DOSSIER DE PRESSE

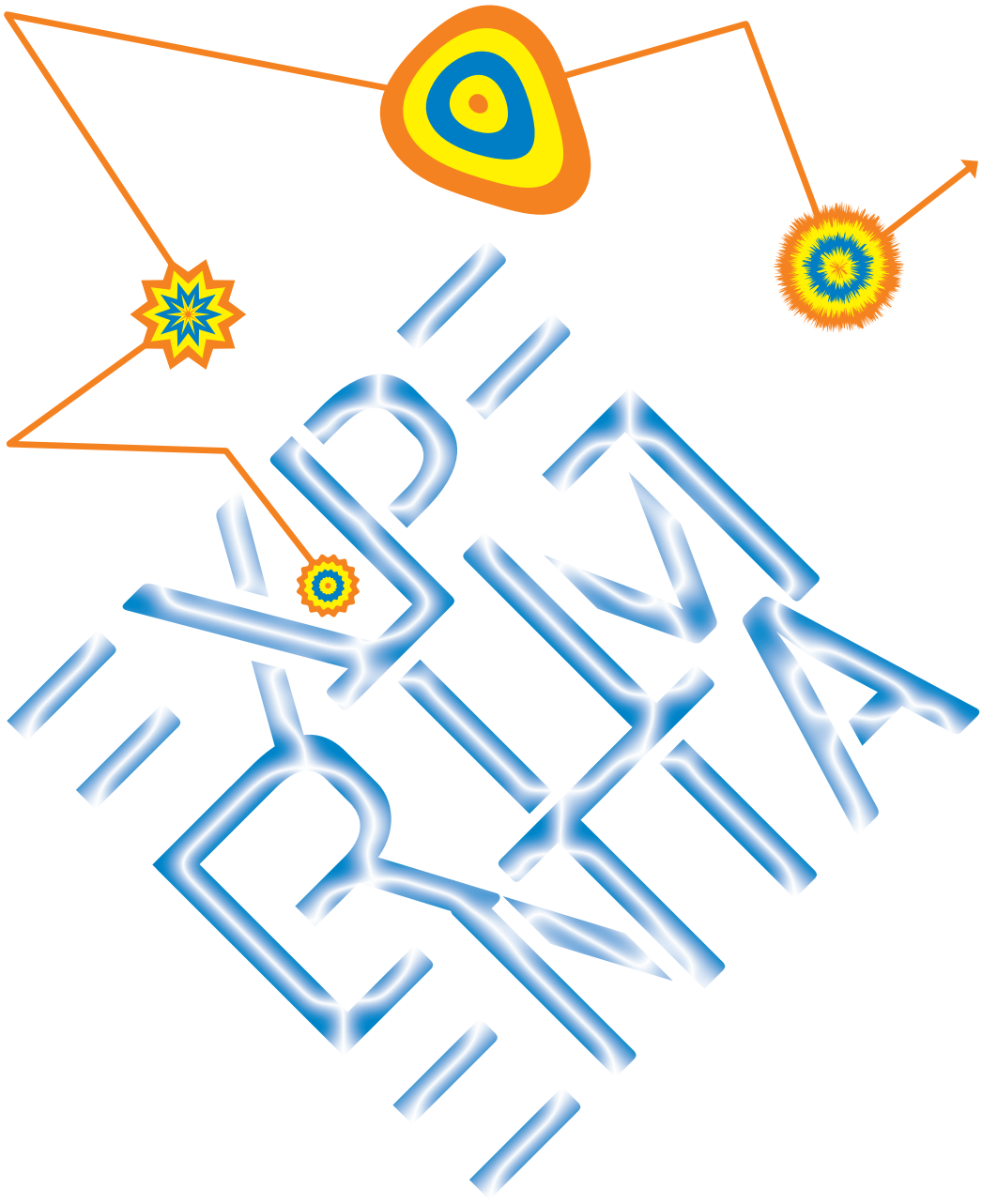
BIENNALE ARTS SCIENCES

11 → 21 → FÉVRIER

2020

GRENOBLE ALPES MÉTROPOLE

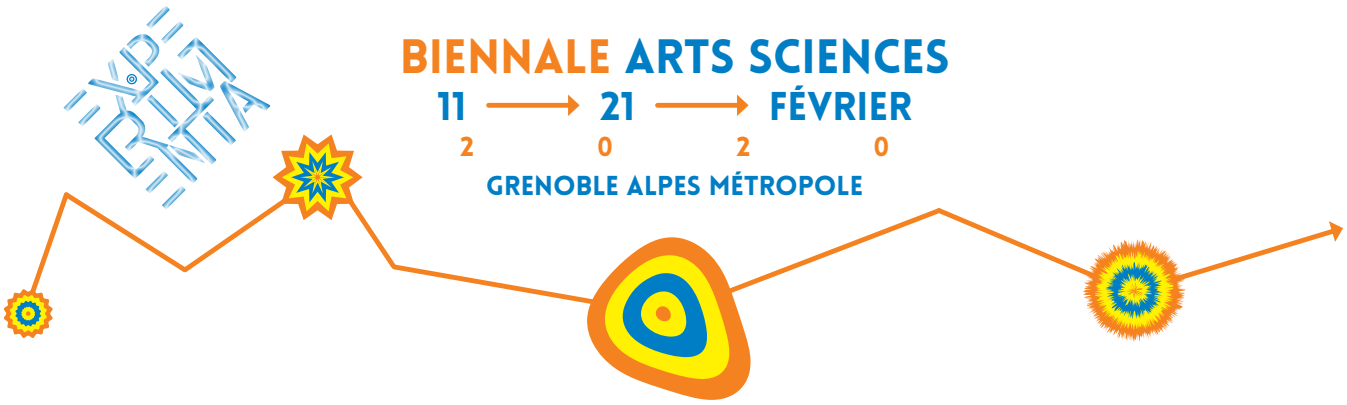
WWW.EXPERIMENTA.FR



La beauté sauvera-t-elle le monde ? En tout cas certaines des œuvres que nous vous présentons pour cette **10E BIENNALE ARTS SCIENCES** émerveillent. Toutes réveillent le sentiment exaltant de la découverte. Comme un espoir dans le désastre annoncé. À voir l'avidité de quelques-uns gaspiller avec autant de rage les moindres trésors de vie, l'angoisse et la colère mêlées aux sentiments contradictoires de fatalité et de révolte remplissent les cœurs et les gestes. Le pire n'est jamais sûr ! L'Humanité a l'âge de l'enfant d'homme qui dans sa curiosité enfantine arrache les ailes des mouches : vivement qu'elle devienne adulte... En construisant cet EXPERIMENTA nous avons croisé de nombreuses idées, des pistes marquées et ravinées par les passages fréquents. Nous avons essayé de nous tenir loin des autoroutes des idées enfumées, préférant les sentiers exploratoires, les ruelles cachées, les traces plus ténues mais prometteuses d'un monde en construction. Optimistes de la volonté : courage restons !

→ **ANTOINE CONJARD**

DIRECTEUR, HEXAGONE SCÈNE NATIONALE ARTS SCIENCES



EXPERIMENTA, La Biennale Arts Sciences 2020
Du 11 au 21 février

EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences, pilotée par l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences favorise la rencontre entre artistes, scientifiques et technologues au travers de spectacles, d'un salon et d'un forum. Face aux multiples enjeux humains actuels, les partenaires de cette biennale font le pari qu'il est possible de penser le futur avec les arts (le regard poétique sur le monde), avec les sciences (le regard analytique et non superstitieux) et avec les techniques (la manière d'être dans et avec l'univers). Venez partager la richesse de cette 10e édition !

