

BORDEAUX
GEEKFEST
 VIRTUAL EXPERIENCE

27 & 28 JUIN

UN EVENEMENT LABELLISÉ MAGNETIC BORDEAUX



Pop culture, « hack'culturation » et vulgarisation scientifique pour le premier BGF virtuel les 27 & 28 juin 2020 !

Le Bordeaux Geekfest se transforme et devient pour cette année le BGF VIRTUAL EXPERIENCE ! Une 6^e édition inattendue pour vivre un événement immersif...depuis chez vous !

Le 27 mai dernier, le premier événement pop culture 100% virtuel, BGF Virtual Expérience annonçait l'ouverture de sa billetterie en ligne. Un pass unique pour un accès à plus de 300 heures de contenu proposé par plus de 150 invités ! Les labels du BGF sont tous représentés et parmi eux, le label Tech invite le festivalier, par le prisme de la pop culture, à réagir sur des sujets prospectivistes et sociétaux.

CLUB ARTHUR DENT BY ENEDIS



Le Club Arthur Dent, lieu et objet transmédias non identifiés, le CAD pour les intimes, a vu le jour en 2017 via des conférences s'appuyant sur les codes de la pop culture afin d'initier le grand public à des sujets prospectivistes et sociétaux : la robotique, l'IA, le transhumanisme, la blue economy, le biomimétisme, la lowtech, l'écologie...s'intéresser pour se questionner, se questionner pour comprendre, comprendre pour avoir le choix ? Être libre ?



PARTENAIRES PIONNIERS.

Pour accompagner l'événement dans l'éveil des curiosités et permettre au grand public une prise de conscience avec des sujets pop culture, ENEDIS & la CHAIRE RESET soutiennent le label BGF Tech et son Club Arthur Dent. Force de proposition, ils amènent du contenu de qualité !

Prothèse et humain augmenté par Flavien Lo Presti – Dimanche 28 juin à 15h

Il sera question lors d'une conférence avec table ronde de présenter en quelques points majeurs l'histoire des prothèses myoélectriques et leur impact dans notre imaginaire contemporain. Comment ces prothèses s'inscrivent dans la recherche de l'augmentation humaine et vis-à-vis de la philosophie transhumaniste ? Comment, dans les années à venir, pourrions-nous être amené à redéfinir notre rapport à notre corporéité ?

Flavien Lo Presti : Etudiant en Histoire à l'université Bordeaux Montaigne, il prépare un mémoire sur l'histoire des prothèses myoélectriques (prothèses articulées par une impulsion musculaire transmise d'un capteur aux servomoteurs qui permettent son mouvement) et en quoi celles-ci impactent notre vision de l'être humain augmenté. Flavien a rejoint la chaire RESET en 2020, comme chercheur spécialiste de ces sujets.

L'Odyssée du Geek - Trajectoire d'un mot et d'une culture par Antoine Bacchini - Samedi 27 juin à 15h

Le geek et sa culture ont longtemps été marginalisés. Dès les Sixties, il est l'objet de quolibets, le terme étant utilisé comme un antonyme du mot « cool » : le geek était alors considéré comme différent de la mauvaise manière, rejeté par les autres en raison de sa personnalité et de ses centres d'intérêts. On le représente et l'imagine volontiers comme un individu étrange, profondément impopulaire et renfermé sur ses passions, fasciné par les comics, l'informatique, les jeux de rôle et les univers imaginaires en général. Cette dynamique a cependant largement évolué, notamment depuis le début des années 2000 : la culture geek nourrit aujourd'hui de plus en plus la culture « mainstream », occupant au cœur de celle-ci une place incontestablement centrale. Cette conférence est l'occasion de revenir sur la trajectoire atypique d'un mot et d'une culture, et d'ainsi revivre ensemble « l'Odyssée du Geek ».

Antoine Bacchini : Titulaire d'un Master en histoire économique contemporaine de l'Université Bordeaux Montaigne, il a récemment achevé un mémoire de recherche sur la trajectoire de développement de l'entreprise Lucasfilm, géant de l'entertainment et champion de l'innovation technique et marketing. Depuis 2019, il est le chercheur spécialisé « geekstory » et « pop culture » contemporaine au sein de la chaire RESET.

ILS SONT CHERCHEURS, NEUROSCIENTIFIQUES, JOURNALISTES... Ils proposeront leur(s) expertise(s) pour le Club Arthur Dent by ENEDIS



- Si (par) un jour de printemps, nous voyageurs avec Cyrille ABONNEL
- Le cerveau et la pop culture avec Christophe RODO
- La psychanalyse et la pop culture avec PSYLAB
- Le corps prothétique : fiction vs réalité avec Thomas BRUNEL
- Attitude Intérieure : Technologie du vivant et de l'humain avec Pierre-Alain de Garrigues
- Les mondes virtuels : Nouveaux espaces culturels ? avec Un bot pourrait faire ça

TOUTE LA PROGRAMMATION SUR WWW.BORDEAUXGEEKFEST.COM

Plus de confort, moins de contraintes : siège disponible et confortable, température à votre convenance, ni fatigue, ni bruit... vous êtes chez vous, corps et âme dans les conférences de cette édition si spéciale !

Le format 100% virtuel est également une opportunité de proposer une programmation très dense. Les contraintes techniques et de disponibilités des intervenants sont beaucoup moins importantes et de nombreux invités ont été séduits par le concept.

**Alors ?! Êtes-vous prêt à vivre l'expérience du premier festival pop culture
100% virtuel en France ?! Nous oui, avec vous !**

LENNO

Tribu spécialisée dans la communication, le marketing et la production événementielle.



GEEKMEMOREI

GAME ONE

