



ART ET TECHNOLOGIE

# SYMPOSIUM **PI**

[www.symposium-pi.ch](http://www.symposium-pi.ch)

**28 - 29 - 30  
NOVEMBRE**

THÉÂTRE DU  
CROCHETAN  
MONTHEY

# Sommaire

---

2

|      |                       |
|------|-----------------------|
| P. 3 | Présentation générale |
| P. 4 | Point de vue et idée  |
| P. 5 | Genèse du projet      |

---

## Programme

|          |                                                                                                                               |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P. 6-8   | Conférences: Jeu vidéo, design, réalité virtuelle et augmentée                                                                |
| P. 9-10  | Conférences: Technologie, image et sciences sociales                                                                          |
| P. 11-12 | Conférences: Sans cesse créer, innover et hybrider<br>Table ronde: Elargir les champs du possible et les champs d'exploration |
| P. 13    | Exposition Imaginary Landscapes II                                                                                            |
| P. 14    | Projections de films                                                                                                          |
| P. 15    | Game jam                                                                                                                      |
| P. 16    | Atelier / Stands de présentation                                                                                              |

---

|          |                 |
|----------|-----------------|
| P. 17-18 | Organisation    |
| P. 19    | Infos pratiques |
| P. 20-21 | Partenaires     |

# Présentation générale

3

**Le Symposium PI est une manifestation de 3 jours axée sur l'art et les technologies émergentes.**

Les regards de scientifiques (robotique, éthique biomédicale, sociologie des médias, ethnologie), d'artistes transmédia (réalité augmentée, design, animation 3D) et de concepteurs de jeu vidéo (thérapie et divertissement) ainsi que de personnalités de l'art, de la culture et de la recherche universitaire viendront se croiser autour de la question du rapport de l'homme à la technologie dans un univers culturel numérique en perpétuelle mutation.

Ouvert au public, aux étudiants et aux professionnels, ce symposium donne suite à la biennale "Imaginary Landscapes", initiée par la direction de l'EPAC, Ecole Professionnelle des Arts Contemporains à Saxon en Suisse et le MOCA, Musée d'Art Contemporain de Taipei à Taiwan (R.O.C) et soutenu depuis ses débuts par la direction actuelle du Lieu Unique. Le thème de la dernière édition était "Quête Immortelle - Nouveaux Espaces et Codes - le Post-humain".

Expositions, projections de films, conférences, tables rondes, game jam, présentations technologiques, rencontres et ateliers de création viendront irriguer l'idée de convergence des possibles et des devenirs. L'évènement tentera de mettre en lumière les convergences d'intérêts et de compétences afin de créer ce tissu de réseau essentiel à un développement artistique, culturel, scientifique et éducationnel en phase avec les enjeux contemporains.

PI comme Paysages Imaginaires, PI comme le chiffre  $\pi$ , nombre univers aux décimales infinies. À la frontière de l'art et de la technologie, le Symposium PI tentera de faire surgir des perspectives réelles et irréelles afin de nous ouvrir à ces nouveaux espaces et codes, à ces nouveaux paysages et territoires imaginaires de l'ère digitale.



Gautier Rebetez

# Point de vue et idée

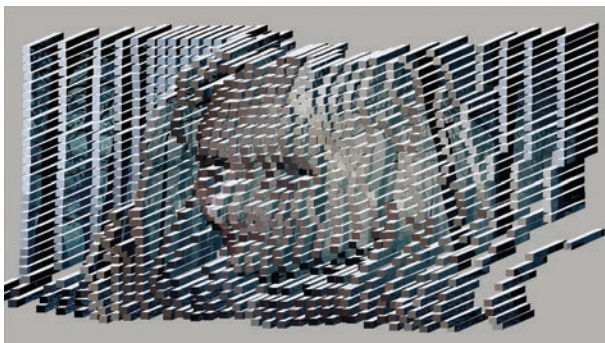
4

De tout temps, l'homme n'a eu de cesse de tenter d'améliorer son champ d'action, sa vie, et finalement lui-même, par l'apport d'une technologie dont la réalité prend forme à partir d'un imaginaire à la fois artistique et scientifique. Il se retrouve aujourd'hui dans une relation à lui-même et aux nouvelles technologies qui nécessite de repenser en permanence les domaines de l'éthique, de la sociologie, de la culture et de l'art.

