

Gratuit

**VERSION  
BETA**

Du

**31 OCT**

À

**14 DEC**

Année

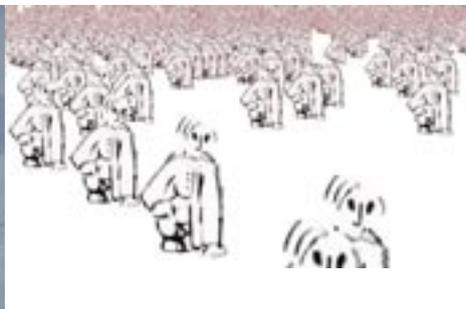
**2008**

Lieu

**CENTRE POUR L'IMAGE  
CONTEMPORAINE**

expérimentations en cours

## Dossier de presse



## Sommaire

2	<b>Version bêta : expérimentations en cours</b>
4	<b>Scénario : Version bêta</b>
5	<b>Exposition :</b> Caroline Bernard, Gwenola Wagon, Michiko Tsuda, Adla
6	Isanovic, Catherine Cochard, Vaibhav Bhawsar, Samuel Bianchini, Bureau d'études
7	Emilie Brout et Maxime Marion, Coldcenter HEAD – Genève, Thomas Feuerstein
8	Formes de l'interactivité HEAD – Genève, HeHe, Rama Hoetzlein, John Klima
9	Grégoire Lauvin, Golan Levin, Julie Morel, Nogo Voyages
10	Esther Polak, Andrea Polli, Tania Ruiz, Tatsuya Saito et Kumiko Idaka
	Laura Seguy, Mizuki Watanabe, Zimoun + Pe Lang
11	<b>Projections :</b> Lutz Dammbeck, « Das Netz », 2004.
12	Cycle « 9 Evenings : Theatre and Engineering »
	Peter Kirby, « Binary lives : Steina et Woody Vasulka », 1997 et « Chris Burden », 1991.
	Graham Stevens, « Atmosfields », 1971 et « Desert Clouds », 1972.
	Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, « Newborns », 2007 et « The Den », 2008.
13	<b>Performances :</b> Blast Theory, Andres Burbano, Abhishek Hazra
14	Peter Sinclair
15	<b>Workshops :</b> Nogo Voyages, Zimoun + Pe Lang, Grégoire Lauvin et Pascal Chirol
16	Christian Nold
17	<b>Forums :</b> Brian Holmes, Alessandro Ludovico, Bureau d'études
18	Gerrit Gohlke et Relax : Daniel Hauser, Andrea Polli, Florian Dombois
19	Artists in Labs : Jill Scott, Luis Blackaller, Ulrich Fischer
20	Eléonore Hellio, Caroline Bernard, Jane Coakley, Mouna Andraos
21	Locus Sonus : Alejandro Duqué et Peter Sinclair
22	<b>Remise des contributions du Pour-cent culturel Migros</b>
22	<b>Le comité de programmation</b>
22	<b>Les correspondants-observateurs</b>
24	<b>Le Centre pour l'image contemporaine et ses activités</b>
25	<b>Informations pratiques</b>

## Version bêta expérimentations en cours

Pour sa 8e édition, la biennale Version, manifestation consacrée à la découverte artistique et à l'exploration technologique et qui se tiendra du 31 octobre au 14 décembre 2008, se tourne vers la **recherche et l'expérimentation**, d'où son titre Version bêta, en référence à la notion de prototype. Cet événement cherchant à dépister les dernières perspectives entre nouveaux médias et création, s'est développé depuis 1994, s'attachant à repérer et à montrer des œuvres impliquant ces nouvelles technologies. Des artistes, chercheurs et inventeurs, parfois associés à des ingénieurs proposeront le résultat de leurs dernières expérimentations, au gré de **diverses plateformes de présentation**.

L'**Exposition** sera signalée par la projection, sur le bâtiment d'un drapeau virtuel créé par **Samuel Bianchini**, Potential Flag, dont les mouvements seront déterminés par le vent capté in situ. L'exposition de Version bêta sera également le point de départ d'une performance participative intitulée Day of the Figurines initiée par **Blast Theory** et qui tentera de créer des ponts entre réel et virtuel, entre la cité et l'exposition, par l'intermédiaire d'échanges de sms, qui détermineront les actions des participants. Elle sera également le théâtre d'expériences interactives, tactiles avec Touching through your skin, seeing with your eyes de **Tatsuya Saito et Kumiko Ikada**, ludiques avec la toupie émotionnelle de **John Klima** intitulée Emotionnal Object, ou conceptuelles avec l'oeuvre Sweet Dream de **Julie Morel**, dont on pourra éclairer la chambre à distance.

La série de **Projections** proposée apportera un pendant historique aux autres travaux présentés dans le cadre de la manifestation. Ce sera l'occasion d'y découvrir **en première mondiale le cycle intitulé 9 Evenings : Theatre and Engineering**, une série de 10 films tournés en 1966 à New York sur l'impulsion de l'ingénieur Billy Klüver, qui a mis sur pied une série d'expériences collaboratives entre 30 scientifiques et 10 artistes, évoluant dans des domaines artistiques différents. On y retrouvera notamment **Robert Rauschenberg, John Cage et Oyvind Fahlström**.

Les **Performances** prendront directement place dans l'espace public où seront développés des projets autour de la fabrication de sons en lien avec la mobilité, à travers la démonstration intitulée Two Cycles d'**Andres Burbano**, mettant en scène des vélos générateurs de sons, et les promenades sonores en voiture, RoadMusic - AutoSync, proposées par **Peter Sinclair**.

Les **Workshops**, qui se dérouleront à la Haute école d'art et de design - Genève, accueilleront étudiants et public dans des ateliers qui permettront aux participants de créer des instruments technologiques grâce à des techniques simples, notamment avec **Grégoire Lauvin et Pascal Chirol** dans HyperOhm I et II, ou des univers sonores avec **Zimoun et Pe Lang** dans Untitled Sound Objects.

Les **Forums**, qui se dérouleront tant à la Haute école d'art et de design - Genève qu'au Centre pour l'Image contemporaine, accueillent des présentations d'artistes comme **Andrea Polli**, qui travaille sur l'observation du climat en antarctique, ou **Jill Scott** de Artists in Labs qui se penchera sur les rapports en art et neurosciences.

La journée du 13 décembre sera consacrée à la présentations de projets en cours comme celui de **Mouna Andraos**, qui crée des processus de création réinventant les technologies du quotidien ou **Caroline Bernard** qui développe des échanges filmiques internationaux employant des téléphones portables.

La programmation de cette édition a été conçue et réalisée en partenariat avec le postgrade *immédiat, arts et médias* de la haute école d'art et de design – Genève et avec la collaboration d'un réseau de correspondants-observateurs dispersés à travers le monde.

**Cette 8e édition a également été marquée par la tragique disparition au cœur de l'été de son directeur artistique André Iten**, à qui le Centre pour l'image contemporaine devait non seulement son existence, mais aussi son renom construit au fil de plus de vingt de travail et de réflexion. L'équipe du Centre pour l'image contemporaine a choisi de mener à bien cette édition 2008 qu'il avait initiée. Comment rendre un plus bel hommage à André Iten qu'en perpétuant les activités de l'institution qu'il a incarnée depuis plus de vingt ans ?

