

Page	Contenu
02 -	INTRODUCTION
03 - 04	SCENARIO: VERSION BETA
05 - 26	PLATEFORMES:
05 - 13	Exposition
14 - 16	Projections
17 - 18	Performances
19 - 20	Workshops
21 - 26	Forums
27 -	REMISE DES CONTRIBUTIONS du Pour-cent culturel Migros pour la promotion de la culture numérique
29 - 31	INFORMATIONS PRATIQUES, EQUIPE, REMERCIEMENTS

INTRODUCTION

Cet automne et durant plus de six semaines, le Centre pour l'image contemporaine vous invite à partager une nouvelle fois son goût pour la découverte artistique et l'exploration technologique à travers sa biennale Version. 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. Après Version 1.0, le titre s'est décliné autour des thèmes comme l'anticipation (1998), le jeu (2000), l'espace construit (2002–2004) et l'animation (2006).

Ainsi, malgré la tragique disparition de son directeur artistique André Iten, à qui le Centre pour l'image contemporaine doit son existence et sa collection de renommée internationale, l'équipe du Centre pour l'image contemporaine a choisi de mener à bien cette édition 2008 de Version 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 pendant plus de vingt ans?

Cette 8^e édition de Version est tournée vers la recherche et l'expérimentation. Afin d'élaborer l'ensemble de la programmation nous avons choisi de travailler en partenariat avec le lieu où s'exerce ce type de recherche à Genève, la Haute école d'art et de design qui propose le postgrade *immédiat, arts et médias*.

Version bêta se décline en cinq plateformes:

Exposition installations, dispositifs, démonstrations

Projections films documentaires, créations

Performances actions, v-jing, musique

Workshops productions sur propositions, recherches en cours

Forums exposés, confrontations

SCENARIO: VERSION BETA

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 inspirateurs 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



EXPOSITION

— Centre pour l'image contemporaine. Scénographie: 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 Sriшти 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 géospatiales 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 grand format

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 milieu 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 streaming 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 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 **Benoit 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 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

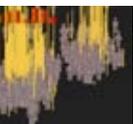
Duo anglo-allemand formé par Helen Evans et Heiko Hansen, HeHe se définit comme une «plateforme pour l'art, le design et la recherche, explorant de nouvelles voies pour intégrer les médias électroniques dans un environnement physique».

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. Prendre le tramway 16 en direction de Moillesulaz jusqu'au terminus 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 destinée à être incrustée au sol dans un square public. Les micro-sculptures seront activées en fonction de la prédiction du flux piéton. Ingénierie: Roberto Toro.

Tatsuya Saito et Kumiko Idaka

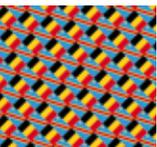
Diplômée de l'Ecole de Cinéma et Nouveaux Médias de l'Université de Tokyo, Kumiko Idaka y travaille comme assistante de recherche, développant des projets autour de l'interactivité, dans le but de transmettre des messages via l'interaction corporelle. Tatsuya Saito est chercheur au Design and Media Arts 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 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

— Salle de projection du centre pour l'image contemporaine.

Prix normal: Fr. 10.– Prix réduit*: Fr. 6.–

Carte 8 séances: Fr. 50.– Prix réduit*: Fr. 30.–

Carte 4 séances: Fr. 30.– Prix réduit*: Fr. 18.–

*Tarif jeunes, billets subventionnés par la Ville et l'Etat de Genève, étudiants, AVS, chômeurs.

Lutz Dambeck, 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, Munich. Allemand sous-titré français. En présence du réalisateur. — Samedi 1er novembre 2008 (15h30)

Projection suivie du commentaire de Brian Holmes à 18h.

9 Evenings: Theatre and Engineering

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 intitulée «9 Evenings: Theatre and Engineering». 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.

Robert Rauschenberg, Open Score (31 min)

Anglais non sous-titré. — Vendredi 7 novembre 2008 (19h)

Projection précédée d'une présentation de cette expérience en anglais par Susanne Hillman, critique d'art.

