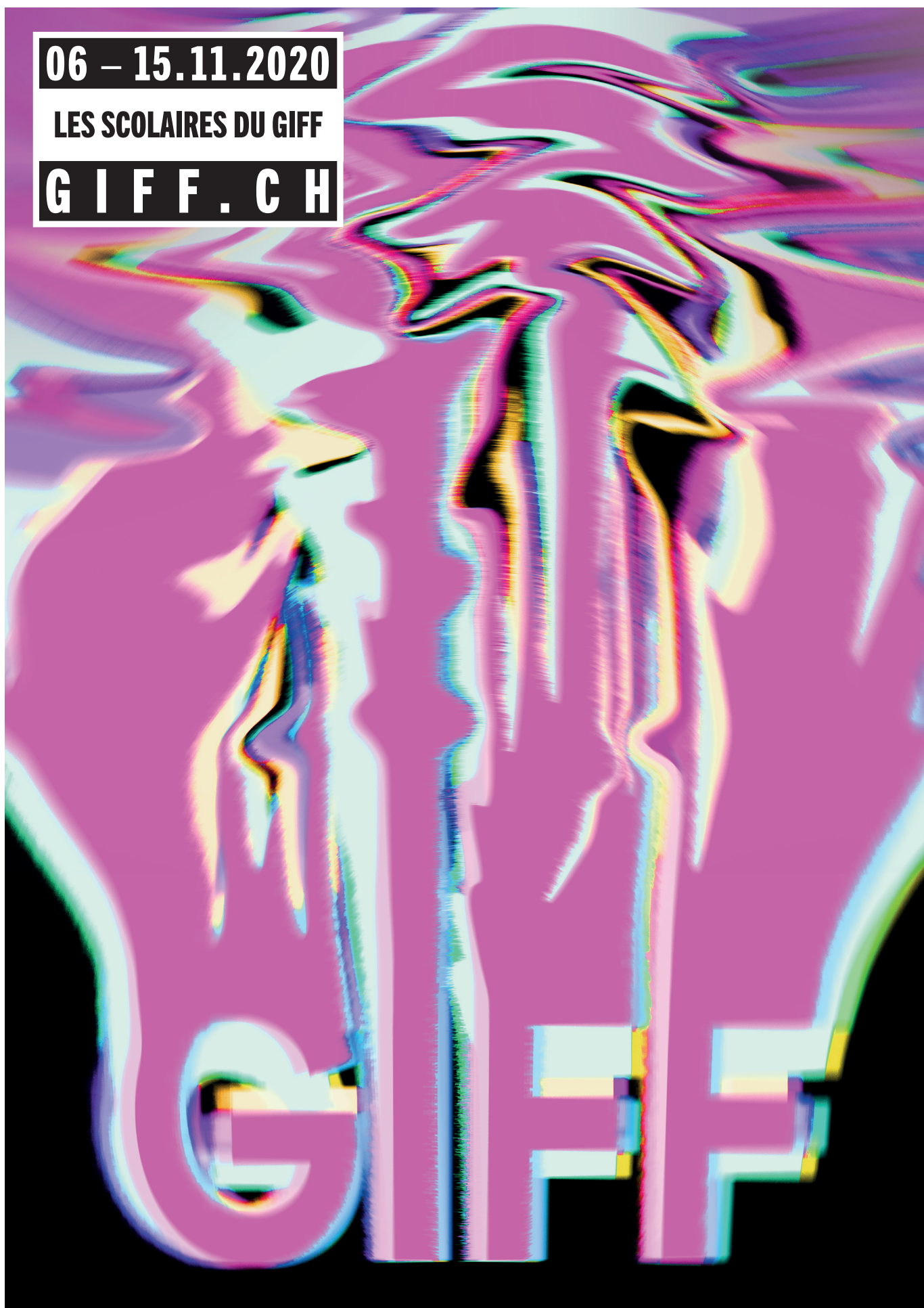


06 – 15.11.2020

LES SCOLAIRES DU GIFF

G I F F . C H



LES SCOLAIRES DU GIFF FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE GENÈVE 06-15 NOVEMBRE 2020

Longs métrages, séries TV et œuvres numériques, le **Festival International du Film de Genève** (GIFF) présente un éventail de la création audiovisuelle contemporaine du 6 au 15 novembre 2020. Alors que la production actuelle est placée sous le signe de l'incertitude et du flou, le GIFF réaffirme l'importance de l'expérience du sensible et invite le jeune public à la découverte de nouveaux territoires.