## Scénario : Version bêta

Si Version s'est annoncée d'emblée comme « **un laboratoire de recherche qui est sans cesse en quête de ce qu'il démontre** », elle s'est confrontée à la problématique de propositions de l'art contemporain constamment mises en question par la pression de nouveaux médias, par le désir de chercheurs, artistes et inventeurs, d'assumer le devenir critique de ces nouveaux médias. Alors que le numérique est devenu le contexte et les circonstances de toute activité, il ne s'agit pas seulement de mettre des nouveaux médias dans l'art, ni même de faire un art des nouveaux médias, mais de faire des nouveaux médias en artiste, d'être artiste en nouveaux médias. Dès lors, **s'il ne s'agit pas seulement de renouveler l'art en lui injectant de nouveaux moyens, de nouveaux outils, de nouveaux sujets, il peut s'agir d'en déplacer les frontières jusqu'à considérer des expériences, des entreprises, des événements comme apparentés à l'art, comme relevant du projet artistique.**

Terme en usage pour la numérotation des logiciels, **Version bêta désigne un prototype qui a su pousser l'expérimentation jusqu'à se produire sur le devant de la scène, mais qui annonce son imperfection**, peut-être provisoire, peut-être sans remède, qui commence sa diffusion mais auprès d'utilisateurs avertis de leurs risques. Aboutissement dans le champ de la recherche, il lui reste peut-être une métamorphose à faire pour aboutir vraiment, pour trouver sa pleine destination et son emploi effectif. Pour autant, la version bêta intéresse et elle se plaît aux démonstrations, pour elle-même et pour connaître d'autres mutations encore. Quant à l'art, ne serait-il pas une façon de s'en tenir à la version bêta ?

C'est une réponse peut-être trop simple, mais elle a sa rationalité : pour montrer l'expérimentation à l'œuvre dans les arts des nouveaux médias, pour repérer les foyers et les inspireurs de ces recherches et de ces créations, **Version bêta se tourne vers les lieux, les laboratoires, les collectifs où s'exerce explicitement une recherche orientée par l'art.** Sans l'ambition de dresser ni un état, ni un bilan, elle pense trouver son originalité et sa pertinence en faisant appel à des observateurs attentifs et impliqués, à des correspondants, un peu partout dans le monde.

On peut s'attendre à ce que des thèmes émergent ; ils sont le fruit des conjonctions actuelles : **temps réel et processus, espace et temps, génératif et interactif, actuel et virtuel, localisation et mobilité.** Mais le thème de Version bêta s'identifiera d'abord à ce Bêta. Il s'inscrit dans les conjonctions classiques de la poésie et de la technique, de la recherche et de la création, de l'amateur et du professionnel, de l'individuel et du collectif. Il désigne encore la position d'un producteur acteur et spectateur de l'époque du temps réel et des réseaux.

Jean-Louis Boissier, membre du comité de programmation

## Programme

### Exposition

Scénographie par Kunstumsetzung, Zürich.

### Caroline Bernard, Gwenola Wagon, Michiko Tsuda, Adla Isanovic et Catherine Cochard

Dans la perspective de développer des travaux collaboratifs dans le domaine cinématographique, ce collectif d'artistes suisse, français, japonais et bosniaque développe des projets d'échanges filmiques à travers lesquels chaque artiste confronte aux autres sa vision subjective, ce qui permet par la suite d'élaborer « des jeux cinématographiques hybrides ».

Le projet **Migrateurs** s'inscrit dans cette logique de collecte et d'hybridation grâce à des moyens de tournage légers et hautement mobiles comme des téléphones portables. Les échanges sont ensuite organisés autour de rendez-vous – blogs, sms, etc. – et les images, tournées dans différents pays et confrontées les unes aux autres ou combinées entre elles, acquièrent ainsi un nouveau sens et de nouvelles caractéristiques.

### Vaibhav Bhawsar



Issu de la faculté de Design et Communication de l'Université de Srishti à Bangalore en Inde, Vaibhav Bhawsar pratique une forme d'art à travers laquelle il cherche à développer des plateformes de communication pour lesquelles les préoccupations éthiques et sociales constituent des éléments essentiels.

**Terraline**, un instrument d'orientation comparable à une boussole, mais dont les points cardinaux sont remplacés par des indicateurs économiques, constitue un outil qui permet à son utilisateur de chercher des informations géospaciales en pointant une zone d'intérêt particulier.

### Samuel Bianchini



Samuel Bianchini vit et travaille à Paris. Pour ses recherches qui interrogent en particulier l'incidence des médias interactifs sur nos modes de représentation et sur nos relations à la réalité, il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de recherche en informatique.

**Potential Flag** est une installation conçue pour l'espace urbain : sur le bâtiment du Centre pour l'image contemporaine sera projetée en grande taille l'image d'un drapeau blanc. C'est une image de synthèse « virtuelle », entièrement fabriquée par ordinateur. Calculés en temps réel, les mouvements du drapeau répondent précisément au vent capté in situ par le dispositif.

### Bureau d'études

Le groupe de chercheurs français Bureau d'études vise à diffuser la pensée de chercheurs alternatifs en organisant des rencontres et des débats dans l'objectif de démultiplier les angles de vue sur la recherche entre art et sciences.

Bureau d'études, qui travaille actuellement sur des cartographies critiques de relations entre laboratoires de recherche et milieux de la création, a conçu **Mapping the Laboratory Planet**. C'est le résultat du développement d'un logiciel coopératif permettant de cartographier les sites décisionnaires et créatifs de la Planète Laboratoire. Un outil

opérationnel d'identification et d'orientation, une base de données en open source permettant de visualiser les lieux d'implantation et de concentration du savoir et du pouvoir : un générateur de cartes.

### Emilie Brout et Maxime Marion



Emilie Brout a étudié à l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nancy, où elle a travaillé sur les réseaux et les interactions sociales, exploitant les traces collectives par le biais de dispositifs relationnels basés sur la vidéo ou la typographie. Elle s'est ensuite tournée plus particulièrement vers les dispositifs numériques et relationnels.

Maxime Marion s'intéresse principalement aux problématiques liées aux nouveaux médias : relations entre générativité et sémantique, design de l'interactivité, cinéma algorithmique, identité et hacking social, stratégies virales sur internet. Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nancy, il travaille actuellement sur les médias localisés, ainsi que sur les bouleversements sociaux engendrés par internet.

**The Road between Us** propose un itinéraire fictif qui exploite la prolifération d'images géolocalisées sur Flickr. Le programme réalisé par les artistes construit de vrais/faux parcours issus de la position des images dans l'espace. A partir d'une première image sélectionnée au hasard sur le globe, le programme cherche la photo la plus proche de celle-ci, et ainsi de suite. Le trajet virtuel est ensuite visible sur Google Earth.

### Coldcenter



Le projet de recherche Coldcenter est une émanation du postgrade *immédiat, arts et médias* de la Haute école d'art et de design — Genève. Il axe sa réflexion sur les possibilités artistiques des techniques du straming au niveau des réseaux, réflexion qui reprend l'ancien rêve de la «téléprésence» et l'aborde avec un regard critique dans un contexte d'échange d'informations et de travail à l'échelle mondiale.

Les étudiants du postgrade présenteront plusieurs travaux autour de la thématique du télétravail dont un le projet **Swiss on Secret** du collectif **U.M.S.K** sur le parasitage de lignes téléphoniques afin d'intercepter et de rendre publiques les conférences et discussions privées des acteurs de la politique suisse, et celui de Benoît Billotte, **ART CORP** qui est une déclinaison potentielle d'agence en art contemporain établie comme une plateforme internationale mettant à disposition différentes adresses disponibles pour y implanter un bureau de travail, un espace de recherche ou un lieu de rencontre. Seront également présentés le projet de **Mark Pasquesi** et **Museng Fischer** alias **IMP : The Living Room**, une fiction autour de personnages appelés The Guardians of Peace, s'engageant pour la paix, le projet de **Oh Eun Lee**, **Untitled**, une vidéo basée sur les images issues de Youtube des manifestations de Corée en juin 2008, ainsi que le projet **Scam on!** du collectif temporaire **Secret Circle of Autonomous Media** composé d'Angela Marzullo, Annelore Schneider, Laurent Schmid et Maxime Schoeni: le scam sous la perspective du travail à distance.

