thomas Crausaz (CH)
Présentation de la section Game Art de l'EPAC

Chris Solarski * (CH)
De l'art classique au numérique: narration filmique dans la conception des jeux vidéo.

Otherworld, Kevin Pécelet (CH)
Questionnements sur les enjeux pour les développeurs de jeux vidéo suisses et présentation du jeu vidéo OTHERWORLD.

Sous réserve de modifications.
*conférence en anglais

CONFÉRENCES Technologie, image et science sociale

Chu-Yin Chen (F)
30 ans déjà... l'histoire d'ATI (Arts et Technologies de l'Image) à l'université de Paris 8.

IDIAP - Sylvain Calinon (CH)
Apprentissage et collaboration avec des robots humanoïdes.

IDIAP - Daniel Gatica-Perez * (CH)
Analyse comportementale de l'utilisation de la vidéo sociale, des smartphones et des réseaux sociaux.

Marc-Olivier Gonseth (CH)
Une réflexion autour des symboles et des technologies qui (re)dessinent les frontières de notre humanité du 21^{ème} siècle.

Stéphanie Mader (CH)
De la conception de jeux de divertissement à la conception de jeux pédagogiques ou thérapeutiques.

Mike Pelletier * (NL)
Dialogue entre mondes digitaux et mondes physiques.

Cédric Plessiet (F)
Acteurs virtuels intelligents interactifs: capture de mouvement, modélisation, scan 3D et intelligence artificielle.

Johann Roduit (CH)
Demain tous des X-Men? Les enjeux éthiques de l'amélioration humaine.

Sous réserve de modifications.
*conférence en anglais

EXPOSITION IMAGINARY LANDSCAPES II

Exposition "Imaginary Landscapes" du 28 novembre au 1^{er} mars 2015.
Vernissage: vendredi 28 novembre à 19h.

Sélection d'œuvres (vidéos, animations, peintures digitales, installations interactives, dessin, transmédia) de la deuxième édition du concours international d'art "Paysages Imaginaires", sur le thème "Quête Immortelle - Nouveaux Espaces et Nouveaux Codes - le Post-humain". Le concours était une collaboration entre différentes hautes écoles et universités d'art en Europe et en Asie.

www.imaginary-landscapes.com

Artistes exposés: Chen-Chun Chen, Guo-Wei Chiou, Nicolas Degaudenzi, Chih-Ming Fan, Chuang Ho, Hsin-Wen Hsu, Po-Yu Huang, Li Chin Lin/Yun Jun Lin/Cipto Hartanto, Julien Loutz, Dexter Maurer, Ramiz Morina, Kevin Péclet, Aimé Salamin, Ping-Yu Shen, Justyna Smoleń, Stanislawski, Alice Suret-Canale, Katarzyna Szymkiewicz, Bing-Hua Tsai, Gautier Rebetez, Florent Roh, Adam Vogt, Lewis Wang, Po-Yen Wang, Tzu-Ting Yang/Jui-Ing Fan/Li-Ping Wang, Loïc Zanfagna, Xiao-Kang Zhang.

Curatrice: Julia Hountou

La Biennale Imaginary Landscapes est en collaboration étroite avec :

MOCA Taipei, Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan, R.O.C.
EPAC, Ecole Professionnelle d'Arts Contemporains de Saxon, Suisse
LU, Lieu Unique, Nantes, France
ASP, Jan Matejko Academy of Fine Arts, Cracow, Poland
MCU, Ming Chuan University, Taipei, Taiwan, R.O.C.
NTUA, National Taiwan University of Arts, Digital Art Lab, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Théâtre du Crochetan, Monthey, Suisse
MEN, Musée Ethnographique de Neuchâtel, Suisse
Fondation Séquence, Suisse

GAME JAM

Un espace est destiné à l'accueil de développeurs de jeu vidéo dans le but de planifier, conceptualiser et créer un ou plusieurs jeux dans le laps de temps du symposium. Un jury se réunira pour primer les meilleurs projets.

Inscription ouverte à toutes personnes intéressées sur www.game-talents.com/pi

PROJECTIONS DE FILMS

Paysages Imaginaires

Ka-Wang Hau, documentaire. Exploration des univers des artistes primées au concours Imaginary Landscapes II.

Measured Response

Mike Pelletier, vidéo art. Collision de données imprévisibles en rapport aux technologies de mesure et de capture du mouvement.

Fragment(s) d'une Chimère

François Boetschi, documentaire. Étude sur le rapport de l'homme à la technologie.



1 Camille Scherrer
2 Gautier Rebetez
3 Donnod Entertainment



CONFÉRENCES ET TABLES RONDES Sans cesse créer, innover et hybrider

CONFÉRENCE: SANS CESSER CRÉER, INNOVER ET HYBRIDER

TABLE RONDE: ELARGIR LE CHAMP DU POSSIBLE, CHAMPS D'EXPLORATIONS.

EPAC - Patrizia Abderhalden (CH)

Directrice et fondatrice de l'EPAC. Membre fondateur de la Fondation Séquence. Fondatrice de la Biennale Imaginary-Landscapes.

EPAC - Eng-Hiong Low (CH)

Directeur outremer de l'EPAC. Membre fondateur de la Fondation Séquence. Fondateur Biennale Imaginary-Landscapes.

INREV-ATI, PARIS 8 - Chu-Yin Chen (F)

Directrice du laboratoire INREV et co-responsable du département ATI à l'université Paris 8.

INREV-ATI, PARIS 8 - Cédric Plessier (F)

Maître de conférences à ATI et chercheur au sein de l'INREV, à l'université Paris 8.

INREV-ATI, PARIS 8 - Rémy Sohier (F)

Doctorant au sein de l'INREV, à l'université Paris 8.

ASP - Andrzej Bednarczyk (P)

Professeur à l'Académie des Beaux-Arts de Cracovie, Pologne et responsable du département peinture.

Le Lieu Unique - Patrick J. Gyger (Modérateur), (CH)

Directeur du Lieu Unique à Nantes, scène nationale de France.

MOCA - JJ. Shih (TW)

Directeur du Musée d'Art Contemporain (MOCA) de Taipei, Taiwan.

Théâtre du Crochetan - Lorenzo Malaguerra (CH)

Directeur du Théâtre du Crochetan, metteur en scène et comédien.

Camille Scherrer (CH)

Designer et artiste suisse spécialisée dans les intersections entre l'art et les technologies.

INFOS PRATIQUES

Les 28 - 29 - 30 novembre 2014

Théâtre du Crochetan, Monthey

Rue du Théâtre 6 - CH-1870 Monthey - 024 / 475 79 09

Prix d'entrée:

Adulte: chf 20.- / 2 jours: chf 30.- / 3 jours: chf 40.-

Étudiants, AVS, AI: chf 10.- / 2 jours: chf 15.- / 3 jours: chf 20.-

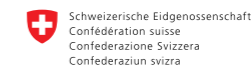
Horaires et infos sur www.symposium-pi.ch ou www.crochetan.ch

www.imaginary-landscapes.com

www.epac.ch

www.fondation-sequence.org

SPONSORS



Département fédéral de l'intérieur DFI
Office fédéral de la culture OFC



Le Canton du Valais encourage la culture

Avec le soutien de la



Der Kanton Wallis fördert Kultur

PARTENAIRES CULTURELS



PARTENAIRES MÉDIAS

