



**28th GENEVA
INTERNATIONAL
FILM FESTIVAL**

**04-13.11
2022**



**BEYOND
CINEMA**

GIFF.CH

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

SECONDAIRE II

Pour sa 28^e édition, le **Geneva International Film Festival (GIFF)** revient avec de nouvelles propositions conçues pour les scolaires. Depuis 1995, le Festival présente au public des récits aux formats multiples. Que ce soit sous formes de **séries**, de **films** ou, plus récemment, d'**œuvres immersives en réalité virtuelle, mixte ou augmentée (XR)**, la programmation du GIFF cherche à explorer les territoires infinis du digital. Le Festival invite ainsi son public à expérimenter des œuvres numériques destinées à renouveler notre regard sur le cinéma et les nouvelles technologies.

Chaque année, le GIFF propose des ateliers en classes et des initiatives programmatiques en faveur de **l'éducation à l'image ou de sensibilisation à la création digitale**. Le Festival propose ainsi d'élargir nos perspectives grâce au numérique, tout en apportant des outils adéquats pour exercer un **regard critique et constructif** sur les médias.

Cette année, l'offre de médiation s'étend sur toute l'année. Dans ce dossier, vous trouverez les propositions durant le Festival en novembre. Les autres initiatives seront présentées prochainement!

CONTACT & INSCRIPTIONS

Juliette Papaloïzos

Responsable médiation

juliette.papaloizos@giff.ch

T +41 22 809 69 20

Geneva International Film Festival (GIFF)

Rue Chantepoulet 1

CH-1201 Genève

www.giff.ch



PROPOSITION 1 TERRITOIRES VIRTUELS

Cette année, venez découvrir un tout nouveau parcours des Territoires virtuels au GIFF ! Les élèves auront ainsi l'occasion de découvrir des œuvres immersives en réalité virtuelle portant sur différentes thématiques de société.

Âge : dès 12 ans

Dates : du 7 au 11 novembre 2022, à convenir

Horaires : 9h, 10h45 ou 13h

Durée : 1h30

Lieu : Maison communale de Plainpalais

Rue de Carouge 52, 1205 Genève

Tarif : CHF 7 / élève (en espèces)

PROPOSITION 2 INSTALLATION IMMERSIVE

Dans le lobby de Hi-Flow, une installation est visible pour les visiteur·euses. En collaboration avec le GIFF, venez découvrir cette oeuvre interactive et faites la vivre selon vos actions. Les élèves auront l'occasion d'échanger avec les créateur·rice d'Ever'ett lors de cette visite.

Âge : dès 12 ans

Dates : du 7 au 11 novembre 2022, à convenir

Horaires : entre 13h30 et 16h30

Durée : 1h30

Lieu : Hi-Flow

36A Chemin du Champs-des-Filles, 1228 Plan-les-Ouates

Tarif : gratuit

PROPOSITION 3 THÉÂTRE IMMERSIF

Âge : dès 15 ans

Dates : du 8 au 10 novembre, à convenir

Horaires : 16h

Durée : 2h

Lieu : Maison des arts des Grütli, Studio ADC (3e étage)

Rue du Général-Dufour 16, 1204 Genève

Tarif : CHF 10 / élève (en espèces)

PROPOSITION 4 PROJECTIONS SCOLAIRES

Différentes projections spécifiquement pensées pour des classes sont proposées cette année au Festival. Trois séries, autant d'occasions de s'émerveiller tout en découvrant l'univers sensible et touchant de réalisateur·rices! Certaines des projections seront suivies d'un échange avec les équipes.

Âge : dès 12 ans

Dates : du 8 au 11 novembre

Horaires : 10h ou 14h

Durée : différentes durées

Lieu : différents lieux

Tarif : CHF 5 / élève (en espèces)



Jurassic Flight

PROPOSITION 1

TERRITOIRES VIRTUELS

En arrivant à la Maison communale de Plainpalais, les élèves découvrent les Territoires virtuels, un espace de 600 mètres carrés, entièrement dédié à la XR! Deux programmes thématiques d'œuvres immersives sont proposés cette année au GIFF. La classe séparée en deux expérimente différentes œuvres après une courte introduction à la VR et à ses outils et une prise en main du matériel. À l'issue de l'expérimentation, nous revenons sur les ressentis, échangeons sur les œuvres visionnées et ouvrons le débat.