### Thomas Feuerstein



Philosophe et artiste autrichien, Thomas Feuerstein couvre les pratiques de l'installation, de la création d'objets, du dessin, de la peinture, aussi bien que de la sculpture, de la vidéo, de la photographie et de l'art on-line. Ses travaux se portent sur les interactions entre éléments linguistiques et visuels, liens entre fait réel et fiction, dépendance entre art et science.

Le principe de **Botcafé** est d'abord de faire visiter le site [www.myzel.net](http://www.myzel.net) au public. Chaque connexion déclenche la commande d'un café à une machine installée dans

l'exposition au Centre pour l'image contemporaine. Cette action est alors transformée en sons, et génère ainsi la « musique du café », **via un** programme MIDI. L'idée ici est de sensibiliser le public au processus d'automatisation, signalé ici par le terme « Bot », à l'origine du mot « robot », en tant qu'élément ou « démon » influant sur nos existences, sans que nous en prenions réellement conscience.

## Formes de l'interactivité

Equipe de recherche de la HEAD — Genève (Caroline Bernard, Jean-Louis Boissier, Daniel Pinkas, Pierre Rossel, Daniel Sciboz) participant au programme et laboratoire Formes de l'interactivité.

**Vidéo-interactivité** est un DVD-Rom (à paraître en 2009) qui décrit et analyse une série d'œuvres et de travaux expérimentaux impliquant la relation entre interactivité et vidéo. L'ouvrage comporte un grand nombre d'entretiens filmés d'artistes et de chercheurs et rend compte d'un ensemble de réalisations inédites issues du laboratoire.

## HeHe

Duo anglo-allemand formé de Helen Evans et Heiko Hansen, HeHe se définit comme une « plateforme pour l'art, le design et la recherche, explorant de nouvelles voies pour intégrer les médias électroniques dans un environnement physique. »

L'idée de **Sirène** est d'inverser les rôles entre police et citoyens grâce à un radar anti-police. Le logiciel conçu par HeHe permet de détecter le son d'une sirène de police dans la rue, grâce à un dispositif installé sur un balcon ou une fenêtre. Au moment où la sirène est détectée, le système se met automatiquement en route, filme la rue et donc la voiture de police alors qu'elle passe.

## Rama Hoetzlein



Co-fondateur du Game Design Initiative de l'Université de Cornell aux Etats-Unis, Rama Hoetzlein est artiste en nouveaux médias et ingénieur en informatique. Son travail porte sur les champs de l'intelligence artificielle et le graphisme informatique, dans une perspective surréelle.

**Social Evolution** présente la simulation d'une société composée d'individus génétiquement développés qui peuvent pratiquer des activités journalières - manger, dormir, courir, tuer, se reproduire - et les transmettre à leur progéniture. Cette simulation pose la question de savoir quelles sont les conséquences de l'idée de compétition comme procédé résultant de millions d'années d'évolution appliquée à une société vivante et évolutive.

## John Klima

Artiste et chercheur en mathématiques à l'Université de New York, John Klima, passionné d'informatique et d'électronique, travaille sur la simulation 3D depuis 25 ans, produisant des environnements 3D mais également des codes sources qui permettent l'élaboration d'installations interactives, souvent caractérisées par le jeu ou l'humour. Réalisé en collaboration avec Adriana Sa, Sofia Oliveira et Jared Hawkey, **Emotional Object** est un jeu constitué d'une toupie qui est également représentée par une animation 3D, divisée en secteurs correspondant à des émotions. L'enjeu pour les participants est de répondre à une série de questions, et leurs réponses détermineront l'équilibre « émotionnel » de la toupie.

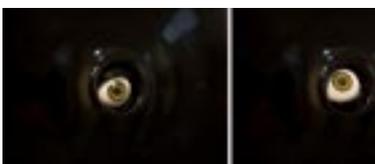
### Grégoire Lauvin



Diplômé de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Grégoire Lauvin développe des installations où nature et technologie interagissent de manière étroite et poétique, dans l'esprit de la mouvance «hacking», c'est-à-dire du partage de l'information et du décloisonnement technologique.

**BioOsc** est un dispositif qui permet de générer des sons à partir de plantes. Constitué de plantes en pot reliées à un circuit électronique, le système récupère des signaux liés à la croissance de ces dernières et interprète ces signaux en les transformant en sons.

### Golan Levin



Enseignant à l'Université de Carnegie Mellon à Pittsburgh, Golan Levin est un artiste, musicien et ingénieur intéressé par le développement d'artefacts et d'événements qui explorent de nouveaux modes d'expression réactive. Ses œuvres sont centrées sur la conception de systèmes pour la création, la manipulation et l'exécution d'images et de sons, en tant qu'éléments d'enquête sur le langage formel de l'interactivité, et des protocoles de transmission non-verbaux dans les systèmes cybernétiques.

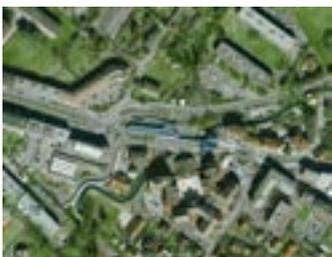
Développé en collaboration avec Greg Baltus, **Opto-Isolator** est un dispositif qui inverse le rapport entre public et œuvre d'art. Cette installation présente un œil unique électronique, doué de mouvement, qui répond aux coups d'œil des visiteurs par toute une palette de comportements exprimés dans le contact visuel.

### Julie Morel

Etablie à Paris et à Londres, Julie Morel travaille à partir des pratiques numériques, de la vidéo, de la photo et du dessin. Elle s'intéresse particulièrement aux caractères sensibles des technologies, au couplage mémoire informatique/mémoire humaine, aux manques et accidents créés par le transcodage. Ses œuvres fonctionnent dans l'interactivité.

Avec **Sweet Dream**, elle nous donne à réfléchir au sujet des flux et reflux du réseau et de leur influence sur les individus. Deux boutons d'un clavier d'ordinateur fixés contre un mur, « sleep » et « wake up », allument ou éteignent à distance une lampe de chevet dans son appartement parisien, via une connexion internet. L'artiste confronte ainsi sa réalité individuelle à une réalité globale.

### Nogo Voyages : Stéphane Degoutin, Elie Kongs, Matthias Stevens, Gwenola Wagon



L'agence internationale Nogo Voyages propose une collection de voyages dans les périphéries des villes-mondes en appliquant des principes de voyages expérimentaux et en associant une méthode de voyage à un lieu spécifique. L'idée est d'explorer des territoires familiers, banals ou dénués d'exotisme – aussi bien que des territoires touristiques, connus, et déjà explorés. Le but du voyage n'est pas l'exhaustivité ou l'objectivité, mais l'intérêt croisé d'approches partielles.

Avec le dispositif **Moillesulaz 1:1**, les visiteurs pénètrent dans une carte à échelle 1, qui n'est consultable que sur le site qu'elle représente. Ils écoutent des sons et des réflexions à l'endroit même où ils ont été émis. Entraînés par des récits croisés et subjectifs d'observateurs extérieurs, les promeneurs pourront se laisser guider à travers les contours de l'étrangeté, constitués du résidu des pratiques qui forment et déforment l'environnement des villes. Parcours sonore géolocalisé autour du poste de douane de Moillesulaz. Des appareils GPS sont mis à disposition dans l'exposition. Tramway 16 jusqu'à Moillesulaz et suivre les indications sur le document fourni.

## Esther Polak



Artiste hollandaise, Esther Polak développe ses projets autour des questions de la mobilité, des déplacements humains et de notre rapport à l'espace grâce aux technologies de localisation, comme le GPS, par exemple.