Les temps forts de EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences :

→ EXPERIMENTA, Les spectacles : **12 spectacles du 11 au 21 février à l'Hexagone et dans 8 salles partenaires** de l'agglomération : La Rampe-La Ponatière, Echirolles – Le Déclic, Claix, MC2: Grenoble - l'Espace 600, Grenoble - La Source, Fontaine – l'Odyssée-l'Autre Rive, Eybens - L'Amphithéâtre, Pont-de-Claix – L'EST, Saint-Martin-d'Hères.

→ EXPERIMENTA, le Salon et le Forum **du 13 au 15 février à la MAISON MINATEC Grenoble et à L'Auditorium Grenoble INP.**
Un rendez-vous gratuit ouvert à tous.

Au fil d'**une trentaine d'installations artistiques, de performances, d'ateliers, de déambulations théâtralisées (LE SALON)** et de 10 tables rondes **(LE FORUM)**, le public est invité à plonger dans l'imaginaire croisé d'artistes et de scientifiques autour des thématiques abordées par les porteurs de projets : l'intelligence artificielle, le numérique, la science-fiction, l'environnement, la réalité virtuelle... Face aux multiples enjeux sociétaux et terrestres, il est urgent de nourrir nos actes individuels et collectifs.

Seul, en famille, en groupe, **ce Salon offre la possibilité de découvrir des installations en parcours libres ou accompagnés avec Le Média Lab** (co-organisé avec La Maison de l'Image et la Casemate), **ou des parcours individuels basés sur une écologie de la perception.**

→ EXPERIMENTA, les Professionnels **à L'Auditorium Grenoble INP**
La journée professionnelle le 12 février.
« Courage, restons ! Face au dérèglement climatique et aux transformations induites par l'IA, quels changements de modèles imaginer pour agir individuellement et collectivement ? ». **Sur réservation sur www.experimenta.fr**
Journée ouverte aux acteurs du monde de l'art, de la culture, de la recherche, de l'entreprise, des services publics et de l'université.

→ Les premières Journées d'Informatique Théâtrale (JIT) **du 12 au 14 février** organisées conjointement par l'INRIA et l'UGA.

LE SALON



EXPERIMENTA, LE SALON

FÉVRIER

JE 13	**9H > 19H**
VE 14	**9H > 19H**
SA 15	**10H > 19H**

MAISON MINATEC **GRATUIT**

ÊTRE CURIEUX ET ATTENTIONNÉS !

Au fil d'une trentaine d'installations artistiques, de performances, d'ateliers, d'une lecture, de déambulations théâtrales, nous vous invitons à plonger dans l'imaginaire croisé d'artistes et de scientifiques. Dix installations proposées dans le cadre de deux projets européens* aborderont et questionneront la thématique de l'Intelligence Artificielle, traduction trop littérale de l'anglais Artificial Intelligence (AI) que nous préférons appeler Informatique Avancée (IA).
Neuf résidences de l'Atelier Arts Sciences** seront mise en public lors de ce Salon ainsi que des nouvelles technologies mais aussi de nombreux dispositifs d'une éducation populaire du 21e siècle pour promouvoir le libre arbitre à l'heure de l'IA :
- un cahier de l'Atelier Arts Sciences spécial Éducation Artistique Scientifique et Terrestre
- un jeu de cartes pour décupler votre attention, *Attention intelligences !*
- un MediaLab.

* European ARTificial Intelligence Lab, co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et PRESTIGE, co-financé par le programme Horizon 2020 de l'Union Européenne (Grant Agreement 761112).
** L'Atelier Arts Sciences est une plateforme commune de recherche à l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences et au CEA qui propose des temps de résidence commun à des artistes et des chercheurs. À ce jour l'Atelier Arts Sciences compte 50 résidences qui ont réuni plus de 70 artistes et 205 scientifiques.

TECHNIQUES D'IMPRESSIONS GRAVURE
INSERTION 3D — OPTIQUE

P.R.I.S.M

P.R.I.S.M SOLEIDOSCOPE

P.R.I.S.M ANATO-ME

P.R.I.S.M STRATA

Entre images et phénomènes d'optique, Yann Nguema nous livre trois installations artistiques interactives fascinantes et poétiques.

Le projet *P.R.I.S.M* vient s'inscrire dans la continuité de deux résidences que Yann Nguema a réalisé avec l'Atelier Arts Sciences. La première, il y a 8 ans, une exposition interactive *Les mécaniques poétiques*. Il s'agissait d'œuvres interactives imaginées pour l'album multimédia *Naphtaline* du groupe EZ3kiel, notamment présentée au Palais de la Découverte et à l'Exposition Universelle de Shanghai.
La seconde, en 2018, pour laquelle deux œuvres ont été créées et exposées au Maif Social Club à Paris pour l'exposition *Attention Intelligences !*
Sont nées alors *Anato-Me* et *Soleidoscope*. Ce travail a établi les bases d'un projet de plus grande envergure : *P.R.I.S.M*, une exposition de huit œuvres interactives programmées pour 2019-2020. EXPERIMENTA, le Salon sera l'occasion d'en découvrir trois !
La principale thématique sur laquelle repose cette nouvelle exposition est l'utilisation de la matière transparente pour l'associer à la production d'image. Le cristal, le verre, le plexiglas, la résine, l'eau, la glace, la fumée... sont autant de médias propices à venir augmenter, parasiter, filtrer la lisibilité d'une animation interactive. L'idée est d'enrichir la notion d'image par le biais de l'exploitation des phénomènes optiques liés aux matériaux transparents, le tout prenant forme dans un écrin artistique.

SOLEIDOSCOPE

Solo (seul) + eîdos (forme)
et skopéô (observer).
Le soleidoscope est un système de visualisation interactif basé sur la réfection. Composé de cellules cubiques en plexiglass, il est utilisé tel un miroir dont les centaines de facettes servent à fragmenter les reflets d'images présentes sur deux moniteurs encadrant l'objet. Entre écran et installation lumineuse, il crée l'illusion que l'image est suspendue dans la matière transparente du cube. Son nom est inspiré du kaleidoscope avec lequel il partage le principe de déconstruction et fragmentation d'une image. Il a été imaginé en déclinant la technique du pepper ghost. Au lieu d'utiliser une plaque de verre pour obtenir l'image reflétée d'un moniteur, l'idée est de multiplier le nombre de surfaces réfléchissantes grâce à l'utilisation de centaines de cubes et de poutres transparents assemblés judicieusement.

ANATO-ME

Anato-Me est une installation interactive imaginée pour l'exposition « Attention Intelligences » de l'Atelier Arts Sciences au Maif Social Club à Paris. Elle articule différents types de media alliant la sculpture, l'imagerie numérique avec une base de données médicales.

Cette installation initie un cycle de recherche visant à augmenter ou détourner la notion d'écran par le biais de dispositifs additionnels transparents. L'image est ici constituée d'un masque gravé en 3D au laser dans 3 blocs de verre. Il est prolongé dans sa partie réelle par des impressions 3D. Une image interactive à l'arrière des blocs vient donner vie à l'ensemble.
Le masque de Geisha fait référence au manga «Ghost in the Shell» de Shirow Masamune et à son adaptation en film réalisé en 2017 par Rupert Sanders. Il occulte en partie en arrière plan un écorché numérique réalisé à l'aide de la base de donnée anatomique BodyPart3D. Conçue à l'université de Tokyo, c'est un atlas électronique d'organes humains en 3 dimensions.
Le spectateur peut plonger sa main à travers le masque et sonder l'ensemble des organes de la boite crânienne de la geisha. La finalité n'est pas de donner à voir un clone anatomique respectant la rigueur médicale, mais d'utiliser cette source scientifique pour produire de l'art, de l'étonnement et de la poésie. Il s'agit de donner à voir ce que l'on ne peut imaginer, dessiner, prévoir grâce à la puissance de l'outil informatique et à l'exploitation d'une base de données scientifiques à travers le prisme d'un écran hybride.