À l'occasion de sa **26^e édition**, les Scolaires du GIFF proposent un **atelier**, des **projections** et une **exposition d'œuvres numériques réalisées par des artistes suisses émergents**.

I. ATELIER : VIVRE SANS LES KARDASHIANS

VIVRE SANS LES KARDASHIANS propose de développer une réflexion critique face aux médias à travers l'appropriation de contenus populaires sur Internet et la création de vidéos par les élèves. Cet atelier est réalisé en classe par le duo d'artistes numériques Maria Guta et Lauren Huret, en collaboration avec Ecole&Culture.

DÉROULEMENT : Atelier de 4 heures (1 période de 4h ou 2 périodes de 2h, à choix)
DATES : À convenir sur la période de décembre 2020 à février 2021
 LIEU : En classe
 ÂGE : Dès 12 ans
 TARIF : Gratuit
RÉSERVATIONS : Jusqu'au 15 novembre, auprès de marie.hippenmeyer@giff.ch

II. EXPOSITION : OUR DIGITAL SELVES, LA CRÉATION NUMÉRIQUE SUISSE ÉMERGENTE

OUR DIGITAL SELVES est une exposition qui présente une série d'œuvres réalisées par des studios suisses de création numérique suite à un appel à projet du GIFF.

DÉROULEMENT : Visite de 60 min et rencontre avec des artistes
DATES : Lundi 9 novembre, dès 9h. Mardi 10 au vendredi 13 novembre, dès 14h
 LIEU : Maison communale de Plainpalais (Pitoëff), rue de Carouge 52, 1205 Genève
 ÂGE : Dès 12 ans
 TARIF : Gratuit
RÉSERVATIONS : Auprès de marie.hippenmeyer@giff.ch

III. PROJECTION : FELICITÀ

Le long métrage *Felicità* de Bruno Merle est présenté dans le cadre des projections scolaires.

DATE : Jeudi 12 novembre 2020
HORAIRE : **13h30** (90 min)
LIEU : Théâtre Pitoëff, Maison communale de Plainpalais, rue de Carouge 52, 1205, Genève
LANGUE : Français
ÂGE : Dès 12 ans
TARIF : Gratuit
RÉSERVATIONS : Auprès de marie.hippenmeyer@giff.ch

Hormis ce long métrage, toutes les projections de séries sont également ouvertes au public scolaire sous réservation (gratuit).
Programme disponible sur giff.ch.

Les horaires indiqués ci-dessus peuvent potentiellement être adaptés. N'hésitez pas à nous contacter.

CONTACT ET RÉSERVATIONS :

Marie Hippenmeyer
Coordination programme scolaire
marie.hippenmeyer@giff.ch

Festival International du Film de Genève [GIFF]
06-15 novembre 2020
+ 41 (0)22 809 69 20 // + 41 (0)76 492 98 16 // www.giff.ch

I. ATELIER : VIVRE SANS LES KARDASHIANS

THÈME GÉNÉRAL : VIVRE SANS MÉDIAS?

Avec l'apparition d'Internet, des connexions sans fil et des smartphones, la présence de multiples médias est devenue incontournable. Les offres du numérique s'accroissent de manière exponentielle et il est parfois difficile de faire la distinction parmi toutes ces informations, les jeux et les nouvelles applications.

L'atelier invite les élèves à inventer des formes médiatiques et, au cours du processus de création, à développer les outils critiques nécessaires face à ces nouveaux pouvoirs.

Les artistes numériques **Maria Guta** et **Lauren Huret** conduiront cet atelier, par ailleurs elles participent à l'exposition *Our Digital Selves* avec *The Soothsayings of Iris* (voir ci-dessous la proposition II).

Thématiques : Médias - Réseaux sociaux - Identité numérique - Auto-représentation - Célébrité - Mode - Médiatisation - Interaction - Dépendance - Pouvoir de l'image - Idolâtrie - Arts numériques

DÉROULÉ DE L'ATELIER EN QUATRE ÉTAPES :

Étape I : Maria Guta et Lauren Huret font connaissance avec les participant·e·s grâce à un questionnaire portant sur leurs liens aux différents médias. Il s'ensuit un jeu de questions-réponses, un temps à la fois ludique et révélateur de la nature de ces rapports.