Öyvind Fahlström, Kisses Sweeter Than Wine (71 min)

Anglais non sous-titré. — Vendredi 14 novembre 2008 (19h)



John Cage, Variations VI I (41 min), suivi de David Tudor, Bandoneon! [Bandoneon Factorial] (41 min)

Anglais non sous-titré. — Vendredi 21 novembre 2008 (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)

Anglais non sous-titré. — Vendredi 28 novembre 2008 (19h)

Projection présentée en anglais par Susanne Hillman, critique d'art.

Peter Kirby, Binary Lives: Steina and Woody Vasulka (1997, 43 min)

Ce film 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.

Anglais non sous-titré. — Vendredi 5 décembre 2008 (19h)

Graham Stevens, Atmosfields (1971, 25 min)

Le film 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. Anglais sous-titré français. Films aimablement prêtés par la collection du Centre Pompidou, Mnam/Cci, Paris.

— Vendredi 12 décembre 2008 (19h)

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra

Ces deux artistes résidant à Paris mettent en scène des témoignages de joueurs dans les mondes virtuels. A travers des récits à la première personne, des 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, 30 min) 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. — Samedi 13 décembre 2008 (20h30)

PERFORMANCES

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 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 personnages représentés sur la maquette par des figurines, est également visualisable sur internet. — 31 octobre – 23 novembre 2008 / Centre pour l'image contemporaine.

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 2008 (12 – 18h) / Centre pour l'image contemporaine.

Abhishek Hazra

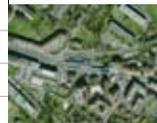
Artiste visuel basé à Bangalore dans le Sud de l'Inde, Abhishek Hazra explore les croisements entre technologie et culture à travers le procédé narratif de la fable visuelle. Il s'intéresse également à la sociologie de la pratique scientifique.

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. — Samedi 13 décembre 2008 (18h) / Centre pour l'image contemporaine.

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. — La voiture sera à disposition du public, avec son chauffeur, le vendredi 31 octobre 2008 (18 – 21h), le samedi 1er novembre 2008 (12 – 21h) le samedi 13 décembre 2008 (12 – 21h). Départ du Centre pour l'image contemporaine toutes les 30 min environ. Réservations à l'accueil de Saint-Gervais Genève et au 022 908 20 20.



WORKSHOPS

— Haute école d'art et de design – Genève

Workshops ouverts à tous sur inscription préalable. Priorité sera donnée aux étudiants.

Inscriptions au Centre pour l'image contemporaine au 022 908 20 60 et cic@sgg.ch

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 hôtesses... 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.

— 3 – 7 novembre 2008. Parallèlement au workshop, Moillesulaz 1:1 prendra la forme d'un parcours audioguidé par GPS dans la région frontalière de Moillesulaz durant la durée de l'exposition. Renseignements à l'accueil de Saint Gervais Genève et au 022 908 20 20.

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. — 3 – 6 novembre 2008.

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, 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 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.

— Workshop HyperOhm I: présentation et développement des projets 19 – 21 novembre 2008

Workshop HyperOhm II: réalisation des projets 26 – 28 novembre 2008.

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 d'une série de visualisations, réintroduites ensuite dans le contexte local. En anglais.

— 1er – 5 décembre 2008.

FORUMS

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 Dambeck, «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.**

— Samedi 1er novembre 2008 (18h). Centre pour l'image contemporaine. A l'occasion de la remise des contributions annuelles du Pour-cent culturel Migros pour la culture numérique.

Cycle de conférences

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.

— Mercredi 5 novembre 2008 (18h) / Haute école d'art et de design – Genève.

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.

— Mercredi 12 novembre 2008 (18h) / Haute école d'art et de design – Genève.

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. — Mercredi 19 novembre 2008 (18h) /

Haute école d'art et de design – Genève.

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. — Mercredi 26 novembre 2008 (18h) / Haute école d'art et de design – Genève.

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. — Mercredi 3 décembre 2008 (18h) / Haute école d'art et de design – Genève.

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. – Mercredi 10 décembre 2008 (18h) / Centre pour l'image contemporaine.

Journée expérimentale

Centre pour l'image contemporaine (10 – 17h)

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 / 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.