La recherche scientifique nous permet désormais de nous représenter concrètement et d'accepter, dans notre perception de l'être et de la vie, l'intrusion de prothèse robotisée contrôlée par la pensée, de cœur artificiel ou d'implants permettant aux mal entendants de retrouver le sens de l'ouïe. Les arts transcendent les médiums jusqu'à un point de rupture des cloisonnements culturels. L'internet, les réseaux sociaux et les smartphones ont modifié notre façon de communiquer et d'interagir. Tout ceci dévoile autant d'éléments capitaux à l'endroit d'un humain qui se transforme dans un univers transmédia, où l'homme et la technologie communiquent en permanence et de manière instantanée.

Lorsqu'Isaac Asimov, écrivain de science-fiction américain, écrivait les Robots en 1967, il s'interrogeait sur un monde technologique en pleine mutation et amenait une réflexion autant sur l'éthique que sur la société. Les idées émanant d'artistes, écrivains et cinéastes de science-fiction ont souvent servi au développement de la recherche scientifique et ainsi inspiré notre réalité.

La science, et donc la technologie, a toujours été une alliée de l'art permettant de réaliser la vision d'un artiste. L'art n'explique pas la science mais peut en donner une perception. La science n'explique pas l'art mais peut s'inspirer de ses idées créatrices qui font fi des frontières entre les disciplines. La convergence des possibles et des devenir à la frontière de l'art et la technologie, telle est l'idée directrice de ce Symposium PI.



Katarzyna Szymkiewicz, (vidéo)

## Genèse du projet

5

L'EPAC, école professionnelle des arts contemporains, la Commune de Saxon, la fondation Séquence, le Théâtre du Crochetan et la Ville de Monthey s'associent pour organiser et héberger cette manifestation qui fait suite à la biennale internationale d'art Imaginary Landscapes, initiée par la direction de l'EPAC en collaboration avec le MOCA, Musée d'art Contemporain à Taipei, Taiwan (R.O.C) et soutenu depuis ces débuts par le directeur du Lieu Unique Patrick Gyger.

La première édition, autour des territoires imaginaires, avait été exposée au Kunstverein Oberwallis dans le cadre de LABEL'ART, la Triennale d'art contemporain du Valais. La deuxième édition de ce concours "Quête Immortelle - nouveaux espaces et codes - le post humain" a vu un jury international se réunir en octobre 2013 pour sélectionner les meilleures œuvres ensuite exposées au MOCA, du 9 au 22 novembre 2013.

Le projet d'un symposium autour de l'art et de la technologie est né de l'envie de présenter cette exposition en Valais. Séduites par le projet, plusieurs personnalités issues du tissu culturel valaisan ont soutenu la Fondation Séquence dans la concrétisation de cette manifestation autour de la culture numérique. Différentes forces créatrices, du Valais, de la Suisse et de l'étranger, sont ainsi invitées dans le cadre de cet événement original. Evènement qui tient également aux contacts étroits entre l'EPAC et les professionnels du monde de l'art et de divers secteurs de la recherche. Solidement ancrée dans son environnement local, l'idée de ce symposium allie un programme ambitieux, à la fois national et international, et contribue ainsi de manière créative à la renommée du Valais.



EPAC, Saxon

## PROGRAMME\*

# Conférences: Jeu vidéo, design, réalité virtuelle et augmentée

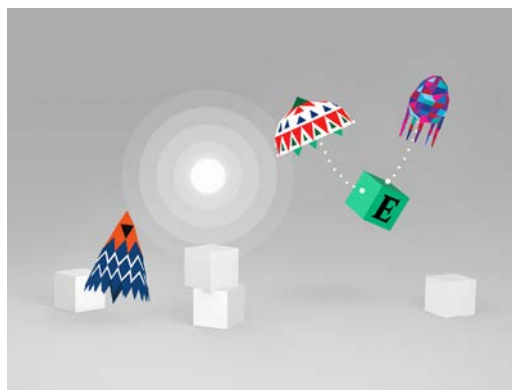
6

### LA NATURE DES CHOSES

Christian Etter (CH)

*Théorie pour un design performant et original du jeu vidéo et présentation de la création du jeu vidéo DREI. (Conférence en anglais)*

Après avoir travaillé comme directeur artistique pour Saatchi & Saatchi et comme consultant pour Fabrica, le centre de recherche de Benetton, Christian Etter a fondé Etter Studio, une société interdisciplinaire de design et de stratégie basée à Zürich.