**NomadicMilk** concrétise l'idée d'exploration spatiale à travers des parcours laitiers. Il s'agit de saisir grâce au GPS une forme spécifique de distribution : celle de la migration de bergers nomades et de leurs troupeaux de vaches lors de la saison sèche au nord du Cameroun. A travers celle-ci émerge une partie du paysage contemporain africain, reproduit sur du sable par un robot qui interprète les données fournies par GPS.

## Andrea Polli



Artiste et professeur au Département Cinéma et Médias du Hunter College de l'Université de New York, Andrea Polli travaille sur les systèmes de globalisation, leurs interconnexions en temps réel et leurs effets sur les individus.

**Sonic Antarctica** est une recherche initiée en collaboration avec les scientifiques du United States Antarctic Program afin de développer des systèmes de compréhension du climat à travers le son capté à la station météo du projet McMurdo Dry Valleys Long Term Ecological Research (LTER) en Antarctique.

## Tania Ruiz

Installée à Paris, doctorante au Laboratoire des Arts et Médias, Université de Paris 1, Tania Ruiz développe des projets axés autour des technologies audiovisuelles et filmiques, et explore les relations interactives possibles en lien avec le médium audiovisuel.

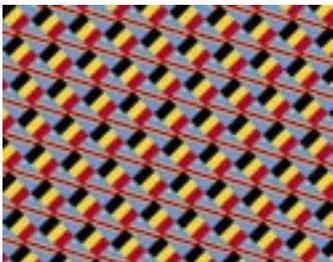
Son installation **Quotidianness** prend la forme de sculptures cinétiques individuelles animées, à travers lesquelles sont visibles des simulations filmées de scènes de la vie quotidienne. La pièce est un prototype d'installation destiné à être incrustée au sol dans un square public. Les micro-sculptures seront activées en fonction de la prédiction du flux piéton.

## Tatsuya Saito et Kumiko Idaka

Diplômée de l'Ecole de Cinéma et Nouveaux Médias de l'Université de Tokyo, Kumiko Idaka y travaille comme assistante de recherche, développant des projets autour de l'interactivité, dans le but de transmettre des messages via l'interaction corporelle. Tatsuya Saito est chercheur au Design and Media Arts Program à UCLA aux Etats-Unis. Son intérêt se porte sur les formes d'intelligence artificielle et notre perception du vivant.

Pour le projet **Touching through your Eyes, seeing with your Skin**, Kumiko Idaka et Tatsuya Saito ont créé un software appelé iFlipBook qui, installé sur un iPod Touch, permet au public d'interagir en utilisant l'écran tactile de l'iPod Touch de diverses manières. Selon les mouvements effectués par la personne qui le manipule, l'image projetée sur l'écran se modifie, créant différents types de qualités tactiles.

### Laura Seguy



Diplômée des Arts Décoratifs de Strasbourg, elle a suivi le postgrade *immédiat, arts et médias* de la Haute école d'art et de design — Genève. Laura Seguy élabore et déploie des séries d'images et d'objets sur le thème de l'identité culturelle et politique. Elle met en place des dispositifs renvoyant le spectateur à ses conceptions et convictions personnelles, provoquant une tension idéologique.

**30:33:37**, une série de multiples associations de drapeaux nationaux est une expression de sa représentation de la colonisation. Le tissu devient ainsi un support graphique mais aussi symbolique - également perçu comme fibre historique - sur lequel est représentée l'emprise d'un pays sur un autre.

### Mizuki Watanabe

Artiste japonaise développant des projets liés à la perception visuelle, Mizuki Watanabe propose des installations interactives à travers lesquelles le visiteur est amené à jouer avec les distances focales afin d'obtenir les résultats visuels escomptés.

Dans cette perspective, **In-between Gaze** est un dispositif qui exprime le processus optique oculaire, à travers une projection composée d'images filmées en temps réel et d'images préenregistrées. Le film, flou au départ, n'est clairement visualisable que lorsque le visiteur ajuste l'image en manipulant une loupe entre l'appareil de projection et l'écran.

### Zimoun et Pe Lang



Ces deux artistes suisses autodidactes travaillent sur la création sonore grâce à l'utilisation des vibrations de machines ou de robots, dans le but de créer une acoustique au timbre organique en explorant les propriétés du son, des matériaux et leur résonance.

Pour **Untitled Sound Objects**, Pe Lang et Zimoun utilisent une table-instrument qui permet de créer une musique à l'esthétique minimaliste grâce à l'emploi des outils mécaniques et électroniques qui font partie intégrante de la table.

## Projections

### Samedi 1er novembre à 15h30

**Lutz Dammbeck, Das Netz**, 2004, 121 min. Le film du réalisateur allemand traite des rapports entre cybernétique de l'après-guerre, internet et l'actuelle société de contrôle. Film aimablement prêté par le Goethe-Institut, München. En présence du réalisateur. Projection suivie du commentaire de Brian Holmes à 18h.

### Cycle 9 Evenings : Theatre and Engineering Du 7 au 28 novembre



**En première mondiale** et en écho à l'exposition « 9 Evenings Reconsidered : Art, Theatre and Engineering » qui s'est déroulée cet été au Museum für Gestaltung de Zürich, organisée par le List Visual Arts Center du MIT, Version bêta a choisi de présenter une série de films tournés en 1966 au 69th Regiment Armory à New York lors de **la première grande série d'expériences collaboratives entre 30 scientifiques et 10 artistes** évoluant dans les domaines du théâtre, de la danse ou encore de la musique, sous l'impulsion de l'ingénieur Billy Klüver. Ces expérimentations auxquelles participèrent notamment John Cage, Deborah Hay, Steve Paxton, Robert Rauschenberg et David Tudor, prirent la forme de dix soirées de performances, intitulées « 9 Evenings : Theatre and Engineering », dont **l'objectif était de concrétiser des projets artistiques considérés jusque-là comme irréalisables**. Ces films, aimablement prêtés par la collection du Centre Pompidou, Mnam/Cci, Paris, constituent un temps fort dans la prise de conscience de la richesse des possibilités créées par l'association entre art et technologie.

### Vendredi 7 novembre à 19h

**Robert Rauschenberg, Open Score**, 31 min, projection précédée d'une présentation de cette expérience en anglais par Susanne Hillman, critique d'art.

### Vendredi 14 novembre à 19h

**Öyvind Fahlström, Kisses Sweeter Than Wine**, 71 min.  
Projection présentée par Julie Martin de Experiments in Art and Technology

### Vendredi 21 novembre à 19h

**John Cage, Variations VI I**, 41 min., suivi de **David Tudor, Bandoneon ! [Bandoneon Factorial]**, 40 min.

### Vendredi 28 novembre à 19h

**Lucinda Childs, Vehicle**, 2008, 10 min.  
**Robert Whitman, Two Holes of Water**, 2008, 10 min.  
**Yvonne Rainer, Carriage Discreteness**, 2008, 10 min.  
**Steve Paxton, Physical Things**, 2008, 10 min.  
**Deborah Hay, Solo**, 2008, 13 min.  
**Alex Hay, Grass Field**, 2008, 15 min.  
Projection présentée en anglais par Susanne Hillman, critique d'art.

**Vendredi 5 décembre à 19h**

**Peter Kirby, Binary Lives : Steina and Woody Vasulka**, 1997, 43 min, retrace la vie du couple d'artistes, pionniers de l'art vidéo et des installations associées à la technologie dans les années 1960.

**Peter Kirby, Chris Burden**, 1991, 28 min revient sur le parcours, durant les années soixante et septante, de cet artiste performer dont la pratique artistique intègre l'exploration empirique et scientifique.

**Vendredi 12 décembre à 19h**

**Graham Stevens, Atmosfields**, 1971, 25 min, met en scène de manière ludique des sphères et tuyaux ondulants aux utilisations pratiques potentielles telles que clôtures, abris, ou encore moyens de traverser de vastes étendues.