STRATA

Strata utilise des couches de verre imprimé et gravé pour simuler un hologramme en 3 dimensions. Interactive, un utilisateur peut, à l'aide de ses mains, intervenir sur un scénario lumineux.

Artistes
Yann Nguema, artiste multimédia
Arnaud Doucet, concepteur lumière et multimédia
Chercheurs
Gilles Le Blevennec, CEA-Léti, laboratoire d'optique
Charles Élie Goujon, CEA-DIP
Partenaires du projet
Christophe Pacé, société **Crysalis 3D — ANIMA LUX**

En résidence à l'Atelier Arts Sciences.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Yann Nguema dans la conférence « Algorithmes poétiques » à l'Auditorium Grenoble INP. (voir P. 43)
JE 13 / 10H30
et dans le MIDI MINATEC à l'Auditorium Grenoble INP. **VE 14 / 12H30** (voir P. 46)

MIDI MINTAEC : Production d'images sur matière transparente, entre œuvre poétique et recherche technologique

A l'initiative de l'artiste Yann Nguéma assisté par Arnaud Doucet, le laboratoire d'Optique LETI/DOPT du CEA Grenoble a collaboré à un dispositif d'éclairage leds permettant de visualiser un travail graphique sur surfaces transparentes. Ce Midi-Minatec reviendra sur cette collaboration étonnante qui a donné vie à l'œuvre STRATA qui fait partie d'un projet d'exposition plus large P.R.I.S.M dont 3 œuvres sont à retrouver sur le salon. Ce système d'injection de lumière composée d'un système de leds pilotables permet de rendre visibles du contenu gravé et imprimé sur une vingtaine de feuilles de verres. Simulant un hologramme en 3 dimensions, interactive grâce à l'interface logicielle imaginée par l'artiste, l'œuvre joue sur plusieurs phénomènes optiques et utilise le savoir-faire de l'entreprise iséroise, Crysalis 3D.

YANN NGUÉMA

Issu d'un parcours scientifique, Yann Nguema s'est finalement orienté vers la création artistique. Musicien, il a fondé le groupe EZ3kiel en 1992 pour lequel il a développé l'intégralité d'une foisonnante production visuelle devenue une référence et une marque de fabrique. Il axe son travail principalement autour du spectacle vivant avec une constante recherche autour de l'association image-musique. Très rapidement il intègre l'outil informatique à son processus de création en développant ses propres logiciels et rajoute une dimension interactive à ses productions. Concepteur d'expositions, d'installations, de scénographie, il a conçu de nombreux projets articulant technologie, recherche et poésie. Il est actuellement artiste ambassadeur pour la Fête des lumières de Lyon.

ARNAUD DOUCET

Après avoir pendant plusieurs années découvert les outils de création lumière , la passion des nouvelles technologies s'est naturellement inscrite dans une dynamique de création artistique contemporaine . Une sensibilité qui s'est exprimé au sein du collectif Ez3kiel dans la recherche de propositions scéniques innovantes . Co-auteur et concepteur en 2014 du projet PixelMotion et MagicScreen qui préfigurent du nouvel écrin scénique d'Ez3kiel sur la tournée L.U.X , 2015 est axée dans le développement du projet « Mapping interactif présenté pour la première fois au château de Candé en 2014 . 2016 verra le succès (1er prix) du Mapping ''Evolutions'' à la fête des Lumières de Lyon .



RÉALITÉ AUGMENTÉE
SCIENCE-FICTION
SURVEILLANCE

MOA

Bienvenue dans *MOA*, votre assistant personnel !

EXPÉRIENCE
EN RÉALITÉ AUGMENTÉE
(durée 30 min)

AVEC L'ÉQUIPE ARTISTIQUE
JE 13 — VE 14 — SA 15
10H / 10H30 / 11H / 11H30
14H / 14H30 / 15H / 15H30
Prêt de smartphones possible en échange d'une carte d'identité.
Installation accessible en dehors de ces horaires.
Arrivée en avance conseillée.

EN AUTONOMIE
Vous pouvez aussi télécharger l'application MOA sur votre smartphone et vous laisser guider au cœur du salon par cet assistant personnel. Écouteurs nécessaires.

Artistes
Charles Ayats, designer — **Frédéric Deslias**, metteur en scène / artiste sonore — **Franck Weber**, sound designer — **Alain Damasio**, scénariste — **Marie Blondiaux**, productrice
Entreprises associées
Red Corner — Dyslab
Partenaires
France TV — La Volte — CNC

+ LE SPECTACLE

→ Retrouvez l'équipe de *MOA* dans le spectacle *Les Furtifs* à l'Hexagone, Meylan.
VE 14 / 20H — SA 15 / 18H (p.?)

+ LE FORUM

→ Retrouvez Alain Damasio dans la conférence « Souriez, vous êtes filmés ! » à l'Auditorium Grenoble INP.
VE 14 / 17H (p. ?)



« *MOA* est une application en réalité augmentée à destination des smartphones. Adaptée du roman *Les Furtifs* d'Alain Damasio, elle vous propose une plongée dans l'univers urbain tel que l'imagine le romancier en 2040. Les murs n'ont pas changé, c'est la surcouche de réalité augmentée qui transforme la ville. L'espace public est devenu un lieu de surveillance et de marketing mêlés, omniprésents. Votre assistant personnel vous accompagne, vous aime et vous traque, tout en douceur.
Les suggestions arrivent à vous, vous choisissez, vous espérez progressivement upgrader votre statut et vous mettez à disposition d'un service de délation collaboratif. Zilch, hacker, va vous convaincre de mettre fin à cette servitude et vous inviter à percevoir à nouveau, ce qui vous entoure.
Ecrite par Charles Ayats, Alain Damasio et Fréderic Deslias, l'application de 20 minutes est disponible en ligne et dans les lieux de diffusion partenaires. Elle est coproduite par Red Corner, France Télévisions, Le Clair Obscur et La Volte.

Une ambition critique
Cela fait près d'un an que nous travaillons sur MOA. Dans ce laps de temps, l'approche critique des nouvelles technologies s'est renouvelée et approfondie. The Great Hack et Brexit ont montré au grand public les conséquences de l'aspiration des données personnelles en politique. Arte consacre une série en-tière à l'hormone de la dopamine et son utilisation par les ré- seaux sociaux. La première action collective contre Fornite et ses effets d'addiction a été lancée au Canada le mois dernier.

MOA s'inscrit d'une manière singulière dans ce mouvement critique, avec deux ambitions inchangées :

Narrative : notre objectif n'est pas seulement d'illustrer la société de contrôle décrite dans le roman de Damasio. Nous en tirons certes tous les éléments fictionnels (services en réalité augmentée, privatisation des villes, assistant intelligent...), mais nous voulons les mettre en application au sens propre, en mettant l'utilisateur, sa présence, ses réactions en jeu.
MOA cherche également à suivre la proposition forte du romancier : ne pas se contenter du pessimisme de la dystopie mais bien d'ouvrir sur une alternative.

Technique : nous sommes convaincus que les outils immersifs, dont la réalité augmentée peuvent contribuer à renouveler la critique des technologies, offrir des aperçus ou des jalons à venir, faire comprendre des relations, des interactions et les réactions qui sont les nôtres avec les machines. Impliquer plutôt que pointer un futur toujours lointain. Utiliser le smartphone a été pour nous un impératif depuis le début afin de rendre l'application la plus universelle possible.