«drei\_hero», Christian Etter

### UNE PROMENADE DANS LES MONTAGNES SUISSES

Camille Scherrer (CH)

*Entre monde réel et irréel, design industriel, réalité augmentée et installations interactives.*

Camille Scherrer est une designer suisse diplômée en design à l'ECAL (école cantonale d'art de Lausanne) en communication visuelle/interaction design. A la recherche de nouveaux champs d'investigation, elle explore les intersections entre l'art et les technologies.



«Sans titre» Camille Scherrer

# PROGRAMME\*

## Conférences: jeu vidéo, design, réalité virtuelle et augmentée

7

### DONTNOD ENTERTAINMENT

Jean-Maxime Moris (F)  
Aleksi Briclot (F)

*Présentation et genèse du jeu Remember Me: Neo-Paris 2084, les souvenirs personnels peuvent à présent être numérisés, achetés, vendus et échangés. Les dernières formes de vie privée et d'intimité ont été balayées au profit de ce qui semble être l'évolution logique de l'explosion des réseaux sociaux initiée au début du 21ème siècle.*

*Séance de Speedpainting (peinture digitale en directe sur grand écran) avec Aleksi Briclot.*

Cofondateur du studio Donthod Entertainment, Jean-Maxime Moris est en charge de la direction créative du studio. Il a réalisé Remember Me, sorti en juin 2013.

Cofondateur et directeur artistique du studio Donthod Entertainment, Aleksi Briclot est également illustrateur de fantastique et de science-fiction.



# PROGRAMME\*

## Conférences: jeu vidéo, design, réalité virtuelle et augmentée

8

### DE L'ART CLASSIQUE AU NUMÉRIQUE Chris Solarski (CH)

*Narration filmique dans la conception des jeux vidéo.* (Conférence en anglais)

Chris Solarski est concepteur de jeu vidéo et auteur de 'Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design' (Watson Gupthill 2012). Il s'intéresse aux intersections entre les arts traditionnels et l'art du jeu vidéo. Il développe ses propres produits avec Solarski Studio dans le but d'explorer de nouvelles formes d'interactions.

### CONFÉRENCE IMMERSIVE EN 3D TEMPS RÉEL Yann Minh (F)

*Préhistoire du transhumanisme, d'une singularité à l'autre: les différents moments clefs de notre histoire des sciences et des arts qui ont conduit à la naissance de la cyberculture, du transhumanisme et de la singularité.*

Yann Minh est un artiste multimédia, réalisateur et conférencier français spécialisé dans la cyberculture.

### OTHERWORLD Kevin Péclet (CH)

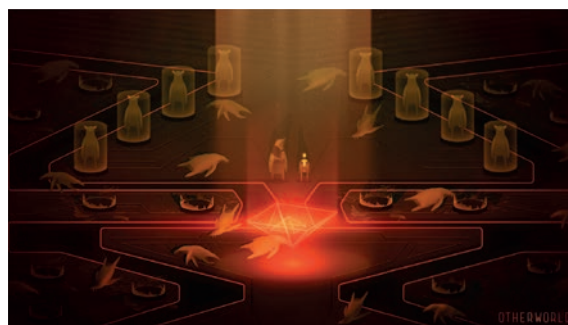
*Questionnements sur les enjeux pour les développeurs de jeux vidéo suisses par rapport à la scène internationale et présentation du projet OTHERWORLD.*

Kevin Péclet est illustrateur, designer & développeur de jeux vidéo indépendants. Issu de l'EPAC, il participe activement à la propagation et à la popularisation du développement vidéo ludique indépendant en Suisse Romande, ainsi que de l'art du jeu vidéo.

### EPAC - GAME ART Thomas Crausaz (CH)

*Présentation de la section Game Art créée en 2012 par l'EPAC, avec comme responsable du département Thomas Crausaz.*

Ce département fonctionne comme un atelier de production, similaire à un réel développeur de jeux vidéo, dont l'objectif principal est la diffusion sur le marché d'un ou plusieurs jeux créés par les étudiants.