Qu'est-ce qu'une œuvre immersive ?

Alliant art numérique et technologie, une œuvre immersive permet d'expérimenter une réalité alternative au travers de différentes techniques : la réalité augmentée (AR), la réalité virtuelle (VR) et la réalité mixte (MR).

La réalité augmentée (AR) : Par le biais d'applications à télécharger sur une tablette ou un smartphone, les spectateur-trices interagissent avec une œuvre immersive au moyen d'éléments virtuels qui se superposent au monde réel.

La réalité virtuelle (VR) : À la différence de la réalité augmentée, la réalité virtuelle s'expérimente avec un casque. Le but est de vivre une réalité alternative en 3D immersive. L'utilisateur-trice évolue dans un monde virtuel avec lequel il-elle peut interagir de différentes manières.

La réalité mixte (MR) : Comme son nom l'indique, cette technologie mélange les procédés techniques de la réalité augmentée et virtuelle. À l'aide d'un casque, elle projette dans l'espace existant un élément dont l'interaction est possible dans le monde virtuel et réel.

Âge : dès 12 ans

Dates : du 7 au 11 novembre 2022, à convenir

Horaires : 9h, 10h45 ou 13h

Durée : 1h30

Lieu : Maison communale de Plainpalais

Rue de Carouge 52, 1205 Genève

Tarif : CHF 7 / élève (en espèces)

Inscription : juliette.papaloizos@giff.ch



PROGRAMME 1

LA NARRATION À L'ÉPREUVE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Dans une société de plus en plus sollicitée par une grande diversité d'images, le modèle classique de narration est constamment remis en question. Notre attention est captivée simultanément par de nombreux supports. Dès lors, comment la narration évolue-t-elle ? Quelles sont les nouvelles formes de narration ? Comment sort-on de la narration linéaire ? Comment le·la spectateur·trice se positionne-t-il·elle ?

La réalité virtuelle offre une ouverture artistique à ces questions et repositionne l'individu dans son statut de spectateur·trice ; il·elle devient acteur·trice de l'histoire et le centre de la narration se déplace.

Au travers des œuvres suivantes, l'élève est amené·e à repenser la linéarité de la narration et son (in)action dans le récit.



MIDNIGHT STORY

Antonin Niclass, 2022, 12', anglais

Une vieille dame attend le dernier car dans une gare triste. Cherchant à se distraire, elle commence à observer les voyageurs solitaires. Soudain, les pigeons parviennent à créer un lien entre eux tous.

Thèmes : technique VR, société, interaction sociale et intergénérationnelle



DARKENING

Ondřej Moravec, 2022, 25', anglais

Comment le monde est-il perçu par une personne souffrant de dépression ? Ce film d'animation immersif utilise la réalité virtuelle pour aborder la dépression et les moyens d'y faire face.

Thèmes : psychologie, dépression, guérison, récit personnel



MISSING PICTURES ÉP. 2 -5

Clément Deneux

2022, 51', français

Pour chaque film réalisé, des dizaines d'images restent à jamais introuvables. *Missing Pictures* donne aux réalisateurs une chance de raconter l'histoire qui, autrement, ne serait jamais racontée.

Thèmes : narration, cinéma, écologie, imaginaire, enfance, animation



Épisode 2: Tsai Ming-liang, *The Seven-Story Building*, 12'

Tsai Ming-liang raconte le souvenir de ses grands-parents l'emmenant au cinéma tous les jours, sa relation tout en tendresse avec eux et cette époque. Un sentiment impossible à transcrire en film aujourd'hui, tant le monde a changé.