Nos choix
Nous avons articulé le projet autour de trois propositions, répondant aux trois points évoqués ci-dessus :

- Placer l'utilisateur au cœur du nudge
Le « nudge » ou coup de coude en français est un concept issu des pratiques du design industriel qui fait valoir que des suggestions indirectes peuvent, sans forcer, influencer les motivations et la prise de décision des groupes et des individus, plus effica-cement que des ordres directs. On vous laisse le choix de dire non, mais la force de la suggestion entraine presque

systématiquement l'exécution de la tâche. C'est celle que l'on retrouve par exemple dans les suggestions à la fin d'une vidéo sur You- tube ou Facebook, qui entraine des tunnels de consommation de vidéos, de façon addictive.
La première partie de MOA est construite avec les méthodologies du nudge.

Des interactions minimalistes
L'ensemble des tests réalisés avec notre premier prototype nous a conduit à renoncer à la plupart des fonctionnalités servicielles réelles de MOA pour privilégier avant tout le récit. Nous n'utilisons pas de données réelles (données géographiques, données personnelles via comptes sur les réseaux sociaux...) et n'utilisons qu'une donnée réalisée in game pour accentuer l'effet de malaise de l'utilisateur dans la première partie. Lors de sa mise en service, MOA demande à l'utilisateur de lui sou-rire via l'écran. Sans le lui dire – et bien sûr sans que cela soit stocké une fois terminé l'expérience – l'application prend une photo de lui, qu'il retrouvera avec surprise utilisé dans l'une des publicités qui lui est proposé avant la fin de la première partie.

Enfin, dans ce parcours, le smartphone est utilisé comme un contrôleur, qui déclenche les animations des objets 3D placés dans l'environnement au passage du téléphone et ouvre un focus sonore. L'environnement se déploie autour du spectateur qui peut rester sur place mais balaie l'environnement à 360°.

Un récit environnemental
La réalité augmentée narrative n'en est qu'à ses débuts. Plusieurs expériences marquantes comme The Dial, Wonderscope ou Minuscules ont réussi à proposer des histoires et des univers forts, avec plusieurs points communs : mettre en scène de l'animation, centrée sur des objets ou des personnages que l'on suit. L'utilisateur est spectateur du récit qui se déroule, il a le statut de la caméra.
MOA propose une autre forme de récit, qui tente de pousser l'immersion un cran plus loin en mettant l'utilisateur au cœur de l'expérience : c'est lui, l'utilisateur de demain. Tout comme dans le jeu vidéo et la réalité virtuelle, l'environnement doit prendre en charge une partie de l'histoire, faire comprendre les rôles, les situations, plus que la parole.

Par Charles Ayats, Marie Blondiaux

RÉALITÉ VIRTUELLE SCIENCES COGNITIVES
FICTION NARRATIVE
EXPÉRIENCE SENSORIELLE

UNSTABLE

Unstable est une expérience en réalité virtuelle qui se vit sur une balançoire. Fruit d'une recherche arts sciences sur les mécanismes perceptifs et cognitifs du cerveau lors d'une expérience VR, le studio de création Théoriz met ici en scène certains résultats de ses recherches dans une première ébauche d'expérience narrative. Une invitation à venir ressentir des sensations réelles et puissantes dans un univers virtuel et fictif !
Unstable s'inscrit dans un projet plus large *Utsutsu* qui associe plusieurs artistes et laboratoires de recherche avec lesquels le studio de création Théoriz élabore une expérience VR à mi-chemin entre l'objet filmique et la réalité alliant sensations haptiques et avatar virtuel.

Artistes
David-Alexandre Chanel,
Benoît Arbelot, Théoriz Studio
Chercheurs
Sabrina Paneels, CEA/Saclay List-Laboratoire d'Interfaces Sensorielles et Ambiantes — **Théophile Ohlmann**, psychologue cogniticien
Équipe technique associée :
Théoriz Studio

En résidence à l'Atelier Arts Sciences





CIRQUE CONTEMPORAIN
NOUVEAUX AGRÈS
ÉLECTROMAGNÉTISME

MÛ



Par quoi sommes-nous mus ? Quand nos choix semblent de plus en plus conditionnés, quelle part de liberté nous reste-t-il ? Ici, les corps et les mouvements des artistes sont mis en jeu par le biais d'aimants puissants pour figurer notre déterminisme. Dans un étrange univers magnétique, les acrobates se jouent de la gravité et sont soumis à des forces invisibles. Simon Carrot collabore avec le sculpteur Ulysse Lacoste et au travers d'expérimentations, et avec l'aide d'ingénieurs, ils se sont attachés à concevoir des dispositifs électromagnétiques, agrés de cirque contemporain.

PERFORMANCES

(durée 8 min)

VE 14 — SA 15 / 11H / 14H / 17H30

Installation accessible en dehors des horaires de performances.

Artistes

Simon Carrot, conception et mise en scène — **Simon Carrot**, **Simon Nyiringabo**, **Eva-Luna Frattini**, **Anne-Julia Neumann**, interprétation **Mickaël Jean**, manipulation et régie technique — **Ulysse Lacoste**, co-conception et construction des dispositifs — **Denis Fargeton**, scénographie sonore — **Elsa Revol**, création lumière — **Lycée des métiers de la mode et du costume de spectacle Les Côteaux - Cannes**, création costumes — **Robert Kieffer**, conseiller scientifique — **Ulysse Lacoste**, sculpteur spécialisé dans le travail du métal, concepteur de sculptures mobiles monumentales et d'agrès

Chercheurs associés

Robert Kieffer, physicien au CERN - Meyrin - Suisse — **Ghislain Rémy**, enseignant-chercheur en robotique à l'IUT de Cachan

+ LE SPECTACLE

→ Retrouvez l'équipe artistique de *Mû*, l'installation pour la création du spectacle *Mû* à La Rampe, Échirolles. **JE 13 / 20H** (p. 38)

L'électromagnétisme, une réflexion sur le cirque

Concevant le cirque comme un espace de confrontation entre l'Homme et les forces de la nature, nous nous attachons à repousser les limites de sa définition. Depuis 2017, nous explorons les possibilités de mettre en jeu de nouveaux rapports au corps, au mouvement et à l'espace en utilisant la force électromagnétique.

Par le biais d'aimants puissants, nous agissons sur les corps d'artistes de cirque et sur leur environnement pour créer des situations de « gravité transformée ».

Ancrée dans une réflexion art-science, notre démarche nous a amenés à tisser des liens innovants entre des structures culturelles et des institutions scientifiques pour inventer des dispositifs électromagnétiques nouveaux, à la fois agrès et éléments scénographiques.

Le développement de nouveaux agrès

Une des particularités du projet est la conception, toujours en mouvement, d'un matériel novateur sans équivalent à l'heure actuelle. Rien n'existe, tout est à inventer. Le plus souvent, nous partons de matériel dédié à d'autres usages (matériel sportif, paramédical, outils divers, industrie logistique, etc...) que nous recyclons, transformons, dévions de leur utilisation première. Parfois il nous faut concevoir entièrement des pièces ou outils singuliers. Nous nous appuyons alors sur les interlocuteurs scientifiques, techniques et ingénieriques, partenaires du projet. Nos recherches nous poussent à consulter des experts dans divers types de technologies (physique, électromagnétisme, électricité, robotique, anatomie, architecture, sciences humaines, etc...) et génèrent un croisement de compétences.