«Foreigner-Mockup», Kevin Péclet, Sean Cruz, Nils Ole Timm

## PROGRAMME

# Conférences: Technologie, image et sciences sociales

9

### Cédric Plessiet (F)

*Acteurs virtuels intelligents interactifs: prévisualisation pour le cinéma; capture de mouvement, modélisation, scan 3d, moteurs temps réel et intelligence artificielle pour les jeux vidéo.*

Cédric Plessiet est maître de conférences à ATI depuis 2009 et chercheur au sein de l'INREV, à l'université Paris 8.

### Daniel Gatica-Perez (CH)

*Analyse comportementale de l'utilisation de la vidéo sociale et des données urbaines prises à l'aide de smartphones et de réseaux sociaux. (Conférence en anglais)*

Daniel Gatica-Perez est chercheur à l'institut de recherche IDIAP, directeur du social computing group et maître d'enseignement et de recherche à l'EPFL.

### Johann Roduit (CH)

*Demain tous des X-Men? Les enjeux éthiques de l'amélioration humaine.*

Johann Roduit est doctorant sur l'éthique de l'amélioration humaine à l'Institut d'éthique biomédicale de l'Université de Zurich et cofondateur de Neo-Humanitas, groupe de réflexion sur les enjeux socio-éthiques soulevés par l'utilisation des technologies émergentes.

### Marc-Olivier Gonseth (CH)

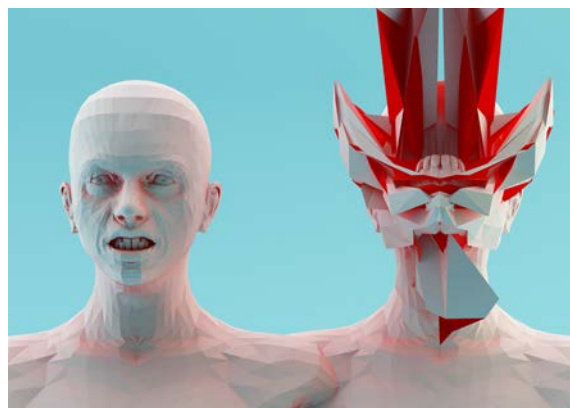
*Dans le dédale des mythes: une réflexion autour des mythes, dans les œuvres de fiction, qui tente d'exprimer la complexité des symboles et des technologies qui (re)dessinent en ce début de XXIe siècle les frontières de notre humanité.*

Ethnologue de formation, Marc-Olivier Gonseth dirige le Musée d'ethnographie de Neuchâtel.

### Mike Pelletier (NL)

*Dialogue entre mondes digitaux et mondes physiques: comment s'opèrent les transformations d'un monde à l'autre et les possibilités créatrices qui en découlent. (Conférence en anglais)*

Mike Pelletier est un artiste qui travaille dans le domaine de l'installation interactive, du game art et de l'animation 3D. Il présentera également une œuvre créée spécialement pour le symposium «Measured Response».



«Parametric Expression», Mike Pelletier

# PROGRAMME\*

## Conférences: Technologie, image et science sociale

10

### Stéphanie Mader (CH)

*De la conception de jeux de divertissement à la conception de jeux pédagogiques ou thérapeutiques: présentation d'un prototype de jeu thérapeutique visant à stimuler l'attention de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer.*

Stéphanie Mader est conceptrice de jeu vidéo et doctorante au Conservatoire National des Arts et Métiers de Paris sur le thème des méthodes de conception pour les jeux thérapeutiques dans le cadre du laboratoire d'informatique CEDRIC.

### Sylvain Calinon (CH)

*Apprentissage et collaboration avec des robots humanoïdes: présentation des récentes perspectives de recherche avec le robot Baxter, robot bimanuel et reprogrammable, créé pour apprendre des tâches de collaboration et de manipulation.*

Sylvain Calinon est chercheur à l'institut de recherche IDIAP à Martigny et responsable du groupe «Robot Learning & Interaction», visant le développement de nouvelles interfaces d'apprentissage et d'interaction pour des robots humanoïdes.

### Chu-Yin Chen (F)

*30 ans d'évolutions: histoire du département Arts et Technologies de l'Image de l'université de Paris 8 et présentation d'œuvres sur les innovations technologiques et les émergences de nouvelles esthétiques.*

Directrice du laboratoire INREV (Image Numérique et Réalité Virtuelle) et coresponsable du département ATI (Arts et Technologies de l'Image) à l'université Paris 8, Chu-Yin CHEN est une artiste numérique dont les travaux convergent entre art et science (aminations 3D, installations, peintures).