**Graham Stevens, Desert Clouds**, 1972, 18 min, explore les principes scientifiques de membranes sélectives pouvant être employées dans l'agriculture, l'architecture ou le transport d'eau. En présence de l'artiste. Films aimablement prêtés par la collection du Centre Pompidou, Mnam/Cci, Paris.

**Samedi 13 décembre à 20h30****Kaori Kinoshita et Alain Della Negra**

Ces deux artistes résidant à Paris mettent en scène des témoignages de joueurs dans les mondes virtuels. À travers des récits à la première personne, les amateurs de Second Life sèment la confusion entre le réel et le virtuel et proposent une représentation originale de leur double vie. **Newborns**, 2007, 20 min. Suivi de **The Den**, 2008, 30min, qui présente différentes communautés d'Amérique que les artistes ont découvertes sur Second Life: les Furrries qui regroupent des avatars hybrides, mi-animaux, mi-humains, les Goréens, qui constituent l'une des communautés les plus organisées et les plus controversées de Second Life, les Evangelistes chrétiens, proches des tendances puritaines de certaines églises américaines ou encore les Burners, qui participent au regroupement annuel « Burning Man » dans le désert du Nevada. En présence des artistes.

### Performances

**Du 31 octobre au 23 novembre**

**Blast Theory**

Basé à Londres, Blast Theory est un collectif de sept artistes dirigé par Matt Adams, Ju Row Farr et Nick Tandavanitj, qui s'investit dans l'organisation d'événements et de performances pour les espaces publics, employant les médias interactifs et la diffusion par canaux numériques afin de nous interpeller sur notre rapport aux technologies dans un monde saturé par les médias.

**Day of the Figurines** invite le public à se mettre en scène durant 24 jours. Une maquette de ville, installée au Centre pour l'image contemporaine devient le théâtre virtuel d'actions réelles proposées aux participants qui se seront inscrits au préalable via un questionnaire disponible dans l'espace d'exposition au Centre pour l'image contemporaine. Les participants sont ensuite contactés par sms afin de réaliser un certain nombre d'actions ou de participer à des événements qui mêlent ambiances festives et tragiques. L'évolution des acteurs de cette cité mi-réelle, mi virtuelle, représentés sur la maquette par des figurines, est également visualisable sur internet.

**Samedi 13 décembre de 12h à 18h**

**Andres Burbano**

Doctorant en Art des médias et technologie à l'Université de Santa Barbara, Andres Burbano explore les interactions entre science, art et technologie à travers la vidéo, le son et les outils de télécommunication, en revisitant notamment notre rapport à la ville et à la mobilité.

Avec **Two Cycles**, l'artiste crée des sons à partir d'informations partagées par deux vélos équipés d'ordinateurs, reliés entre eux par une connexion Wi-Fi. Le son produit par les ordinateurs et diffusé en temps réel par de petits haut-parleurs installés sur les vélos, traduit le mouvement des deux engins.

Two Cycles sera en démonstration le samedi 13 décembre de 12h à 18h.

**Samedi 13 décembre à 18 h**

**Abhishek Hazra**

Artiste visuel basé à Bangalore dans le Sud de l'Inde, Abhishek Hazra explore les croisements entre technologie et culture à travers le procédé narratif de la fable visuelle. Il s'intéresse également à la sociologie de la pratique scientifique.

Sa performance, **The Gaussian Blur of a Carnot Cycle**, interroge notre rapport au discours scientifique à travers un exposé absurde reflétant dans les formes tout le sérieux de la représentation savante. Le public est invité à participer par ses questions et commentaires. Performance en anglais.

**Vendredi 31 octobre de 18h à 21h, samedi 1er novembre, samedi 13 décembre de 12h à 21h**

**Peter Sinclair**

Professeur à l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Peter Sinclair est membre du laboratoire de recherche en art audio Locus Sonus. Ce laboratoire expérimente les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes artistiques sonores, en assurant sa mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des activités et pratiques en art audio.

Le principe de **RoadMusic – AutoSync** réinvente l'expérience très commune d'écouter de la musique en voiture, en remplaçant le son produit habituellement par la radio, le lecteur cd ou mp3 par une installation qui produit des sons à partir de l'action de la conduite et de la voiture elle-même. Changements de vitesse, vibrations, état de la route, deviennent ainsi les instruments d'une musique propre à chaque voyage.

## Workshops

**Du 3 au 7 novembre**

**Nogo Voyages : Stéphane Degoutin, Elie Kongs, Matthias Stevens, Gwenola Wagon**

L'agence internationale **Nogo Voyages** propose une collection de voyages dans les périphéries des villes-mondes en appliquant des principes de voyages expérimentaux et en associant une méthode de voyage à un lieu spécifique. L'idée est d'explorer des territoires familiers, banals ou dénués d'exotisme – aussi bien que des territoires touristiques, connus, et déjà explorés. Le but du voyage n'est pas l'exhaustivité ou l'objectivité, mais l'intérêt croisé d'approches partielles.

Le workshop **Moillesulaz 1 :1** débute par une exploration de la zone qui entoure la douane de Moillesulaz où des discussions sont organisées sur place, autour de différentes thématiques : l'architecture sauvage, les plantes subversives, l'idée de chalet, la géolocalisation, les médiateurs, les bars à hôtesse... Les participants écrivent directement sur le territoire, à l'échelle 1 en géolocalisant des réflexions et des sons qui sont enregistrés et ne pourront être écoutés que dans le lieu même auquel ils sont associés, après avoir été sélectionnés et mis en forme.

Parallèlement au workshop, Moillesulaz 1 :1 sera présenté dans le cadre de l'exposition.

**Du 3 au 6 novembre**

**Zimoun et Pe Lang**

Ces deux artistes suisses autodidactes travaillent sur la création sonore grâce à l'utilisation des vibrations de machines ou de robots, dans le but de créer une acoustique au timbre organique en explorant les propriétés du son, des matériaux et leur résonance.

Dans ce workshop, Pe Lang et Zimoun développent leur concept **Untitled Sound Objects**, en employant différents objets permettant de créer des univers sonores et musicaux, grâce notamment à des systèmes électroniques et mécaniques. En anglais.

**Du 19 au 21 novembre et du 26 au 28 novembre**

**Grégoire Lauvin et Pascal Chirol**

Diplômé de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Grégoire Lauvin travaille sur des installations où nature et technologie interagissent de manière étroite et poétique, dans l'esprit de la mouvance hacking, c'est-à-dire du partage de l'information et du décloisonnement technologique. Quant à Pascal Chirol, diplômé de la même école, Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il définit son champ de réflexion et d'expérimentation par la notion de graphisme, comprise comme un univers de potentialités. Ses préoccupations tournent essentiellement autour des questions de générativité et d'interactivité.

Pour ces workshops intitulés **HyperOhm I** et **HyperOhm II** Grégoire Lauvin et Pascal Chirol développeront un projet autour des technologies Arduino et Processing. Il s'agit de deux plateformes open-source de programmation informatique (Processing) et électronique (Arduino), qui permettent de réaliser facilement des montages électroniques sonores. installations interactives.

Workshop HyperOhm I : présentation et développement des projets.

Workshop HyperOhm II : réalisation des projets.

**Du 1er au 5 décembre  
Christian Nold**

Artiste, designer et enseignant en Grande-Bretagne, Christian Nold travaille à développer de nouveaux modèles participatifs de représentation communautaire, notamment à travers la cartographie dynamique interactive.

**Sensory Commons** proposera aux participants l'exploration d'un espace urbain et la collecte d'informations liées à la perception de l'environnement au moyen d'instruments performatifs et interactifs, utilisés avec des personnes du quartier. Les données seront ensuite analysées et permettront la réalisation de visualisations, réintroduites dans le contexte local. En anglais.