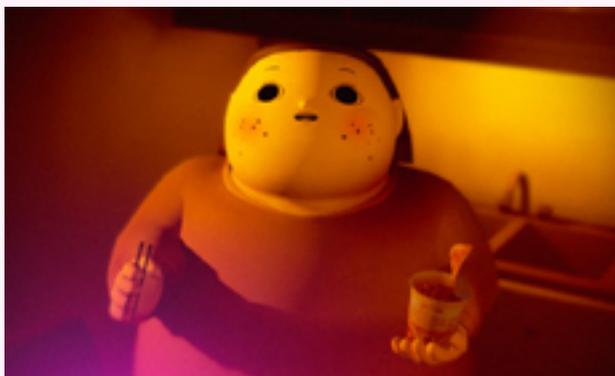
Épisode 3: Catherine Hardwicke, *The Monkey Wrench Gang*, 12'

Adaptation du classique de la littérature américaine, un quatuor d'activistes marginaux-saboteurs des installations polluantes. Mais l'escalade involontaire de leurs actions en acte terroriste les mène à une impasse face à la loi.



Épisode 4: Lee Myung-Se, *Father is gone*, 12'

Créer c'est retirer, comme aimer c'est savoir s'effacer pour l'autre. Leçon que le jeune Myung-se a apprise de son père, intégralement dévoué à son travail. Un regard intime sur la société et la culture coréenne.



Épisode 5: Naomi Kawase, *Oh Debu*, 15'

Aya, jeune femme en surpoids et désespérément victime de railleries, s'entiche de la voix d'un client du call center où elle travaille. *Oh Debu* est une délicate comédie sur la différence que Naomi Kawase n'a jamais eu la chance de réaliser.

Pistes de réflexion

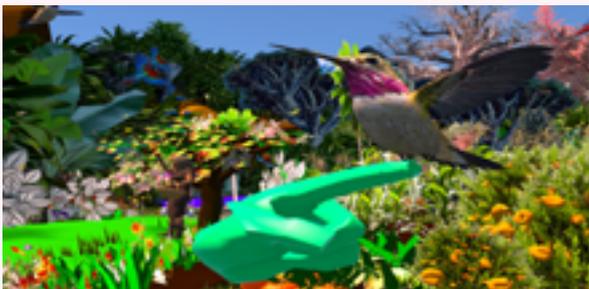
En partant de ce constat, les élèves peuvent réfléchir à la narration dans le récit. Qu'ont-il-elle-s apprécié durant leur expérience en réalité virtuelle ? En quoi une expérience en réalité virtuelle est-elle une réalité alternative ? Comment ont-ils-elles compris l'histoire ? L'ordre avait-il une importance ? Quel était le point de vue du narrateur-riche ?

Proposition d'activité en classe

Les élèves peuvent penser à une histoire (vécue, un rêve, une anecdote, un conte) qu'ils-elles aimeraient raconter. S'ils-elles avaient tous les moyens possibles, comment le feraient-ils-elles ? Quels outils de réalité virtuelle ou augmentée utiliseraient-ils-elles ? Comment construiraient-ils-elles le récit ? Est-ce qu'une partie ludique entrerait en compte ?

PROGRAMME 2

REGARDS CROISÉS SUR NOS SOCIÉTÉS ET LEURS ÉVOLUTIONS



THE MIRACLE BASKET

Abneir Preis, 2022, 14', anglais

Sauver le monde de la catastrophe écologique et des abus de la civilisation consumériste n'a pas besoin d'être un fardeau et une punition. On peut accepter les erreurs du passé et le faire en s'amusant !

Thèmes : écologie, capitalisme, société, vivre-ensemble



FROM THE MAIN SQUARE

Pedro Harres, 2022, 19', sans dialogue

Succession de scénettes amusantes, brutales (ou les deux) illustrées par un dessin au feutre noir, cette œuvre est une observation, depuis la place centrale du village, des espoirs, mutations et polarisations qui construisent nos sociétés.