Robot Baxter de l'IDIAP

### Conférences et tables rondes:

11

#### Conférences:

*Sans cesse créer, innover et hybrider*

#### Table ronde:

*Elargir les champs du possible et les champs d'exploration*

##### Patrick J. Gyger (CH)

Historien suisse et directeur de la Maison d'Ailleurs jusqu'en 2011. Il y monte plus de trente expositions et double les collections du musée. En 2008, il ouvre l'espace Jules Verne. Il a produit ou contribué à de nombreux livres, CDs, films et publications. Il a également été directeur artistique des Utopiales (Nantes, 2001 à 2005). Depuis janvier 2011, il est directeur du Lieu Unique, scène nationale de Nantes (France). Son projet y est placé sous le signe de l'utopie et des pratiques interdisciplinaires.

##### Lorenzo Malaguerra (CH)

Directeur du Théâtre du Crochetan à Monthey, en Suisse, Lorenzo Malaguerra est géographe, acteur et metteur en scène. Il a réalisé une vingtaine de projets théâtraux en Suisse romande et en France. Il collabore régulièrement avec Jean Lambert-wild sur des spectacles aux frontières du théâtre et de l'art numérique. Il est également actif dans le domaine de l'opéra et du théâtre musical.

##### Chu-Yin Chen (F)

Directrice du laboratoire INREV (Image Numérique et Réalité Virtuelle) et responsable du département ATI (Arts et Technologies de l'Image) à l'université de Paris 8, Chu-Yin CHEN est une artiste numérique dont les travaux convergent entre art et science (animations 3D, installations, peintures).

##### Cédric Plessiet (F)

Maître de conférences à ATI et chercheur au sein de l'INREV, à l'université de Paris 8, Cédric Plessiet mène actuellement des recherches sur la prévisualisation pour le cinéma ainsi que sur la capture de mouvement et la modélisation pour les jeux vidéo.

##### Andrzej Bednarczyk (P)

Auteur polonais, directeur du département peinture et professeur à l'Académie des Beaux-Arts de Cracovie. Il est actif dans de nombreux domaines: peinture, art graphique, photographie, dessin, installation et livre d'art. Il a participé à plus de 170 expositions dans 27 pays différents, et est l'auteur de plusieurs douzaines d'expositions à titre individuel.



«Vitamorph II» Chu-Yin Chen

# PROGRAMME\*

## Conférences et tables rondes:

12

### J.J. Shih (TW)

Directeur du MOCA, musée d'art contemporain de Taipei, Taïwan (R.O.C), J.J. Shih est également critique d'art, membre du comité du programme d'art public du ministère de la culture de Taïwan (R.O.C) et consultant de la National Culture and Arts Foundation.

### Camille Scherrer (CH)

Diplômée en design à l'ECAL (école cantonale d'art de Lausanne), Camille Scherrer est une designer suisse en communication visuelle/interaction design. A la recherche de nouveaux champs d'investigation, elle explore les intersections entre l'art et les technologies.

### Marc-Olivier Gonseth (CH)

Ethnologue de formation, Marc-Olivier Gonseth dirige le Musée d'ethnographie de Neuchâtel (MEN) depuis le 1er mars 2006. Après une licence en lettres constituée de l'ethnologie, de la linguistique et du français moderne, Marc-Olivier Gonseth a travaillé comme assistant (1983-1987), puis comme chargé d'enseignement (1989-1991) à l'Institut d'ethnologie de l'Université de Neuchâtel (IE) et a mené des recherches en Suisse (Jura et Pays d'Enhaut), en France, aux Philippines et sur l'île de La Réunion.



Exposition «Figures de l'artifice», MEN

### Eng-Hiong Low (CH)

Directeur outremer de l'EPAC, Eng-Hiong Low est un des derniers artistes, selon Frank Popper, théoricien de l'art, à rejoindre le mouvement cinétique international. Il excelle dans les performances monumentales qui ont comme point commun, avec l'art cinétique, de placer le corps de l'artiste et celui du spectateur-participant au centre du phénomène artistique. Il est cofondateur de la Biennale Imaginary Landscapes et de la Fondation Séquence. Il est également l'architecte de la collaboration entre l'EPAC et plusieurs universités de Taïwan.