**Les workshops auront lieu à la Haute école d'art et de design – Genève. Ils seront ouverts à tous sur inscription préalable mais la priorité sera donnée aux étudiants. Inscriptions au Centre pour l'image contemporaine au 022/908 20 60 et [cic@sgg.ch](mailto:cic@sgg.ch).**

## Forums

### Cycle de conférences

#### Samedi 1er novembre à 18h

##### Brian Holmes

D'origine américaine, Brian Holmes est un théoricien établi en France. Contribuant activement à la communauté on-line Nettime, il est membre de comités éditoriaux de plusieurs revues artistiques dont « Springerin », ou politiques et économiques comme « Multitudes ». Il est également l'un des fondateurs de la revue «Autonomie Artistique».

Brian Holmes viendra commenter le film du réalisateur allemand **Lutz Dammbeck**, «**Das Netz**» (projection à 15h30) qui traite des rapports entre cybernétique de l'après-guerre, internet et l'actuelle société de contrôle, à travers sa conférence intitulée **Filmer le monde-laboratoire, « Das Netz » et l'histoire cybernétique**. A l'occasion de la remise des contributions annuelles du Pour-cent culturel Migros pour la culture numérique.

Centre pour l'image contemporaine.

#### Mercredi 5 novembre à 18h

##### Alessandro Ludovico

Professeur à l'Académie des Arts de Carrare en Italie, critique des médias et rédacteur en chef du magazine «Neural.it », Alessandro Ludovico est l'auteur de plusieurs essais critiques sur la culture numérique. Co-fondateur de Mag.Net Reader, il est également l'un des acteurs de la communauté online Nettime.

Alessandro Ludovico viendra présenter le projet **GWEI** (Google Will Eat Itself), réalisé en collaboration avec Ubermorgen.com, et qui développe de manière ingénieuse le principe d'exploiter le système publicitaire de Google, dans l'objectif de racheter des parts de cette société afin d'en prendre possession. Dans le même esprit, il commentera l'action de hacking du site Amazon, intitulé **Amazon Noir**, développé également en collaboration avec Ubermorgen.com, qui a permis de mettre à disposition en peer-to-peer un millier de livres vendus à l'origine par le site marchand. En anglais.

Haute école d'art et de design — Genève.

#### Mercredi 12 novembre à 18h

##### Bureau d'études : Xavier Fourt et Léonore Bonaccini

Le groupe de chercheurs français Bureau d'études vise à diffuser la pensée de chercheurs alternatifs en organisant des rencontres et des débats dans l'objectif de démultiplier les angles de vue sur la recherche entre art et sciences.

Bureau d'études, qui travaille actuellement sur des cartographies critiques de relations entre laboratoires de recherche et milieux de la création, présente **Mapping the Laboratory Planet**. C'est le résultat du développement d'un logiciel coopératif permettant de cartographier les sites décisionnaires et créatifs de la Planète Laboratoire. Un outil opérationnel d'identification et d'orientation, une base de données en open source permettant de visualiser les lieux d'implantation et de concentration du savoir et du pouvoir : un générateur de cartes.

Haute école d'art et de design — Genève.

**Mercredi 19 novembre à 18h**  
**Gerrit Gohlke et Relax : Daniel Hauser**

Installé à Berlin, Gerrit Gohlke est curateur et éditeur du magazine « Artnet ». Il analyse les conditions de production de la création artistique dans la société des médias et leurs relations avec les nouveaux médias, la technologie et le monde scientifique. Daniel Hauser, artiste utilisant tous les médias à disposition, s'attache à décrire l'espace public comme espace économique, à travers son travail dans le collectif suisse RELAX, fondé en 1997.

Ces deux invités développeront ce forum sous la forme d'un débat sur l'installation **GO-MIO, der Geheime Grund der Weltkultur** qui cherche à relier les représentants de la culture et les parents dispersés et éloignés d'une famille appelée Zollverein. L'objectif : développer une réflexion sur les changements régionaux et économiques, en prenant comme élément central un petit pain traditionnel inventé dans une auberge d'Essen. Les artistes ont réuni, compilé et déposé les matériaux dans un four à pain au centre de recherche Go-Mio. En anglais et français.

Haute école d'art et de design — Genève.

**Mercredi 26 novembre à 18h**  
**Andrea Polli**

Artiste et professeur au Département Cinéma et Médias du Hunter College de l'Université de New York, Andrea Polli travaille sur les systèmes issus de la globalisation, leurs interconnexions en temps réel et leurs effets sur les individus.

Andrea Polli viendra s'exprimer sur **Ground Truth**, une réflexion initiée dans le cadre de la recherche de l'artiste en Antarctique à la station météo du projet McMurdo Dry Valleys Long Term Ecological Research (LTER). Elle analyse le processus d'observation du climat par les scientifiques appelé « ground truthing » et évalue à quel point nous dépendons de ces observations et comment ces dernières peuvent modifier notre rapport à l'environnement. En anglais.

Haute école d'art et de design — Genève.

**Mercredi 3 décembre à 18h**  
**Florian Dombois**

Issu d'une formation à la fois scientifique — la géophysique — et littéraire — la philosophie — le chercheur allemand Florian Dombois développe à travers ses collaborations à de nombreux projets de recherche universitaires la réflexion entre art et science.

**The Exhibition as Experience or Experiment** : rechercher sur l'Art, parler d'Art - rechercher à travers l'Art, parler à travers l'Art. Les Arts produisent eux-mêmes de la connaissance et doivent être reconnus, au même titre que les sciences, en tant que forme alternative de la connaissance et de la recherche. Quels sont alors les objectifs d'une exposition, s'il s'agit pour les exposants de montrer les résultats de leurs recherches? Comment un organe de publication si démonstratif fonctionne-t-il? Comment doit-on comprendre les objets exposés, quelles sont les attentes du visiteur? Le postulat de recherche ne stimule pas uniquement notre représentation de la production artistique, mais aussi les autres attentes du monde de l'art : expériences vécues ou expérimentations esthétiques?» En anglais.

Haute école d'art et de design — Genève.

**Mercredi 10 décembre à 18h  
Artists in Labs : Jill Scott**

D'origine australienne, Jill Scott est vidéaste, performer et artiste dans le domaine des environnements interactifs et des nouveaux médias. Elle se distingue par des sculptures électroniques inspirées par la recherche dans le domaine des neurosciences. Elle est investie dans le programme basé en Suisse Artists in Labs qui vise à créer des ponts entre artistes et milieu scientifique afin de développer de nouveaux niveaux de créativité, d'innovation et de communication.

Jill Scott s'exprimera sur le rapport entre art et neurosciences lors de sa conférence intitulée **Neuromedia**, à travers son expérience au Neurobiology Lab de l'Université de Zürich, combinée avec son intérêt de longue date pour la création d'interfaces électroniques sensorielles. En anglais.

Centre pour l'image contemporaine.

**Journée expérimentale  
Samedi 13 décembre de 10h à 17h au Centre pour l'image contemporaine**

Pour conclure avec curiosité cette série de Forums, Version bêta propose le samedi 13 décembre une journée placée sous le signe de l'expérimentation durant laquelle le public sera invité à assister à la présentation de projets de recherche en cours.

**10h**

Accueil et présentation par **Lysianne Léchet Hirt**

**10h15****Luis Blackaller**

Artiste en nouveaux médias, designer, directeur artistique et mathématicien mexicain, Luis Blackaller collabore notamment avec le Media Lab du MIT aux Etats-Unis. Il exposera ses recherches à travers sa conférence intitulée **Social Creative Systems** au sujet des systèmes sociaux créatifs sur le net et leur relation avec la création artistique et sa diffusion. En anglais.