Thèmes : société, actualités, urbanisme



[POSTHUMAN WOMBS]

Anna Fries, Malu Peeters, 20', 2021, anglais

[Posthuman Wombs] est un voyage tendre dans le ventre de la posthumaine enceinte. Il s'agit d'une exploration des grossesses non normatives et du désir de trouver une communauté dans l'altérité. Il s'agit d'une spéculation sur un avenir où tous les corps peuvent être enceintes.

Thèmes : questionnement de genre, société, vivre ensemble, adolescence

Pistes de réflexion

Dans notre société actuelle, les questionnements concernant l'avenir sont centraux. À un âge où l'engagement et les questions existentielles foisonnent, les œuvres présentées offrent des ouvertures et des perspectives originales. Les élèves peuvent alors réfléchir à leurs propres projections, envies, discours sur notre société, son devenir et l'avenir des rapports humains, sociaux et environnementaux.

PROPOSITION 2

INSTALLATION IMMERSIVE

EVER'ETT

Camille de Dieu, Laurent Novac

2022, 15', sans dialogue

Ever'ett est une installation visuelle interactive oscillant entre réalité et fiction. Chaque événement est une proposition de lecture de mondes multiples, un chemin. Cet univers parallèle se dévoile et évolue au gré du visiteur. Ce dispositif nous permet de jeter la lumière sur cet environnement périphérique qui nous entoure à la fois suggéré et énigmatique. Un monde parallèle qui nous invite à tisser des liens entre lui et le nôtre. Une exploration dirigée par le·la l'élève.

Lors de cette visite, les créateur·rice Camille de Dieu et Laurent Novac seront présent·e pour présenter leur création et accompagner les élèves dans leur expérimentation.

Pistes de réflexion

Comment nous situons-nous dans notre réalité et qu'est-ce que nous considérons comme des réalités parallèles? Comment utilisons-nous les mondes imaginaires dans notre quotidien? À quoi servent-ils? Dans cette expérience, le·la visiteur·e est acteur·rice de la création de ce monde parallèle. Est-ce toujours le cas? Comment recevons-nous les mondes imaginaires d'autres personnes?

Proposition d'activité en classe

Au départ, un monde imaginaire, une histoire à raconter, un rêve... Comment les élèves donneraient-ils-elles accès à cet espace mental à d'autres personnes? Quels supports seraient utilisés? Quels mécanismes mettraient-ils-elles en place?