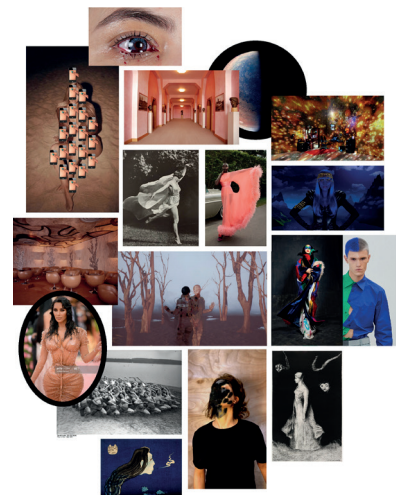
Étape II : Les artistes leur demandent de choisir un contenu populaire sur YouTube et l'analysent ensemble. Les enjeux de cadrage, de mise en scène et d'écriture seront abordés à la lueur des théories de la critique des médias (Jacques Ellul, Marshall McLuhan, Vilém Flusser, etc.).

Étape III : Les élèves créent leurs propres vidéos.

Étape IV : Chaque participant-e montre son travail au cours d'un échange qui vise à aiguïser un regard critique et une appropriation de ces outils.

OBJECTIFS :

- Potentialisation des outils réflexifs et critiques pour la compréhension du fonctionnement des médias actuels;
- Acquisition des bases de la mise en scène, de l'écriture, du cadrage, du jeu d'acteur, de la production vidéo;
- Sensibilisation aux enjeux de la création contemporaine.



II. EXPOSITION : *OUR DIGITAL SELVES*, LA CRÉATION NUMÉRIQUE SUISSE ÉMERGENTE

Our Digital Selves est né d'une réflexion sur le rôle de promotion et diffusion qu'occupe un festival en temps de crise, et les perspectives de soutien actif et acté à la scène numérique suisse – un soutien que le GIFF a toujours revendiqué en identifiant au fil des années les pratiques les plus pertinentes et les questions les plus urgentes de ce secteur. Rassemblant une sélection d'œuvres revisitées ou réalisées spécifiquement pour l'exposition par des créateur-ric-e-s suisses ayant transité par notre programme professionnel [Geneva Digital Market], cette exposition vise à ouvrir de nouveaux territoires de pensées et d'agir sur nos digitalités contemporaines. Les œuvres présentées ici explorent les possibles formes et formats de cette matière digitale : elles naviguent de l'étrange beauté des espaces urbains à celle des composants organiques, elles dévoilent la complexité des gestes du corps humain, du corps virtuel et du corps robotique, jusqu'à les confondre et les fusionner générant de nouvelles réalités.

Thématiques : Architecture – Territoire – Utopie – Arts numériques – Science – Célébrité – Mode – Interaction – Dépendance – Médias – Réseaux sociaux – Identité numérique – Robotique – Système organique – Vivant – Regard – Toucher

ABRAXAS [2020]

Kairos Studio GmbH

Dans ce documentaire interactif, l'architecture utopique des Espaces Abraxas, conçue en 1982 par Ricardo Bofill, est confrontée à la perspective de ses usagers. Cette cité photogénique sert régulièrement de décor à de nombreuses productions audiovisuelles [cinéma, clips...], pourtant ses habitant-e-s y sont très souvent invisibles. À travers une expérience narrative non-linéaire, *Abraxas* explore les espaces architecturaux des 600 logements tout en étant à l'écoute de ses résident-e-s.

Basé à Zurich et fondé par le designer et réalisateur Sebastian Vargas, Kairos Studio crée des projets multidisciplinaires, à l'intersection du cinéma, du design et des nouvelles technologies.