### Patrizia Abderhalden (CH)

Artiste suisse, fondatrice et directrice de l'EPAC (école professionnelle des arts contemporains). Elle a basé la structure même de cette institution sous une méthode pédagogique qui privilégie l'approche empirique, permettant ainsi à l'étudiant/artiste d'intégrer l'expérimentation artistique au sein du cursus. A travers son école, elle initie également différentes collaborations avec des universités européennes. Collaborations qui s'étendront à l'Asie dès 2008. En 2007, elle fonde la Fondation Séquence et en assure la présidence afin de promouvoir l'art séquentiel et l'image narrative en Suisse.

## Exposition Imaginary Landscapes II

13

Sélection d'œuvres d'étudiants (vidéos, animations, peintures digitales, installations interactives, dessin, transmédia) de la biennale internationale d'art "Imaginary Landscapes II", initiée par la direction de l'EPAC, Patrizia Abderhalden et Eng-Hiong Low, en collaboration avec le MOCA, musée d'art contemporain de Taipei, Taïwan (R.O.C) sur le thème "Quête Immortelle - Nouveaux Espaces et Nouveaux Codes - le Post-humain". La biennale est une collaboration entre hautes écoles et universités d'art d'Europe et d'Asie.

L'expérimentation joue un rôle essentiel, non seulement dans les méthodes d'enseignement mais également dans l'apprentissage des nouvelles technologies et des nouveaux médias artistiques. De nouveaux codes et de nouvelles technologies ont modifié l'accès aux médias d'expression artistique et leurs modes d'emplois. L'idée en soi est devenue plus importante que l'œuvre originale elle-même. Dans un monde postmoderne, global et interconnecté, nous avons besoin d'une vision élargie, de penser au-delà du sens commun afin de s'ouvrir à de nouvelles possibilités de compréhension du monde, de l'art et de la société, à de nouveaux paysages imaginaires.

Curatrice de la galerie du Crochetan:  
Julia Hountou

Docteure en histoire de l'art contemporain, critique d'art, enseignante et commissaire d'exposition, est responsable de la Galerie du Théâtre du Crochetan.

[www.imaginary-landscapes.com](http://www.imaginary-landscapes.com)

### Artistes exposés:

Obfuscator, **Chen-Chun Chen**, installation interactive  
Circus, **Guo-Wei Chiou**, animation  
Suspended Monsters, **Nicolas Degaudenzi**, peinture digitale  
Landscape, **Chih-Ming Fan**, vidéo  
A Time and a Place, **Chuang Ho**, dessin animé  
Floating Island, **Hsin-Wen Hsu**, bois et crayon  
Live or leave, **Po-Yu Huang**, graphique numérique  
Bionic Orchid, **Li-Chin Lin/Yun-Jun Lin/Cipto Hartanto**, installation interactive  
Eternity, **Julien Loutz**, crayon  
Rouge Statue, **Dexter Maurer**, crayon de couleur  
Le Signal, **Ramiz Morina**, peinture digitale  
Emissary, **Kevin Péclet/Ramiz Morina**, vidéo  
Blue Vegas, **Aimé Salamin**, peinture digitale  
Goodbye, Goodbye!, **Ping-Yu Shen**, animation  
Uluru 1, **Justyna Smolen**, photographie  
Untitled, **Stanislawski**, photographie  
Epreuve 1-4, **Alice Suret-Canale**, impression gélatine argent  
Posthuman, **Katarzyna Szymkiewicz**, vidéo  
Insect Swarm III, **Bing-Hua Tsai**, installation sonore interactive  
Post Human, **Gautier Rebetez**, photomontage  
Le Titan, **Florent Roh**, peinture digitale  
Cinis 13, **Adam Vogt**, peinture digitale  
Stamp, **Lewis Wang**, art sur papier  
The Voyage, **Po-Yen Wang**, installation vidéo  
Murder, **Tzu-Ting Yang/Jui-Ting Fan/Li-Ping Wang**, animation  
Ziggourat, **Loïc Zanfagna**, peinture  
Samara, **Xiao-Kang Zhang**, animation

### Partenaires de la biennale:

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

**Vernissage le vendredi 28 nov. à 20h.**

Exposition jusqu'au 1<sup>er</sup> mars 2015.

9h00 - 12h00 / 14h00 - 18h00

plus les soirs de spectacle.