Âge: dès 12 ans

Dates: du 7 au 11 novembre 2022, à convenir

Horaires: entre 13h30 et 16h30

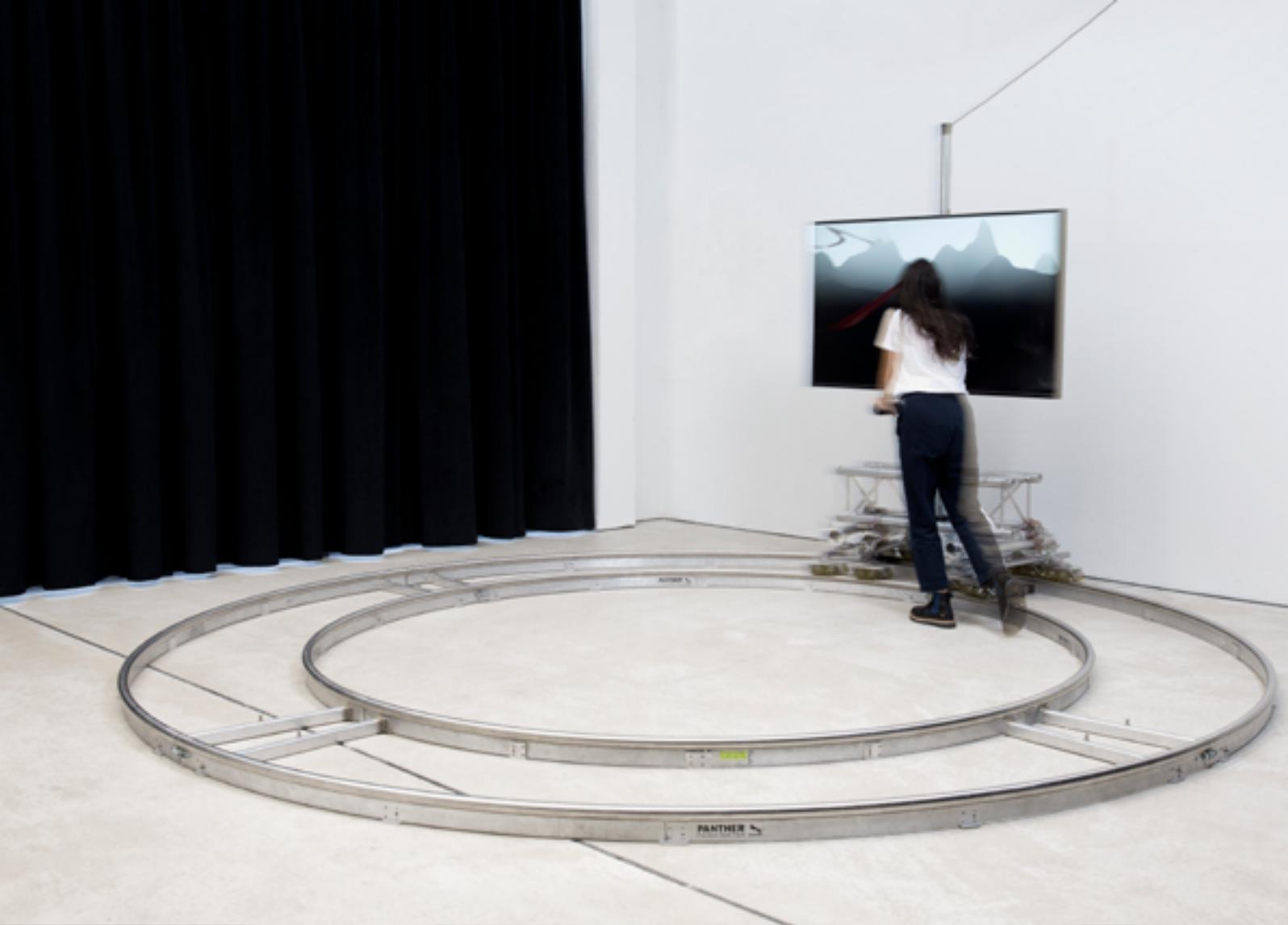
Durée: 1h30

Lieu: Hi-Flow

36A Chemin du Champs-des-Filles
1228 Plan-les-Ouates

Tarif: gratuit

Inscription: juliette.papaloizos@giff.ch



PROPOSITION 3

THÉÂTRE IMMERSIF

LES AVEUGLES

INVIVO, Julien Dubuc, 2021, 45', français

Douze spectateur·trice·s, douze aveugles. Abandonné·e·s dans un monde glacial, où ne subsiste que l'écho immatériel d'une forêt à l'agonie, par le prêtre qui devait les ramener à l'hospice. Ce même prêtre qui gît mort, à leurs pieds. Qui sommes-nous, qui sont-ils et elles ? Adaptée du texte éponyme de Maurice Maeterlinck, cette pièce de théâtre immersive et collective questionne notre perception des liens que nous entretenons avec notre monde, par nos propres yeux et par le filtre contemporain de la réalité virtuelle. Portée par un travail subtil sur l'espace lumineux et sonore, cette expérience envoûtante et profonde est à ne manquer sous aucun prétexte.

Note d'intention du collectif INVIVO

Nous voulons faire entendre la langue et les enjeux de cette pièce de Maeterlinck, écrite au milieu du XIXe siècle, avec les outils technologiques à notre disposition aujourd'hui. Au-delà d'un dispositif immersif élaboré, il faudra faire émerger le paysage sensoriel qu'impose l'auteur. Posant la cécité comme une donnée première, il nous oblige à nous questionner sur la façon que nous avons de regarder ce qui nous entoure, tout comme le fait le media de la réalité virtuelle. Il nous oblige également à remettre en question l'incarnation au plateau et la représentation au théâtre. Les douze voix des aveugles seront les voix de six interprètes enregistrées dans un dispositif de prise de son particulier, proche de la disposition dans laquelle seront les spectateurs pour percevoir le texte. Nous souhaitons que cette prise de son soit sensible, sur le vif et sans montage. Elle sera issue d'un vrai temps de répétition et travail dramaturgique avec l'intégralité de l'équipe.

