

**Jeudi 11 novembre, 14h30 – théâtre Pitoëff**

## GENÈVE, UN VIVIER DE CRÉATION DIGITALE QUI S'IGNORE (OU QU'ON IGNORE)?

*Et si nous explorions Genève autrement? Si nous questionnions l'inspiration par le prisme de son vivier créatif? Car à Genève, des artistes innovent et se racontent en digital. La Ville de Genève en partenariat avec le GIFF vous propose de partir à la rencontre de cette création et de celles et ceux qui la font.*

*La Ville de Genève offre aux participants une petite chronologie des arts numériques dans le monde et à Genève à l'entrée ainsi que le billet offrant la possibilité d'accéder à l'espace d'expérimentation des œuvres des Territoires Virtuels du GIFF.*

**14.30 : INTRODUCTION par Sami Kanaan, Conseiller administratif de la Ville de Genève en charge du Département de la culture et de la transition numérique**

**14.45 : PETITE HISTOIRE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE par Mathieu Gayet**

DES PREMIÈRES MUSIQUES ÉLECTRONIQUES AUX CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE  
(1900 - 2020)

Depuis la révolution industrielle, les nouvelles technologies ont toujours intéressé les artistes. Avant même l'avènement du numérique, musiciens, cinéastes et ingénieurs ont utilisé la création artistique comme un laboratoire des dernières innovations technologiques. Du casque Oculus et ses univers virtuels, remontons ensemble le temps jusqu'aux premières compositions musicales électroniques, en passant par la peinture par intelligence artificielle et les premiers jeux vidéo.

**16.00 : PANEL : GENÈVE, UN VIVIER DE CRÉATION DIGITALE QUI S'IGNORE (OU QU'ON IGNORE)?**

Et si nous explorions Genève autrement? Si nous questionnions l'inspiration par le prisme de son vivier créatif? Car à Genève, des artistes innovent et se racontent en digital. La Ville de Genève en partenariat avec le GIFF vous propose de partir à la rencontre de cette création et de celles et ceux qui la font.

Artistes participant à la table-ronde: Gilles Jobin, François Moncarey, Simon Senn et Camille de Dieu.