Samedi et dimanche fermé.

## Projections de films

14

### *Fragment(s) d'une Chimère*

**François Boetschi, documentaire**

**Suisse, 26 minutes**

Étude sur le rapport de l'homme à la technologie.

### *Paysages Imaginaires*

**Ka-Wang Hau, documentaire**

**Suisse, 20 minutes**

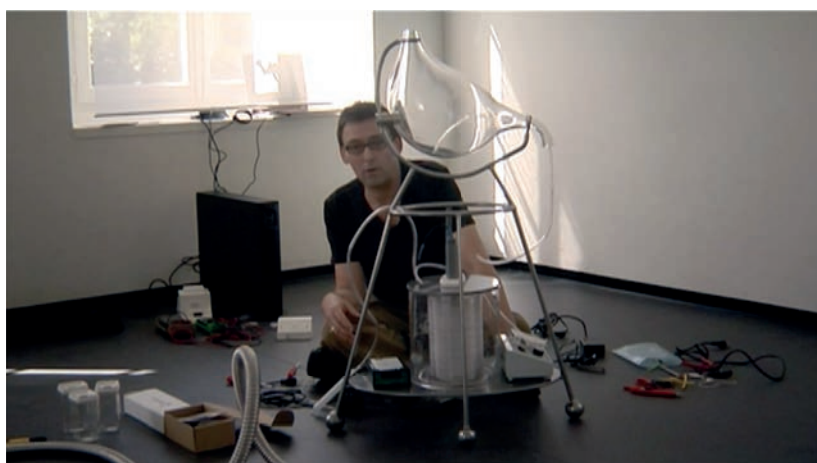
Exploration des univers des artistes primés au concours Imaginary Landscapes II.

### *Measured Response*

**Mike Pelletier, vidéo art**

**Pays-Bas, 3 minutes**

Collision de données imprévisibles en rapport aux technologies de mesure et de capture du mouvement.



«Fragment(s) d'une Chimère» François Boetschi

# Game jam

15

---

Une game jam aura lieu pendant le symposium. Un espace est destiné à l'accueil de développeurs de jeu vidéo dans le but de planifier, conceptualiser et créer un ou plusieurs jeux dans le laps de temps du symposium. Programmateurs, artistes et autres techniciens issus des divers champs de développement du jeu vidéo relèveront ce défi en ayant pour thème le post-humain.

Un jury se réunira pour primer les meilleurs projets.

Inscription: [www.game-talents.com/pi](http://www.game-talents.com/pi)



## PROGRAMME\*

### Atelier

16

#### WORKSHOP ANIMÉ PAR CHRIS SOLARSKI

Chris SolarSKI animera un atelier du 1<sup>er</sup> au 3 décembre 2014 à l'EPAC, école professionnelle des arts contemporains à Saxon.



Chris SolarSKI est game designer et auteur de *"Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design"*. Il s'intéresse aux intersections entre les arts traditionnels et l'art du jeu vidéo.

### Stands de présentation

#### IDIAP

Institut de recherche à Martigny. Projet de recherche en robotique.

#### ATI-INREV (artistes invités)

Département des Arts et Technologies de l'Image - Laboratoire Image Numérique et Réalité Virtuelle.

#### EPAC (artistes invités)

École professionnelle des arts contemporains, Saxon, Suisse.

#### HES-SO VALAIS

Institut d'informatique de gestion, projets de recherche appliquée.

#### OTHERWORLD

Projet de jeux vidéo entre l'Allemagne, la Suède, les États-Unis et la Suisse.

#### FONDATION SEQUENCE

Promotion de l'image narrative et l'art séquentiel sous toutes ses formes dans le secteur de la formation et de l'événementiel. Elle encourage l'échange interculturel par le biais d'échanges d'étudiants ou d'invitations d'artistes à renommée internationale.

# Organisation

17

## EPAC

Première école de Bande Dessinée et de Game Art en Suisse, l'EPAC fait partie intégrante du paysage Suisse du 9e Art depuis sa création en 1993 et coopère avec des universités en Europe et en Asie. Elle a créé une plateforme d'échanges entre les étudiants et les artistes pour la promotion du 9e Art, du Cinéma d'Animation 2D/3D, du Game Art, de l'Illustration et de la Peinture. L'école offre en outre les moyens à chacun de bien comprendre les enjeux actuels des disciplines enseignées, enjeux artistiques mais également professionnels, au travers des mandats réalisés au sein de l'établissement. L'école s'adapte aux évolutions récentes en recrutant des spécialistes du secteur pour des stages ou des cours fixes. A l'écoute des dernières recherches artistiques, l'EPAC se positionne comme une école avant-gardiste.