Les aveugles en XR/VR sera un univers graphique 3D généré en temps réel qui donnera à voir l'espace de la représentation et les autres spectateurs sous casque. Nous souhaitons transposer la cécité des douze protagonistes pour montrer aux douze spectateurs un autre monde, altéré, comme une autre dimension. Par ce biais, nous souhaitons générer une expérience unique de l'oeuvre, individuelle dans sa perception directe, collective dans sa résonance à la sortie de l'expérience. Nous parlons de réalités mixtes pour cette création car nous invitons le spectateur dans un univers virtuel dans lequel les onze autres spectateurs sont présents, jouant volontairement sur le trouble spectateurs / personnages. Cet outil nous permettra à nouveau de questionner la perception de la réalité comme dans les précédentes créations du collectif. La perception du monde qui nous entoure et notre ressenti dans celui-ci est l'ADN du texte de Maeterlinck. Nous voulons créer un univers graphique total autour de la tête du spectateur. Tout ce qui sera de l'ordre du visuel dans les casques sera généré en fonction du point de vue du regard du spectateur et des interactions du groupe. Nous souhaitons proposer une oeuvre immersive qui lui permettra de poser un regard différent sur le monde qui l'entoure.



Âge : dès 15 ans

Dates : du 8 au 10 novembre, à convenir

Horaires : 16h

Durée : 2h

Déroulement : La classe est divisée en deux groupes de maximum 12 personnes et expérimente l'oeuvre tour à tour.

Lieu : Maison des arts des Grütli, Studio ADC (3e étage)

Rue du Général-Dufour 16, 1204 Genève

Tarif : CHF 10 / élève (en espèces)

Inscription : juliette.papaloizos@giff.ch

PROPOSITION 4

PROJECTIONS SCOLAIRES

Âge : dès 12 ans
Tarif : CHF 5 / élève

DES GENS BIEN (ÉPISODES 1-2)

Stéphane Bergmans, Benjamin d'Aoust, Matthieu Donck, France, 2022, 1h36

Un policier impliqué dans le meurtre sordide de sa propre femme ? Son amant mène l'enquête. De fausses pistes en coups de théâtre, cette coproduction franco-belge fait mentir tous les stéréotypes du genre.

Dates : jeudi 10 novembre 2022 à 10h

Lieu : Théâtre Pitoëff, Maison communale de Plainpalais (rue de Carouge 52, 1205 Genève)



REUSSS (ÉPISODES 1-5)

Jérôme Larcher, Catherine Regula, France, 2022, 1h45

Juste après les résultats du bac Hanane, Maïssa et Ambre, trois amies qui ont grandi dans les mêmes cités, croient pouvoir enfin profiter des vacances. Mais Djamel, le frère d'Hanane est agressé... Une série à l'audace réjouissante.

Dates : vendredi 11 novembre 2022 à 10h

Lieu : Théâtre Pitoëff, Maison communale de Plainpalais (rue de Carouge 52, 1205 Genève)



LA DISPARITION DE JOHN DARWIN (ÉPISODES 1-2)

Chris Lang, Royaume-Uni, 2022, 1h33

John Darwin monte une rocambolesque arnaque à l'assurance-vie. Une délicieuse recette so British qui cuisine ensemble un canoë, une femme dépressive, un intérieur à fleurs et des rires (jaunes, of course).

Dates : vendredi 11 novembre 2022 à 14h

Lieu : Salle Simon, Maison des arts du Grütli (rue du Général-Dufour 16, 1204 Genève)





CONTACT

Juliette Papaloïzos

Responsable médiation

juliette.papaloizos@giff.ch

T +41 22 809 69 20

GIFF 28th GENEVA
INTERNATIONAL
FILM FESTIVAL
4-13.11.2022