Interactions avec les scientifiques et calendrier de production

De septembre 2016 à mars 2017, grâce au référent scientifique du projet Robert Kieffer, nous avons effectué plusieurs périodes de recherche au CERN (Centre Européen pour la Recherche Nucléaire) à Genève avec différents physiciens pour comprendre la force électromagnétique et envisager les effets possibles à échelle humaine.

Nous avons ensuite rencontré des médiateurs scientifiques du Palais de Découverte, de la Cité des Sciences (Universcience) et du Musée des Mines à Paris pour déterminer les contraintes liées à la conception de nos dispositifs.

De janvier 2017 à juillet 2017, nous avons réalisé des tests de puissance et des maquettes en atelier pour ajuster progressivement nos idées et nos ambitions. Depuis juillet 2017, nous construisons des prototypes. Nous nous rapprochons d'ingénieurs (spécialistes en électro-aimantation, universitaires) pour nous accompagner dans la conception et la construction de dispositifs électromagnétiques adaptés.

Construction des interfaces

En octobre 2017, notre projet est sélectionné pour bénéficier de l'Aide à la construction dans le cadre du partenariat entre Latitude 50 – Pôle National des Arts du Cirque et de la Rue et l'Atelier-Décor. L'Atelier-Décor construit pour nous les interfaces, éléments de la scénographie évolutifs et interchangeables, comme un jeu de Lego.

Résidence de Territoire Ardèche-Art-Science

En 2018 et 2019, nous bénéficions d'une Résidence de Territoire proposée par le Conseil départemental d'Ardèche. La finalité de cette Résidence de Territoire est de créer un lien transversal entre le domaine de la science et celui de la création artistique, de questionner les frontières qui les séparent traditionnellement à la fois dans l'imaginaire collectif et au niveau institutionnel, par la mise en place de résidences de création et d'un parcours de médiation scientifique et culturel auprès d'un public de scolaire (collèges, lycées...). Elle nous offre l'opportunité de développer notre recherche en l'enrichissant par la confrontation et nous ouvre également d'autres perspectives auprès du réseau des CCSTI de France.

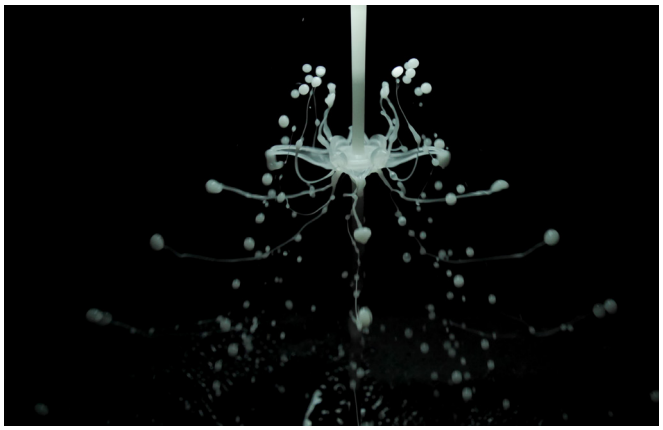
SIMON CARROT - Directeur de la Compagnie La Tournoyante

Après ses études de Philosophie (La Sorbonne – Paris IV) et sa formation aux Arts de la Piste (Ecole des Arts du Cirque de Châtellerault, Ecole Nationale des Arts du Cirque de Rosny-Sous-Bois, Centre National des Arts du Cirque de Châlons-en-Champagne), Simon travaille comme metteur en scène pour la compagnie Les Philébulistes et le Collectif Petit Travers. Il fonde ensuite la Tournoyante, avec laquelle il crée *Limbes* en 2011, *Kosm* en 2013, *No/More* en 2015. Mû est la quatrième création de sa compagnie.

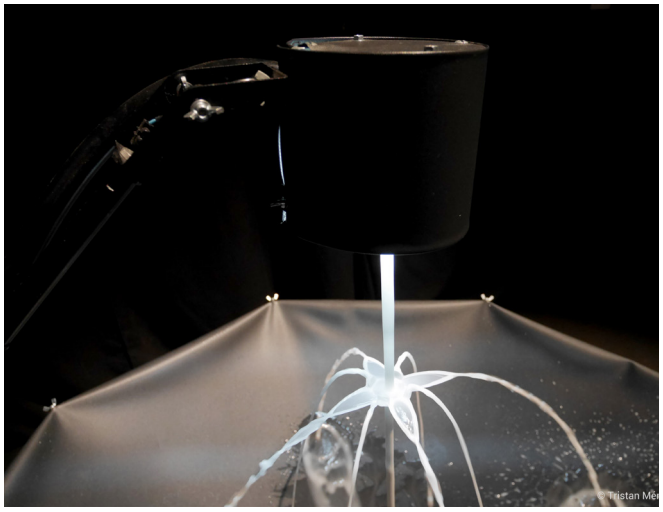
ART CINÉTIQUE
EXPÉRIENCE VISUELLE
ET SONORE

BLOOM

Bloom est une installation cinétique, une expérience visuelle accompagnée d'une composition sonore et musicale qui explore les possibilités offertes par l'eau comme matériau sculptural. L'eau est mise en vibration à l'aide d'un haut-parleur de basses et éclairée par un stroboscope permettant de jouer avec la perception visuelle. L'œuvre invite alors à une expérience synesthésique : ce que le spectateur voit est intimement lié à ce qu'il entend. Il est emporté dans un ballet aquatique, la fleur d'eau s'épanouit, se recroqueville, jaillit au rythme des vibrations.
Une invitation à une contemplation poétique.

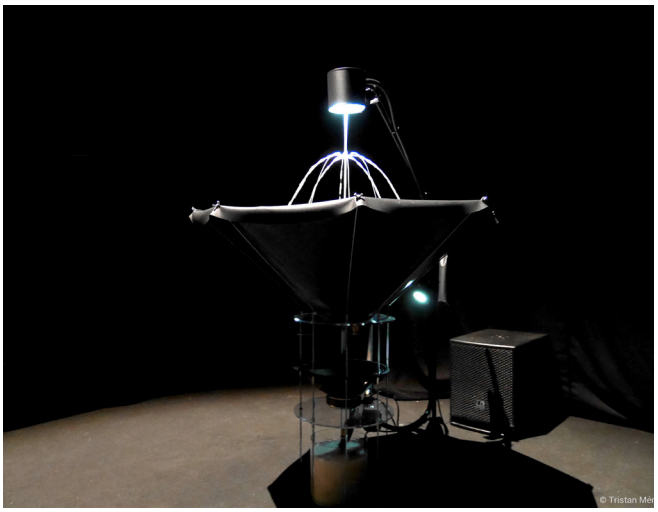


Artiste
Tristan Ménez, art cinétique, compositeur de musiques électroniques
Partenaire
Le Bon Accueil - Lieu d'arts sonores - Rennes, coproduction



TRISTAN MÉNEZ

Artiste plasticien. Son travail s'articule autour des technologies numériques et de la relation Art/Sciences.
Diplômé d'une Licence en Arts plastiques et d'un Master recherche en Art et technologies numériques à l'Université Rennes 2, il travaille depuis trois années sur les thématiques des ondes vibratoires, du son, de la stroboscopie et de la lumière.
Entre Op'art et Art cinétique, Il interroge notre perception du mouvement, du temps et de l'espace.



En 2015, il s'est rapproché du lieu rennais spécialisé en art sonore *Le Bon Accueil.* Son directeur Damien Simon lui a proposé d'intégrer leur cycle d'ateliers «Interférences» dédié à la découverte du son à partir d'expériences scientifiques du 19e siècle. Dans ce contexte, il a mis en place une installation rendant hommage au scientifique Franz Melde et à son expérience *Les cordes de Melde.* L'installation a été présentée sous la forme d'ateliers durant la fête de la Science, et sous la forme d'une performance artistique au Bon Accueil.