Accueil et présentation par Lysianne Léchet Hirt. – 10h

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 internet et leur relation avec la création artistique et sa diffusion. En anglais. – 10h15

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. – 11h

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 cyberculture, 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. – 11h45

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. – 13h45

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. – 14h30

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. – 15h15

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. – 16h

PROMOTION DE LA CULTURE NUMERIQUE

Attribution des contributions financières de création «Culture numérique» du Pour-cent culturel Migros

Dans le cadre de Version bêta, le Pour-cent culturel Migros attribue ses contributions financières destinées aux productions dans le domaine de la culture numérique. En soutenant la culture numérique depuis 1998, il joue un rôle de pionnier en la matière. L'augmentation des contributions de soutien l'année dernière a permis de souligner l'importance croissante de ce domaine. En 2007, les contributions de soutien sont revenues, entre autres, à Mathias Jud et Christoph Wachter pour leur projet internet Picidea, qui transforme des sites internet en images et transgresse ainsi la censure chinoise de l'internet.

Programme

Accueil par Hedy Graber, Directrice des Affaires culturelles et sociales de la Fédération des coopératives Migros.

Discours et remise des prix par Dominik Landwehr, responsable du secteur Pop et nouveaux médias à la Fédération des coopératives Migros; présentation des projets gagnants en présence des artistes.

Le programme sera suivi d'un apéritif.

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. – Samedi 1er novembre 2008 (19h) / Centre pour l'image contemporaine.

DE LA FILIÈRE COMMUNICATION VISUELLE À L'ORIENTATION CINÉMA, EN PASSANT PAR LE PÔLE ART/MEDIA/ OU LE POSTGRADE IMMÉDIAT, ARTS & MÉDIAS, LA HAUTE ÉCOLE D'ART ET DE DESIGN – GENÈVE PROPOSE UN LARGE CHOIX D'ENSEIGNEMENTS DE HAUT NIVEAU TOUCHANT À L'IMAGE ET AUX ARTS NUMÉRIQUES. LE CROISEMENT DES APPORTS SPÉCIFIQUES DE SES DEUX DOMAINES ARTS VISUELS ET DESIGN OUVRE DE VASTES POSSIBILITÉS DE RECHERCHE ET DE CRÉATION DANS LA CONSTELLATION DE L'ART CONTEMPORAIN, DU DESIGN, DES MÉDIAS ET DU NUMÉRIQUE.

LA PARTICIPATION CONSÉQUENTE DU POSTGRADE IMMÉDIAT, ARTS & MÉDIAS À L'ÉLABORATION DE LA BIENNALE 2008 VERSION BÊTA TÉMOIGNE DE LA PLACE D'AVANT-GARDE QU'OCCUPE LA HEAD – GENÈVE DANS LA FORMATION ET LA RECHERCHE SUR LES NOUVEAUX MÉDIAS.

DANS LE CADRE DU MASTER HES-SO EN DESIGN, LA HEAD – GENÈVE OFFRIRA DÈS SEPTEMBRE 2009 UNE FORMATION MASTER EN « MEDIA DESIGN ».

LA HEAD – GENÈVE SOUHAITE À TRAVERS SA PARTICIPATION À VERSION BÊTA RENDRE HOMMAGE À ANDRÉ ITEN.

— **HEAD**
HAUTE ÉCOLE D'ART ET
DE DESIGN GENÈVE
GENEVA UNIVERSITY
OF ART AND DESIGN

WWW.HESGE.CH/HEAD

INFORMATIONS PRATIQUES

Exposition

31 octobre – 14 décembre 2008 / ma-di (12 – 18h), ve (12 – 19h) / Vernissage le 31 octobre 2008 à 18h / 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: Fr. 10.- / Prix réduit*: Fr. 6.- // Carte 8 séances: Fr. 50.- / Prix réduit*: Fr. 30.- // Carte 4 séances: Fr. 30.- / Prix réduit*: Fr. 18.-

*Tarif jeunes, billets subventionnés par la Ville et l'Etat de Genève, étudiants, AVS, chômeurs.

Performances

31 octobre – 13 décembre 2008. Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais Genève / 5, Rue du Temple / 1201 Genève /

Workshops

3 novembre – 5 décembre 2008, se reporter à la rubrique concernée
 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.

