

NEWSLETTER



MUSÉE D'ETHNOGRAPHIE NEUCHÂTEL

JUILLET 2007



Sous les pixels, la plage

Newsletter N° 13

Avant que l'été ne ramène chacun-e aux joies des best-sellers et du farniente, l'équipe du MEN et ses partenaires proposent du 4 au 5 juillet le symposium *Imaging the future*. Son thème aborde la prolifération des images virtuelles qui, des jeux vidéo aux effets spéciaux de films et jusqu'à la production télévisuelle, ont envahi les médias contemporains. Ces images esquissent-elles un nouveau rapport au monde et à sa représentation ? Annoncent-elles une réalité de substitution où nous vivrons bientôt une partie de nos existences ? Un panel de spécialistes internationaux s'efforcera de mieux situer les enjeux économiques, culturels et sociaux liés à ces nouvelles technologies de l'image. Dans un registre moins futuriste, l'équipe du MEN convie également à son brunch mensuel, le dimanche 1^{er} juillet entre 10h30 et 14h.

Imaginer et mettre en images le futur

Pour la deuxième année consécutive, le MEN s'associe au Festival International du Film Fantastique de Neuchâtel (NIFFF) et à la Maison d'ailleurs d'Yverdon pour organiser le symposium *Imaging the Future*. Cet événement aura lieu au Théâtre du passage, à Neuchâtel, les 4 et 5 juillet prochains. Parallèlement aux films projetés au NIFFF, il entend proposer une réflexion sur la production d'images contemporaine.

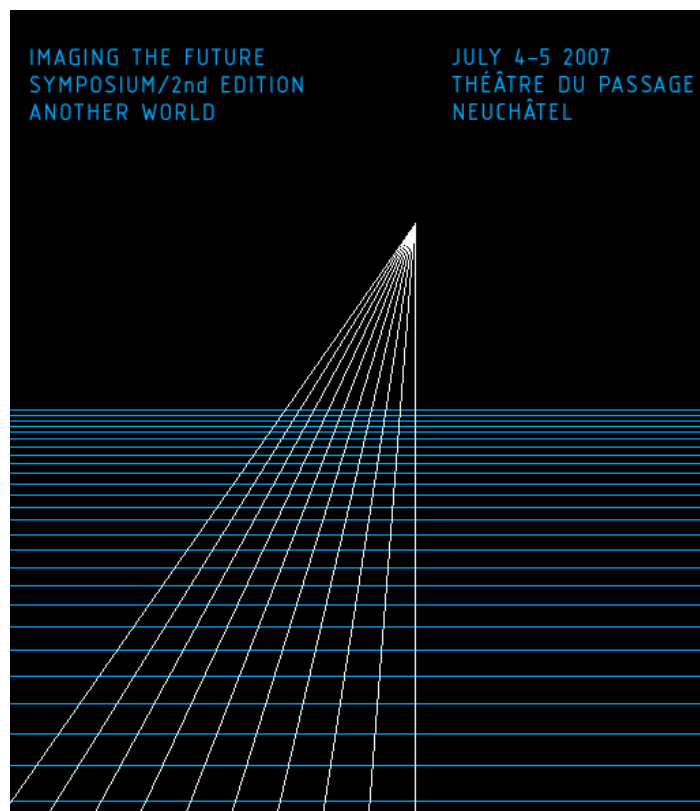
Cette année, la manifestation s'intéresse plus particulièrement aux images de synthèse qui, en 25 ans, ont quitté le registre de l'exploit technique pour devenir incontournables dans toutes les formes d'expression visuelle. Des jeux vidéos aux effets spéciaux des films ou des productions télévisées, elles sont omniprésentes, toujours plus vraisemblables et interactives. A tel point qu'elles semblent influencer directement notre perception de la réalité: certaines personnes vivent déjà une «seconde vie» dans des mondes virtuels persistants; l'ingénierie est en train d'abandonner maquettes, planches à dessin et procédures de test au profit de simulations informatiques; pendant ce temps, les développeurs mettent au point des façons toujours plus réalistes de restituer la matière, le mouvement et l'intelligence.

A travers ces progrès technologiques, l'image virtuelle est-elle appelée à devenir l'instrument majeur de notre rapport au monde ? Et si oui, quel impact social aura ce changement ? A court terme, quelles économies et quels imaginaires la production d'images contemporaine esquisse-t-elle ?

Pour tenter de répondre à ces questions, le symposium encourage un débat transversal auquel participeront aussi bien des concepteurs de jeux vidéo et d'outils informatiques que des réalisateurs de films, des artistes ou des chercheurs en sciences sociales. Parmi les invités, nous aurons la chance de compter plusieurs spécialistes de renommée internationale. Ainsi Natasha Devaud et C. Michael Easton, ingénieurs en animation digitale chez ILM, la célèbre firme de George Lucas, ont travaillé à la production d'effets spéciaux pour les films *Pirates des Caraïbes 2*, *Star Wars 3*, *Harry Potter* ou *War of the Worlds*. Nous aurons également le plaisir

d'entendre Laurent Trémel, chercheur en sciences sociales bien connu pour ses travaux sur la pratique du jeu vidéo chez les jeunes adultes. Ou encore de découvrir l'entreprise Autodesk, leader mondial dans la branche des programmes d'architecture, de création d'images et d'animation numérique.

Informations détaillées: www.imagingthefuture.ch



Un brunch, une visite commentée et un récit mythique

Dans un registre moins futuriste, l'équipe du MEN propose un brunch, le dimanche 1^{er} juillet de 10h30 à 14h, servi sur la magnifique terrasse du Musée. RSVP au 032/718 1970. La matinée sera agrémentée d'une visite commentée gratuite à 11h, ouverte à toutes et à tous. A la même heure, une conteuse de La Louvrée racontera le mythe de Dédale aux plus petits.