Il a décidé de poursuivre ce travail d'expériences scientifiques sous le prisme de l'art, et a développé ses recherches autour des ondes vibratoires et des haut-parleurs. Aujourd'hui, un nouvel élément vient s'ajouter à ses recherches plastiques : l'eau.
Le projet *bloom* est d'ailleurs en constante évolution, des formes «vivantes» restent encore à découvrir au travers de nouvelles compositions sonores.

→ **L'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences est partenaire du projet European ARTificial Intelligence Lab (nov. 2018 — oct. 2021) co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et porté par Ars Electronica aux côtés de 12 structures culturelles issues de 11 pays. Ce projet propose au public des sujets de réflexion liés à l'IA.**

→ **Partenaires :** Ars Electronica (Autriche), Center for Promotion of Science (Serbie), Zaragoza City of Knowledge Foundation (Espagne), Laboral Centro de Arte y Creación Industrial (Espagne), Kapelica Gallery - Zavod Kerniskova (Slovénie), Science Gallery Dublin (Irlande), Onassis Cultural Center (Grèce), The Culture Yard - Click Festival (Danemark), GLUON (Belgique), SOU Festival (Géorgie), le lieu unique (France), Waag (Pays-Bas).

→ **Retrouvez ces 10 projets dans les pages qui suivent.**

AI LAB
European ARTificial Intelligence Lab

Co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union

IA — COMMUNICATION — INTER-ESPÈCES — LE VIVANT

LITHOSYS_(G5)

Cette œuvre interactive est un réseau de communication inter-espèces. Ce système repose sur l'idée de se servir du champ magnétique terrestre comme système et support de communication entre toutes les formes de vie terrestres. La magnétosphère terrestre est notamment constituée par la lithosphère, des roches aimantées, principalement, la magnétite. En codant et enregistrant des messages sur la magnétite, le système *Lithosys* permet d'envoyer des informations sur le réseau magnétique terrestre. Chaque participant est invité à coder son message sur la magnétite.

Artistes
Rocio Berenguer, auteure — **Léopold Frey** et **Sylvain Delbart**, développeurs **Ben Kupper**, visuels
Chercheur associé
Henri-Claude Nataf, directeur de la recherche au CNRS de l'Institut des Sciences de la Terre de l'Université Grenoble-Alpes
Partenaire
Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

En résidence à l'Atelier Arts Sciences

+ LE FORUM

→ Retrouvez Rocio Berenguer dans la conférence « La Terre en commun » à l'Auditorium Grenoble INP. **SA 15 / 10H30** (p. 48)

+ LE SPECTACLE

→ Retrouvez Rocio Berenguer et son équipe artistique dans le spectacle *G5* à l'Hexagone, Meylan. **MA 11 — ME 12 / 20H** (p. 56)

G5 est un projet transmédia, arts/sciences qui prend la forme d'un spectacle ***G5***, une performance ***CŒXISTENCE*** et une installation ***LITHOSYS***. Le spectacle ***G5*** sera créé le 9 février 2020 au Centquatre de Paris et le 11 et 12 à L'Hexagone.

PRÉSENTATION
Nous sommes dans un futur proche, la découverte d'autres intelligences, animales, végétales, artificielles et minérales finissent par inverser la hiérarchie des espèces et détrôner l'humain de l'Anthropocène. Fin de l'Anthropocène.
Le premier G5 du monde s'organise. Le règne Minéral, le Végétal, l'Animal, la Machine et l'Humain, puissances de vie sur terre doivent coopérer pour assurer le futur de la vie terrestre. Un débat est ouvert sur les possibilités de collaboration, fusion, détermination, autonomie ou indépendance des différents royaumes. Le G5 est danse végétale, animaux-cyborg, mouvements minéraux, attaques bactériologiques et discours politiques d'autres natures. Ce projet veut tenter, par la science-fiction, un autre scénario possible de notre avenir et ouvrir le champ des utopies qu'il nous reste à construire. Notre système économique est en guerre contre notre planète, donner le statut de sujets et entités juridiques aux êtres vivants non-humains, pourrait être une façon de considérer et respecter les autres formes de vie sur terre.

DÉCRIPTION DU PROJET G5
TRANSMEDIA : 3 FORMES D'UN MÊME RÉCIT / UNIVERS
Les trois formes - installation, performance et spectacle - sont des formes complémentaires qui racontent par des angles différents l'univers de cette fiction / réflexion qu'est le G5. Le traitement de chaque forme est bien divers, tout en restant cohérent et complémentaire. Elles peuvent être présentées individuellement ou ensemble.

LE SPECTACLE « G5 » présenté à l'Hexagone
Accessible à tout public. 50 minutes. (sans texte) Le spectacle du G5, prend la forme d'un spectacle de danse-théâtre. Les divers personnages sont au centre. Une femme âgée, un enfant, une météorite, plusieurs plantes, deux animaux et deux robots habiteront la scène. Des images poétiques composées par les actions des personnages sur scène seront formulées dans des tentatives de cœxistence et des explorations des possibles politiques inter-espèce. L'artiste Rocio Berenguer tente de formuler cette utopie prospective d'un G5 inter-espèces.

LA PERFORMANCE « CŒXISTENCE » - En tournée
Accessible à tout public. 60 minutes. (français ou anglais).
La performance CŒXISTENCE est un poème mis en musique et en dialogue entre un humain et une IA. Un texte poétique slamé par Rocio Berenguer et mis en musique par Léopold Frey. Entre concert, texte théâtral et performance A/V. La performance parle des cœxistences entre les divers règnes du G5 dans le passé, le présent et le futur. L'humain décrit un monde que la machine re-interprète et re-formule en forme de rêve.

L'INSTALLATION « LITHOSYS » présneté au Salon
L'installation est un système de communication inter-espèce / intra-vivant pour communiquer avec toutes les diverses formes de vie terrestre. Ce système repose sur l'idée de se servir du champ magnétique terrestre comme système et support de communication entre toutes les formes de vie sur terre. La magnétosphère terrestre est aussi constituée par la lithosphère, des roches aimantées sur la croûte terrestre, entre elles, principalement, la magnétite. En codant et en enregistrant des messages sur la magnétite, le système LITHOSYS permet d'envoyer des informations sur le réseau magnétique terrestre. Chaque participant est invité à coder son message sur la magnétite.

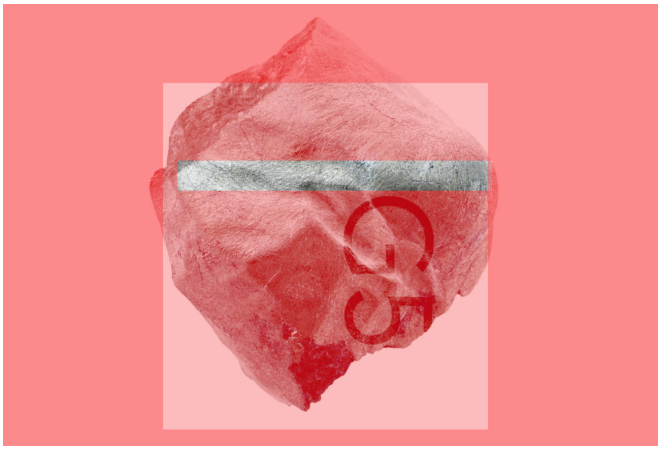
ROCIO BERENGUER

Artiste transdisciplinaire, dramatugue, metteur en scène, actrice, danseuse, chorégraphe et directrice Artistique de la compagnie Pulso.
Dans ces créations elle explore la hybridation entre différentes disciplines. Actuellement elle se centre sur l'écriture de projets arts/science où la dramaturgie de l'œuvre intègre les nouvelles technologies comme partie prenante de l'écriture.