**11h****Ulrich Fischer**

Réalisateur, technicien et producteur suisse dans les domaines du cinéma et des nouveaux médias, Ulrich Fischer est également enseignant. Dans le cadre des masters organisés par le Réseau Cinéma CH, il viendra présenter le projet **Walking the Edit** qui propose de combiner le champ du cinéma et le territoire des nouvelles technologies afin d'expérimenter les potentialités de constructions narratives entre une base de données audiovisuelle et la trajectoire, enregistrée et analysée, d'une personne parcourant un espace urbain, dans le but de créer automatiquement un film-objet.

11h45

**Eléonore Hellio**

Naviguant entre Paris, Strasbourg et Kinshasa, Eléonore Hellio développe des projets qui associent différents niveaux de réalité et qui s'inscrivent dans la cyber-culture, comme Electronic Café International. Son questionnement se porte sur l'expérience sensorielle et esthétique de la téléprésence et des espaces virtuels, à travers les arts visuels, le son, la performance, la poésie et la cybernétique. Elle viendra présenter **Mowoso**, un collectif actif au cœur de la cité à Kinshasa en République Démocratique du Congo, dédié aux arts hors-formats, et qui regroupe des artistes, penseurs et chercheurs indépendants, parfois autodidactes, auxquels les anciens ont transmis leurs connaissances dans un contexte politico-économique radicalement instable.

13h45

**Caroline Bernard**

Professeur à l'Ecole de photographie de Vevey et collaboratrice scientifique du laboratoire Formes de l'interactivité de la Haute école d'art et de design — Genève, Caroline Bernard est une artiste investie dans les nouvelles formes de cinéma, les images dites mobiles, et dans la vidéo interactive. Elle fait partie du collectif Lili range le chat. Le projet **Migrateurs** s'inscrit dans cette logique de collecte et d'hybridation grâce à des moyens de tournage légers et hautement mobiles comme des téléphones portables. Les échanges sont ensuite organisés autour de rendez-vous – blogs, sms, etc. – et les images, tournées dans différents pays et confrontées les unes aux autres ou combinées entre elles, acquièrent ainsi un nouveau sens et de nouvelles caractéristiques.

14h30

**Jane Coakley**

D'origine australienne, Jane Coakley s'est distinguée dans la photographie avant de devenir curatrice en Grande-Bretagne notamment pour la Tate Gallery de Londres. A son retour en Australie, elle s'est investie dès 2002 dans SymbioticA à l'Ecole d'Anatomie et de Biologie humaine de l'Université de Perth. **SymbioticA – The Centre of Excellence in Biological Art** est un laboratoire collaboratif de recherche sur l'art et la science basé en Australie, qui cherche à ouvrir les laboratoires aux artistes et chercheurs en sciences humaines. La conférence de Jane Coakley, intitulée **How to explain SymbioticA to a Dead Mouse**, portera sur le large éventail d'activités et de recherches interdisciplinaires qui associent et parfois confondent pratique artistique et scientifique.

15h15

**Mouna Andraos**

Travaillant sous le label Electronic Crafts, Mouna Andraos, designer installée aux Etats-Unis, déconstruit des objets électroniques pour les reconstruire et les rendre plus efficaces et poétiques. Son objectif est de démystifier et de rendre accessible ces connaissances techniques afin de permettre aux consommateurs d'utiliser ces technologies de manière personnalisée et adaptée à leurs besoins.

**Electronic Crafts** développe des processus de création d'objets faits à la main qui intègrent des technologies facilement réalisables. Ce sont des objets proches de notre quotidien qui sont détournés et améliorés grâce à l'adjonction de petits systèmes électroniques.

**16h****Locus Sonus : Alejandro Duqué et Peter Sinclair**

Le laboratoire de recherche en art audio Locus Sonus associe l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nice et l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Marseille. Son objectif est d'expérimenter les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes artistiques sonores, en assurant sa mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des activités et pratiques en art audio. Alejandro Duqué et Peter Sinclair viendront présenter **Locus Sonus in Second Life** : un dialogue entre espaces physique et virtuel. Dans Second Life, Locus Sonus installe une partie de son laboratoire et engage un travail sur l'espace virtuel comme un espace acoustique potentiel.

Journée suivie de la performance d'**Abhishek Hazra, The Gaussian Blur of a Carnot Cycle** à 18h et de la projection des films de **Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, Newborns**, 2007, 20 min, et **The Den**, 2008, 30 min, à 20h30 au Centre pour l'image contemporaine.

## Remise des contributions du Pour-cent culturel Migros Samedi 1er novembre à 19h au Centre pour l'image contemporaine

Les contributions annuelles décernées par le **Pour-cent culturel Migros** Genève dans le cadre de sa promotion de la culture du numérique seront remises à l'occasion de Version bêta. Un montant total de CHF 50'000 est effectivement mis au concours et l'annonce des projets primés sera faite à l'occasion de Version bêta.

La remise des prix sera précédée de la projection du film de **Lutz Dammbeck**, « **Das Netz** », à 15h30, film commenté par **Brian Holmes** à 18h au Centre pour l'image contemporaine.

### Le comité de programmation

André Iten (directeur artistique du CIC)  
Alexandra Theiler (responsable de projets au CIC puis directrice artistique ad interim)  
Jean-Louis Boissier (Professeur à l'Université de Paris 8 et à la HEAD — Genève),  
Daniel Pinkas (Professeur à la HEAD — Genève),  
Annelore Schneider (artiste et enseignante à la HEAD — Genève)  
Daniel Sciboz (artiste et enseignant à la HEAD — Genève)  
Laurent Schmid (professeur à la HEAD — Genève).

Le comité s'est chargé de constituer la programmation de l'ensemble de la manifestation avec la précieuse collaboration d'un réseau de correspondants-observateurs. Il a pris en considération les propositions fournies suite à l'appel d'offres lancé auprès des observateurs pour faire les choix les plus pertinents et construire les différentes plateformes de l'événement.

### Les correspondants-observateurs

#### Samuel Bianchini

Artiste et membre des laboratoires Lam (Laboratoire des arts et médias, Université Paris 1 Panthéon - Sorbonne) et Citu (Création interactive transdisciplinaire universitaire, fédération de laboratoires des Universités Paris 1 et Paris 8). Il est Maître de conférences à l'Université de Valenciennes et enseigne à l'École nationale supérieure d'art de Nancy.

*À partir de ses recherches artistiques et de celles d'autres artistes, Samuel Bianchini analyse deux formes de pratiques afin de mieux les comprendre, les situer, les articuler, en relancer de nouvelles, apprendre à poser nos conditions pour favoriser et étayer une pratique critique des images interactives. Nœuds d'activités, ces images configurent un milieu, une mise en scène de rapports de forces, de participations affectives et effectives, de tactiques et stratégies, un théâtre d'opérations en somme. Situé, localisé, interconnecté, partagé, distribué ou disséminé, celui-ci définit une réalité médiatique à saisir et à investir.*

## Abhishek Hazra

Artiste visuel basé à Bangalore dans le Sud de l'Inde. Son travail explore les croisements entre technologie et culture à travers le procédé narratif de la fable visuelle. Il s'intéresse également à la sociologie de la pratique scientifique.

## George Legrady

Professeur en charge du programme Media Arts & Technology au département d'art de l'Université de Santa Barbara, USA. Il a créé The Interactive Visualization Lab dédié à la recherche et aux projets expérimentaux dans le domaine de la visualisation de données, des processus algorithmiques et de l'installation interactive.