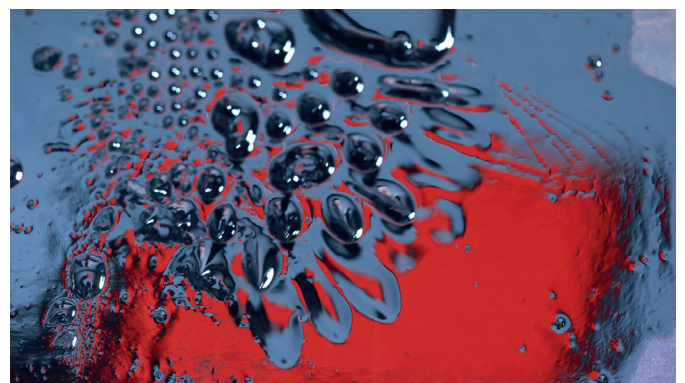


BEYOND [2020]

Studio Telomeres [Sophie Le Meillour & Fabrice Starzinskas]

Issue d'une résidence commune entre le Flux Laboratory, un espace d'art pluridisciplinaire genevois, et le Campus Biotech, cette œuvre vidéo explore la friction entre l'art et la science. Un dispositif interactif permet de naviguer parmi les images grand format de divers systèmes organiques et chimiques et de créer des images contemplatives, entre fusion et tension.

Fondé à Genève en 2017 par l'artiste visuelle transmédia Sophie Le Meillour et Fabrice Starzinskas, responsable du Master Création digitale de l'École Supérieure du Digital (Paris), le Studio Telomeres mène ses recherches sur les liens entre arts numériques, nouvelles technologies des médias et systèmes naturels.



HANDSHAKE [2020]

AATB (Andrea Anner & Thibault Brevet)

Cette installation robotique interactive aborde d'un point de vue artistique la pandémie due au SRAS-CoV-2. En cette période de distanciation physique, où le toucher devient interdit, *Handshake* permet au public d'interagir, virtuellement mais aussi physiquement.

Alors que le rôle potentiel de la robotique est de plus en plus évident, –les robots peuvent être déployés pour la désinfection, la distribution de médicaments et de nourriture, la mesure des signes vitaux et le contrôle des frontières– , pourrait-elle nous aider à surmonter ce qui est peut-être le défi majeur de l'isolement et de la distance physique : le manque de contact humain ?

Andrea Anner et Thibault Brevet sont tou-te-s deux issu-e-s des programmes de Master de l'ECAL, la première en design graphique, le second en arts visuels. Depuis 2018, ils explorent les systèmes de robotisation non-industrielle et développent un ensemble de travaux sur l'interaction être humain/machine au moyen de dispositifs cinétiques et interactifs.

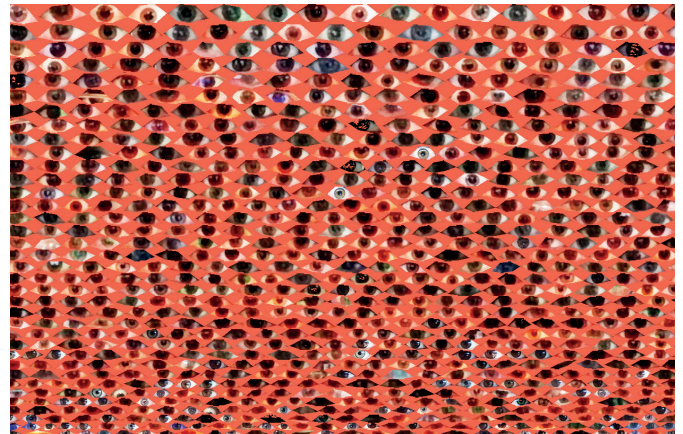


OLIMPIA [2020]

Martin Hertig

Olimpia est un tableau composé des yeux des spectatrices et spectateurs qui, en l'observant, l'intègrent automatiquement. Grâce à cette interaction très simple, le public devient œuvre lui-même. Son titre est emprunté au roman d'E.T.A Hofmann, *L'Homme au sable* (1817), dans lequel le protagoniste tombe follement amoureux d'Olimpia, découvre – après l'avoir demandée en mariage – qu'elle est une poupée mécanique et devient fou.

Martin Hertig, un artiste, chercheur et designer basé à Berne, crée des expériences en employant les technologies numériques de manière ludique et subversive pour provoquer une réflexion sur ses applications et ses possibles dépendances.