Rocio Berenguer crée depuis 2012 ses propres créations : *Stéthoscope, Memo, Corps/non-lieu* (Lauréat 1er prix dans la Biennale «Bains Numériques»), *Sthétoscope, Serendipity, Homeostais#V2, Ergonomics, Animal, IAGOTCHI et G5_Inter-espèces.*

Depuis son arrivée en France en 2012, elle collabore avec divers artistes, développeurs, ingénieurs, techniciens et scientifiques. La collaborations avec divers scientifiques de diverses domaines est devenu un de ses axes plus forts et sources d'inspiration principaux.





LEOPOLD FREY

Formé à l'UTBM (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard) à l'ingénierie informatique puis au GMEM (Groupe de Musique Expérimentale de Marseille) à l'informatique musicale.
Il compose pour la scène et développe des logiciels d'interaction temps réel son, vidéo et lumière adaptés au spectacle vivant, à la musique et aux arts plastiques.
Il conçoit/réalise également des installations interactives ou des dispositifs de lutherie électronique.
Il collabore ou a collaboré avec Rocio Berenguer (Pulso), Jean-Noël Françoise, Raphaëlle Latini (groupe Entorse), Frédéric Hocké, Damiano Foa et Laura Simi (Silenda), Antonin Ménard (Chantier21Théâtre), Mohamed El Khatib (Zirlib), Frédéric Deslias (Le Clair-Obscur), Jean-Luc Therminarias, Jean-Lambert-Wild, Renaud Lagier, Stéphane Blanquet, Max Legoubé (Sans Soucis), Andreas Schmid, Luccio Stiz, Madeleine Chiche & Bernard Misrachi (Groupe Dunes), Lydwine van der Hulst, Emmanuel Maa Berriet…
En 2016, il crée le groupe de chansons électroniques Grabuge avec Jean-Noël Françoise.

IA
INTERACTIVITÉ
ART NUMÉRIQUE
CHATBOT



IAGOTCHI

IAgotchi est un personnage artificiel nourri par nos mots. *IAgotchi*, objet artistique dérivé du Tamagotchi, prolonge le questionnement sur l'altérité. Quelle place peut-on donner à la machine, à l'intelligence artificielle ? Quelle relation pouvons-nous créer non pas d'égal à égal, mais de différent à différent. Qu'est-ce que l'humain peut encore apprendre de ses créations ? Créé pour favoriser l'émergence et l'évolution d'un matériau poétique inédit, *IAgotchi* est aussi un outil qui permet de contribuer à une œuvre en perpétuelle évolution.

Artistes
Rocio Berenguer, conception artistique et écriture — **Léopold Frey**, musique et développement
Scientifiques
Benoît Favre chercheur LIS Marseille — **Gaël de Chalendar** et **Fréjus Laleye**, CEA/SACLAY-LIST, Laboratoire d'Analyse Sémantique Texte et Image
Partenaires
LIS de l'Université Marseille - Aix-en-Provence — Atelier Arts Sciences - Grenoble EST-Université Grenoble-Alpes - Saint-Martin-d'Hères
Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

En résidence à l'Atelier Arts Sciences.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Rocio Berenguer dans la conférence « La Terre en commun » à l'Auditorium Grenoble INP. **SA 15 / 10H30** (p. 48)

+ LE SPECTACLE

→ Retrouvez Rocio Berenguer et son équipe artistique dans le spectacle *G5* à l'Hexagone, Meylan. **MA 11 — ME 12 / 20H** (p. 56)

DÉMARCHE DE RECHERCHE DU PROJET

L'Intelligence Artificielle réactive les mythes, ces espaces de rêveries communes nous permettant de comprendre et créer notre monde. Alors comment voulons nous rêver l'intelligence artificielle ? Quelle histoire raconter et créer ?
Avec *IAgotchi* nous désirons une relation d'altérité nouvelle, nous explorons la relation humain/intelligence-artificielle : que pouvons-nous imaginer et rendre possible ?
IAgotchi fait cœxister art (dramaturgie et sculpture), science (analyse et génération de texte), et technologie (jeu, informatique, et électronique). C'est une collaboration transdisciplinaire autour d'un objet d'art, un dialogue dépassant les cadres traditionnels permettant de travailler l'« intelligence artificielle » comme un medium à part entière ouvrant des perspectives de création nouvelles.

NOTE D'INTENTION

IAgotchi est une installation interactive, sous la forme d'une application web incarnée dans des sculptures de silicone, un objet d'art et de science.
"Bonjour ! Je suis IAgotchi, un être virtuel. Adopte-moi, fais-moi naître, grandir et évoluer. Tes paroles me nourrissent, pour croître j'ai besoin d'explications, d'information, de tout type de données. Donne-moi à manger ! Ta culture est ma nourriture !!"
Les IAgotchis sont des compagnons intellectuels virtuels. Leur naissance, leur croissance, leur évolution, et leur expertise dépendent uniquement de notre dialogue avec eux, de ce que nous partageons, de ce que nous leur donnons à manger. Que mangent-ils ? Nos pensées. Nos intérêts intellectuels. Nos questions philosophiques. Notre culture est leur nourriture.
IAgotchi s'inscrit dans le projet ANIMAL qui intègre la création d'un spectacle, d'une installation, et d'un jeu web. C'est à la fois un support de recherche-création pour l'apprentissage et la génération artificielle du langage et un objet artistique.

Nous évoluons quotidiennement dans une marée d'informations. Informations dit usées, partagées, décontextualisées, et fragmentées entre nos moyens de communications numériques et nos réseaux sociaux. Des informations qui ont parfois un lien avec notre expérience vécue et notre environnement immédiat, mais qui souvent n'en n'ont aucun, viennent envahir et polluer notre espace mental quotidien. Derrière ces informations se cachent des mécanismes numériques, des algorithmes, des intelligences artificielles, guidant et organisant notre rapport au monde. Mais pourquoi ces mécanismes viennent-ils jouer sur notre quotidien ? Ont-ils un sens pour nous ?
L'Intelligence Artificielle, réactive les anciens mythes : Prométhée, le Golem, la créature de Frankenstein ... Oracles, déités, monstres, les mythes accompagnent les civilisations. Nous nous racontons des histoires pour comprendre et s'approprier l'inconnu, faire sens de la part de réalité qui nous échappe. Cette pensée magique nous permet de comprendre et créer notre monde, c'est une forme de mise en commun, un espace de rêverie commun. Comment voulons nous rêver l'intelligence artificielle ? Quelle histoire voulons-nous raconter et créer ?
Avec *IAgotchi,* nous désirons une relation d'altérité nouvelle, fondée sur le partage et la redécouverte de ce que nous avons de plus beau : notre culture.