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 19h / Centre pour l'image contemporaine / Saint-Gervais Genève / 5, Rue du Temple / 1201 Genève

Site internet

Le site 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.

Après la disparition soudaine et si douloureuse pour tous d'André Iten, Version bêta, conçue à son initiative et avec lui, est un hommage à son inventivité et à sa générosité.

Equipe

Direction artistique: André Iten, Alexandra Theiler Furrer

Comité de programmation: André Iten, Alexandra Theiler Furrer, Jean-Louis Boissier, Daniel Pinkas, Annelore Schneider, Laurent Schmid, Daniel Sciboz

Correspondants-observateurs: Samuel Bianchini, Abhishek Hazra, George Legrady, Peter Sinclair, Hajime Takeuchi, Gwenola Wagon

Assistants de programmation: Kim Boninsegni et Fabien Bertrand

Presse et promotion: Aline Jeannet

Promotion HEAD – Genève: Olivier Gallandat

Chargé de production: Olivier Talpain

Coordination accueil et secrétariat: Anne Bratschi

Assistante coordination, promotion et recherche: Sara Nateri

Technique: Laurent Desplands

Technique informatique et webmaster: Kevin Rollin

Construction: Paolino Casanova

Administration Saint-Gervais Genève: Alberto Caridad, Tiziana Chiaravalle, Yoko Miyata

Accueil: Tristan Audeoud, Tiziana Bongi, Edouard Dorsaz, Florian Gras, Pauline Julier

Collaboration: tout le personnel de Saint-Gervais Genève

Scénographie

Kunstumsetzung, Zürich

Conception graphique

no-do: Noémie Gygax & Yann Do

Impression

Imprimerie des montagnes, La Chaux-de-Fonds / Sérigraphie Uldry, Hinterkappelen

Signalétique

Atelier Philippe Richard, Genève

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

Remerciements

Nous tenons spécialement à remercier pour leur soutien:

Monsieur Patrice Mugny

Conseiller administratif en charge du Département de la culture de la Ville de Genève

Monsieur Charles Beer

Conseiller d'Etat en charge du Département de l'instruction publique de l'Etat de Genève

Monsieur Jean-Pierre Greff

Directeur de la Haute école d'art et de design – Genève

Office fédéral de la culture / Société de la Loterie de Suisse Romande, Genève

Pour-cent culturel Migros, Zürich / Haute école d'art et de design – Genève

Jean-Louis Boissier, Daniel Pinkas, Annelore Schneider, Laurent Schmid, Daniel Sciboz
Samuel Bianchini, Abhishek Hazra, George Legrady, Hajime Takeuchi, Peter Sinclair,
Gwenola Wagon

Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains / Collection du Centre Pompidou, Mnam/Cci, Paris /
Goethe-Institut, München / Bitforms Gallery, New York / Hôtel Cornavin ****,
Hôtel Cristal *** Genève / Hôtel Mandarin Oriental****, Genève / AltSys, Genève

Emily Bates, Sophie Bonaudi, Camilla Brown-Angot, Lange Heidrun et Elisabeth Van Waas,
Marie-Antoinette Charenza, Lise Couzinier, Marc Fassbind, Patrick J. Gyger, Honor Harger,
Susan Hillman, Lysianne Léchoit Hirt, Philippe Macasdar, Julie Martin, Philippe-Alain Michaud,
Fabienne Radi, Heinz Ravioli, Raphael Rogenmoser, Daniel Suter, Alexia Turlin

Tous les artistes

Tout le personnel de Saint-Gervais Genève et toutes les personnes qui ont collaboré à Version bêta.

© 2008, les artistes, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais Genève



VISIONS DU RÉEL
INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
DOC OUTLOOK-INTERNATIONAL MARKET
NYON, 23-29 APRIL 2009



FILMS WITH WIDE SPIRIT

A MARKET WITH STRONG ISSUES

40 YEARS FESTIVAL IN NYON

VISIONS TO BE CONTINUED

ENTRY FORMS AND REGULATIONS
WWW.VISIONSDUREEL.CH

Deadlines for entries

Market: 15 March 2009

Festival: 15 October 2008 and 5 January 2009