## Peter Sinclair

Laboratoire de recherche en art audio Locus Sonus, sous l'égide de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, de l'École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson, auxquelles s'associe l'École Supérieure des Beaux-Arts de Marseille depuis 2007. *L'objectif de Locus Sonus est d'expérimenter les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes artistiques sonores, en assurant sa mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des activités et pratiques en art audio qui se trouve aujourd'hui en pleine évolution dans un contexte technologique et socio-technique fort. Ce laboratoire propose des processus de travail, de recherche et de réalisation qui combinent l'expérimentation pratique et l'évaluation critique en interrogeant collectivement les environnements sonores selon deux axes : audio en espace, audio en réseau.*

## Hajime Takeuchi

Artiste dans le domaine de l'interactivité, il fait partie du collectif Softpad et enseigne à l'Université Doshisha de Kyoto au Japon.

## Gwenola Wagon

Artiste vidéaste, chargée du cours de l'Atelier vidéo numérique à Paris 8, département d'Arts Plastiques depuis l'année 2001, vient de terminer une thèse sur l'utopie d'un cinéma interactif dans le cadre du laboratoire de recherche Labei du département Arts Plastiques de Paris 8.

*Elle effectue des recherches sur le langage des images en mouvement en regard des médias numériques. L'une des approches se fonde sur le constat de l'usage de plus en plus intense de l'ordinateur ainsi que des gestes inhérents aux interfaces de ces dispositifs afin de penser à d'autres modalités de vision des images-mouvement hors de leurs traditionnelles attaches techniques. Elle produit également des œuvres, des expositions et des articles sur les questions d'un cinéma élargi aux nouvelles technologies du point de vue théorique pratique et technique. Sa recherche actuelle porte sur le devenir des images en mouvement accessibles sur le réseau Internet.*

## Le Centre pour l'image contemporaine

Fondé en 1985, le Centre pour l'image contemporaine présente des manifestations culturelles autour des nouvelles technologies de l'image: vidéo, multimédia, internet, mais aussi photographie et cinéma. Ses activités s'étendent de la production à la collection d'oeuvres, en passant par la diffusion à travers des expositions personnelles, des programmations régulières et des biennales d'envergure internationale. Des conférences, des colloques ou rencontres proposent également une réflexion théorique sur les champs bien spécifiques autour desquels travaillent l'institution.

Deux grandes salles d'exposition, une salle de projection, une médiathèque équipée de postes de visionnement accueillent les visiteurs dans les locaux de Saint-Gervais et le site internet diffuse les informations relatives aux activités du Centre. Des collaborations régulières avec des institutions ou galeries genevoises et internationales offrent un rayonnement important au Centre pour l'image contemporaine.

Parmi les artistes et les créateurs dont le Centre a exposé ou collectionné les oeuvres, on peut citer Bill Viola, Gary Hill, Chris Marker, Michael Snow, Julian Opie, Matt Mullican, Peter Kogler, Angela Bulloch, Pierre Bismuth, et de très nombreux artistes suisses comme Fischli&Weiss, Fabrice Gygi, Hervé Graumann, Christoph Draeger, Pascale Wiedemann, Miltos Manetas, Mariko Mori, Antoni Muntadas, Xavier Veilhan, Uri Tzai, Aziz & Cucher, Ellen Cantor, Jochen Gerz ou encore Pipilotti Rist, Eric Lanz, Stefan Altenburger, Thomas Hirschhorn.

## Ses activités

Le Centre pour l'image contemporaine organise de 4 à 6 expositions personnelles ou collectives chaque année. Les oeuvres présentées abordent les principaux développements artistiques des images contemporaines dans les domaines de la photographie, de la vidéo, du multimédia et des installations. Une attention particulière est portée sur les jeunes artistes suisses, à côté d'artistes internationaux confirmés. La plupart des expositions sont accompagnées de programmations thématiques de films, vidéos et performances.

Des colloques et conférences ponctuent également nos manifestations. Deux biennales ont lieu en alternance chaque automne, la Biennale de l'Image en Mouvement et Version. Elles constituent les points forts des activités de diffusion du Centre pour l'image contemporaine.

Depuis 1985, la Biennale pour l'Image en Mouvement est le principal festival dédié au film d'artiste en Suisse. Elle propose d'explorer les croisements très actuels entre cinéma et art contemporain. Avec sa compétition internationale, ses rétrospectives, son exposition collective d'installations, ses conférences, la BIM est un événement majeur qui implique de nombreux partenaires à Genève et a acquis au fil des années une solide réputation en Suisse et à l'étranger.

La deuxième biennale intitulée Version s'est quant à elle attachée à repérer et à montrer des oeuvres d'art visuel impliquant les nouveaux médias. Après Version 1.0 en 1994, le titre s'est décliné autour des thèmes comme l'anticipation (1998), le jeu (2000), l'espace construit (2002-2004) et l'animation (2004).

## Informations pratiques

### Exposition

Du 31 octobre au 14 décembre 2008  
 mardi - dimanche de 12h à 18, vendredi de 12h à 19h  
 Vernissage le 31 octobre 2008 à 18 heures  
 Centre pour l'image contemporaine  
 Saint-Gervais Genève  
 5, Rue du Temple  
 1201 Genève  
 Entrée libre

### Projections

1er, 7, 14, 21, 28 novembre, 5, 12 et 13 décembre  
 Centre pour l'image contemporaine  
 Saint-Gervais Genève  
 5, Rue du Temple  
 1201 Genève

Prix normal : CHF 10.-  
 Prix réduit : CHF 6.-  
 Carte 8 séances : CHF 50.-  
 Prix réduit : CHF 30.-  
 Carte 4 séances : CHF 30.-  
 Prix réduit : CHF 18.-

### Performances

Du 31 octobre au 13 décembre  
 Centre pour l'image contemporaine  
 5, Rue du Temple  
 1201 Genève

### Workshops

Du 3 novembre au 5 décembre  
 Haute école d'art et de design — Genève  
 5, Rue de l'Encyclopédie  
 1201 Genève

Workshops ouverts à tous sur inscription préalable. Priorité sera donnée aux étudiants.  
 Inscriptions au Centre pour l'image contemporaine : 022 908 20 60 et [cic@sgg.ch](mailto:cic@sgg.ch).

### Forums

Le 1er novembre et le 10 décembre à 18h au Centre pour l'image contemporaine  
 Le 13 décembre de 10h à 17h au Centre pour l'image contemporaine  
 Les 5, 12, 19, 26 novembre, le 3 décembre à 18h  
 Haute école d'art et de design — Genève  
 15, Boulevard James-Fazy  
 1201 Genève  
 Entrée libre

## Remise des contributions du Pour-cent culturel Migros pour la promotion de la culture numérique

1er novembre 2008 à 19 h  
Centre pour l'image contemporaine  
Saint-Gervais Genève  
5, Rue du Temple  
1201 Genève

## Site internet

Le site [www.version-beta.ch](http://www.version-beta.ch) propose des contenus élargis au sujet des artistes et de leurs projets, ainsi que les archives des différents événements organisés dans le cadre de Version bêta, sous la forme d'un blog alimenté par les étudiants de la Haute école d'art et de design - Genève ainsi que par le Centre pour l'image contemporaine.

## Catalogue

Un DVD compilant en images les différents événements et projets développés durant Version bêta sera édité après la manifestation. Il comprendra également un volet théorique sur la thématique développée dans cette 8ème édition.

## Conférence de presse

La conférence de presse se tiendra le **vendredi 31 octobre à 11h au Centre pour l'image contemporaine.**

## Illustrations

Des illustrations en haute définition sont téléchargeables sur [www.centreimage.ch/presse.php](http://www.centreimage.ch/presse.php)

---

Programmation conçue et réalisée en collaboration avec le postgrade *immédiat, arts et médias* de la Haute école d'art et de design – Genève.

Saint Gervais Genève, Fondation pour les arts de la scène et de l'image, est subventionnée par le Département de la culture de la Ville de Genève et bénéficie du soutien de la République et du Canton de Genève.