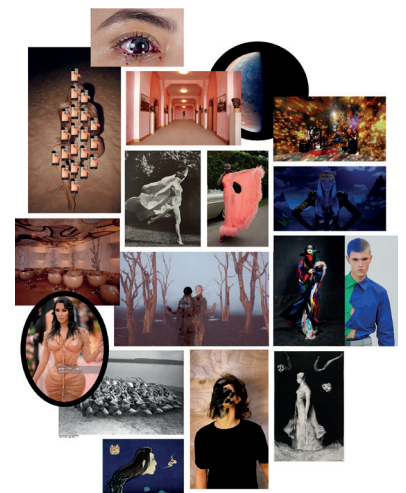


THE SOOTHSAYINGS OF IRIS [2020]

Maria Guta & Lauren Huret

Dans cette œuvre vidéo, les deux artistes interviewent un personnage créé de toutes pièces, à mi-chemin entre la star, l'icône spirituelle et le guru high-tec. Elles s'inspirent à la fois des figures qui peuplent nos réseaux sociaux et de personnalités mystiques à la tête d'empires économiques.

L'ultra-médiatisation d'une célébrité telle que Kim Kardashian, par exemple, génère un nouveau type d'économie et de représentations, à travers la diffusion de toutes sortes de contenus en temps réel dans un système de cross-média. *The Soothsayings of Iris* trace alors un parallèle avec Rudolf Steiner, une figure qui a laissé une forte empreinte en Suisse, non seulement spirituelle (l'anthroposophie) mais également sociale (les écoles Steiner-Waldorf) et économique (Weleda).

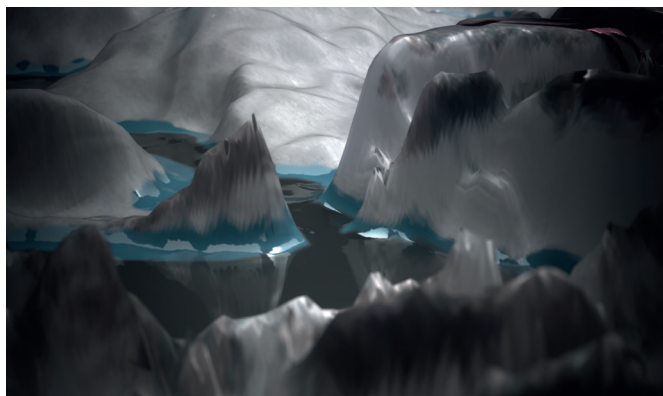


WINDOW [2020]

Camille de Dieu [studio z1], Laurent Novac [studio z1], Quentin Berthet

L'installation *Window* est un dispositif cinématographique qui présente une fenêtre mobile sur un monde fictif en constante évolution. À partir de données réelles, cette utopie est générée par des processus synthétiques et sa révélation se fait au rythme du spectateur qui prend le contrôle du point de vue. Chaque passage permet d'explorer différentes facettes de cet espace parallèle en perpétuel changement.

Mêlant références scientifiques et fiction dans leurs créations, les membres du studio z1 engagent une recherche sur la découverte de nouveaux territoires. À la fois artistes et ingénieurs, ils-elle créent non pas des mondes utopiques ou dystopiques, mais plutôt des mondes parallèles au nôtre.



III. PROJECTION : *FELICITÀ*



FELICITÀ

Bruno Merle

82 min / 2020 / France / v.o. français

Séance le jeudi 12 novembre à 13h30

Une gamine espiègle, des parents cinglés, un astronaute bizarre, l'été, l'aventure. Sur un ton doux-amer et avec la magie pétillante d'un monde filmé à hauteur d'enfant, *Felicità* affiche la fraîcheur et la légèreté du tube italien auquel il emprunte son titre.

Le réalisateur Bruno Merle tisse une chronique familiale apparemment légère qui retrace le dernier jour de vacances avant la rentrée des classes de Tommy, la fille d'un couple un peu bohème. Incarnée par la propre fille du cinéaste, Rita Merle, Tommy aspire à une vie rangée alors que ses parents tiennent plus de Bonnie and Clyde que des parents de Tanguy. Aura-t-elle raison d'eux ? *Felicità* est une réflexion sur la famille et sur l'adieu à l'enfance où la réalité est souvent trompeuse.

Construit comme un jeu de piste entre réel et fantastique, ce road-movie décalé aborde à travers une comédie aux accents de thriller des questions fondamentales comme le rapport père-fille, la transmission, les choix qui font basculer une vie, la liberté, la norme et la marge.

Thématiques : Éducation - Parentalité - Enfance - Normalité - Marginalité - Liberté - Imaginaire - Bonheur