## LA FONDATION SÉQUENCE

Créée et constituée en 2007. Son but est de promouvoir l'image narrative et l'art séquentiel sous toutes ses formes (bande dessinée, illustration, animation, nouveaux médias, peinture, théâtre, danse et tous les arts qui transmettent le mouvement, la séquence, la narration) dans le secteur de la formation et l'événementiel. Elle encourage également l'échange interculturel pour les étudiants ou la découverte d'artistes à la renommée internationale,

l'organisation d'expositions, d'ateliers, de conférences, de festivals et d'événements culturels, ainsi que la création de concours pour des jeunes auteurs dans le but de créer des plateformes de recherche et de réflexions sur l'art d'aujourd'hui et de demain.

## LE CROCHETAN

Théâtre de la ville de Monthey, dirigé par Lorenzo Malaguerra, metteur en scène. Construit en 1989, le théâtre est la concrétisation d'une très forte activité théâtrale qui a irrigué la cité depuis plus d'une quarantaine d'années. Le Crochetan s'est inscrit dans le réseau des tournées nationales et internationales de spectacles de qualité dans tous les domaines des arts de la scène et se donne pour objectif d'être un véritable moteur culturel de la ville de Monthey en multipliant les synergies avec d'autres lieux dédiés à la culture. Il veut également peser d'un poids décisif dans la diffusion de la création romande et des artistes actifs et des acteurs culturels de la région. La médiation avec les différents publics occupe une place importante dans la poursuite et le développement d'un projet basé sur la qualité de la programmation et son riche éclectisme.

## Organisation

---

18

### EPAC

Direction de l'EPAC et fondateurs  
du concours Imaginary Landscapes  
Patrizia Abderhalden, Eng-Hiong Low

[mail@epac.ch](mailto:mail@epac.ch)

Administrateur  
Stéphane Siviero

[siviero@epac.ch](mailto:siviero@epac.ch)

Chargé de coordination  
Christian Avert

Chargé de mission  
Angel Bannwart

Responsable du département Game Art  
Thomas Crausaz

### Fondation Séquence

Chargé de communication  
François Bötschi

[boetschi@fondation-sequence.org](mailto:boetschi@fondation-sequence.org)

Chargé de coordination  
Gilles Francescano

[gilles.francescano@fondation-sequence.org](mailto:gilles.francescano@fondation-sequence.org)

### Théâtre du Crochetan

Directeurs  
Lorenzo Malaguerra  
Responsable de la galerie du Crochetan  
Julia Hountou

Directeur technique  
Joël Pochon

Chargé de communication  
Livia Berno

[livial.berno@monthey.ch](mailto:livial.berno@monthey.ch)

### Ville de Monthey

Conseiller municipal Culture & Tourisme  
Fabien Girard

### Artiste visuel

Nikolaos T. Spanos

### Graphiste

Guillaume Fivaz

# Infos pratiques

19

## LIEU

**Théâtre du Crochetan, Monthey**

Avenue du Théâtre 9 / CH-1870 Monthey

024 / 475 79 09

### 1. THÉÂTRE DU CROCHETAN

2. Parking du Cotterg
3. Gare AOMC
4. Place Centrale
5. Place de l'Hôtel de Ville



## Prix d'entrée

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

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

## Liens

[www.symposium-pi.ch](http://www.symposium-pi.ch)

[www.epac.ch](http://www.epac.ch)

[www.fondation-sequence.org](http://www.fondation-sequence.org)

[www.crochetan.ch](http://www.crochetan.ch)

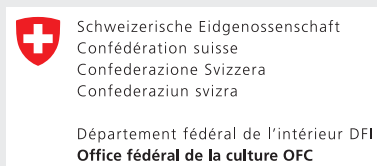
# Partenaires

20

## ORGANISATEURS



## AVEC LE SOUTIEN DE



Avec le soutien de la



# Partenaires

21

## PARTENAIRES CULTURELS



## PARTENAIRES MÉDIAS