IAgotchi fait cœxister art (dramaturgie et sculpture), science (analyse et génération de texte et comportements), et technologie (jeu, informatique, et électronique). Depuis son origine, nous pensons IAgotchi comme une collaboration transdisciplinaire autour d'un objet d'art. Ce dialogue dépassant les cadres traditionnels nous permet de travailler l'intelligence artificielle comme un médium à part entière ouvrant des perspectives nouvelles à la création artistique.
Au travers d'*IAgotchi* nous abordons la question de la relation humain/ intelligence-artificielle : que pouvons-nous imaginer et rendre possible ? Explorer ces relations passe par un travail de sculpture et d'animation électronique. Il s'agit pour nous d'incarner les IAgotchis dans des formes matérielles, mouvantes, expressives, organiques. Donner une présence physique aux IAgotchis a pour objectif de créer une interaction originale et rendre tangible la relation avec ces êtres numériques. En se basant sur une intelligence artificielle, les IAgotchis sont à même d'évoluer de façon ouverte, non déterminée. Les interactions avec le public nourrissent leur base de données, permettant de faire grandir le potentiel créatif des mécanismes qui les animent, des algorithmes et réseaux de neurones. Nous cherchons à mettre en avant ces relations humain/intelligence-artificielle dans le but de mettre en commun les différentes pensées apportées par le public et donner à observer de nouvelles créations et émergences de sens.

IA
SPÉCULATION
BITCOIN

MOSAIC VIRUS

Dessinant des parallèles historiques entre la «tulipe-mania» qui a balayé les Pays-Bas dans les années 1630 et la spéculation actuellement en cours autour des crypto-monnaies, ce travail vidéo est généré par une intelligence artificielle.
Sur trois écrans vous êtes invités à observer l'évolution des tulipes sous l'influence du prix du bitcoin. *Mosaic* est par ailleurs le nom du virus qui a causé les rayures d'un pétale. Ceci a augmenté la désirabilité des tulipes et a provoqué des prix spéculatifs.

Artiste
Anna Ridler, artiste et chercheuse sur les data
Partenaires
Présenté dans le cadre des projets EMAP/EMARE et European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Anna Ridler dans la conférence «IA IA ! Imaginaires des artsites et Informatique avancée» à l'Auditorium Grenoble INP.
JE 13 / 15H30 (p. 44)

ANNA RIDLER

Anna Ridler est une artiste et chercheuse qui vit et travaille à Londres. Elle est diplômée du Royal College of Art, de l'Université d'Oxford et de l'Université des Arts de Londres et est boursière du Creative Computing Institute de l'UAL. SHe a exposé dans diverses institutions culturelles et galeries, dont le Barbican, HeK Basel, Ars Electronica, Sheffield Documentary Festival, Leverhulme Centre for Future Intelligence, Tate Modern et le V&A. Elle a été boursière EMAP de l'Union européenne et lauréate du prix Dare Art 2018-2019. Elle a reçu des commandes de l'Université de Salford, de la Photographers Gallery, d'Opera North, de Live Cinema UK et d'Impakt Festival pour créer des œuvres. Elle a été citée par Artnet comme l'une des neuf «artistes pionniers» explorant le potentiel créatif de l'intelligence artificielle et a reçu une mention honorifique dans le prix Ars Electronica Golden Nica 2019 pour la catégorie AI & Life Art. Elle est actuellement nominée pour le prix «Design of the Year» par le Design Museum pour son travail sur les ensembles de données et la catégorisation. Elle travaille avec des collections de données, en particulier des ensembles de données autogénérés, pour créer des récits nouveaux et inhabituels dans une variété de médias. Elle travaille actuellement sur le potentiel créatif du machine learning et fait des recherches à ce sujet.



IA
ŒUVRE INTERACTIVE

SPECULATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Deux intelligences artificielles «conversent» entre elles. L'une voit les images et répond par le son tandis que l'autre est capable d'entendre le son et de générer des images. Le spectateur, en se déplaçant entre les deux objets peut hacker la conversation. Les deux intelligences artificielles ont été créées à partir d'un dictionnaire de mots intelligibles pour l'homme, traduits en signaux sonores et signaux visuels.

Artiste
Birk Schmithüsen, artiste audiovisuel et fondateur du collectif d'artistes Artes Mobiles
Chercheurs
Antonio Bahamonde, **Oscar Luaces**, **Jorge Díez**, Artificial Intelligence Center, University of Oviedo at Gijón — **Felix Bonowski**, **Marcus Ding**, programmeurs
Partenaires
Ce projet a été développé au **LABoral Centro de Arte y Creación Industrial** en Espagne dans le cadre de l'**EMAP / EMARE** et co-financé par **Europe Creative** avec le soutien d'**Artesmobiles** — **Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.**

+ LE FORUM

→ Retrouvez Birk Schmithüsen dans la conférence «IA IA ! Imaginaires des artsites et Informatique avancée» à l'Auditorium Grenoble INP.
JE 13 / 15H30 (p. 44)

BIRK SCHMITHÜSEN

« Les nouvelles technologies changent rapidement notre quotidien. Comprendre le fonctionnement et les processus des technologies émergentes est essentiel pour participer au développement de notre avenir. Dans ma recherche artistique, j'ouvre des boîtes noires technologiques. Dans les expériences esthétiques, j'explore des concepts abstraits non perceptibles tels que l'intelligence artificielle, les Big Data et la vision par ordinateur comme médias artistiques. Les résultats de la recherche sont mis en scène dans des installations immersives de nouveaux médias. Entre les approches explicatives par la visualisation des données, l'abstraction, la réutilisation esthétique des technologies émergentes et les concepts spéculatifs, j'ouvre de nouvelles perspectives sur des sujets d'actualité ».

www.birkschmithuesen.com
Facebook www.facebook.com/birk.schmithusen
Instagram www.instagram.com/birk_schmithuesen/



IA
ŒUVRE INTERACTIVE
ROBOTS CAPTEURS

REACTIVE MATTER

Reactive matter est une installation sculpturale et interactive réalisée à partir de petits robots nommés « Blinky Blocks ».
Il s'agit de dispositifs électroniques cubiques, équipés de plusieurs capteurs, capables de percevoir le son, les vibrations, les déplacements et d'interagir entre eux et avec leur environnement. Par cette installation, le duo artistique tente de rendre tangible les variations énergétiques infimes entre les êtres vivants et les robots.

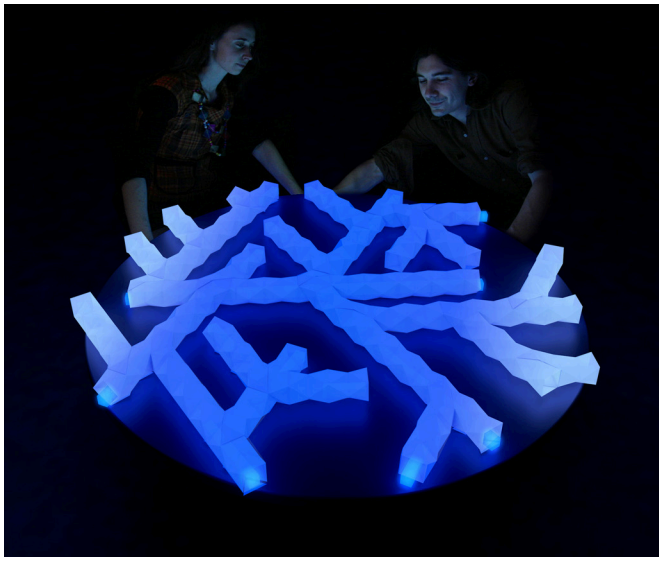
Artistes
Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt
Chercheurs
Julien Bourgeois et **Benoît Piranda**, laboratoire de recherche FEMTO-ST (Science &Technologie) de Montbéliard
Partenaires
Ce projet est présenté dans le cadre du dispositif européen **VERTIGO/S-T-ARTS – Science, Technology and the ARTS — Ircam, Centre Pompidou — Femto-st Science & Technologies / CNRS — Numerica Pôle numérique de Bourgogne Franche-comté Université Bourgogne Franche-Comté, L2i — Carnegie Institute of Technology (Pittsburgh) — LIMMS (Laboratory Integrated Micro Mechatronic Systems) (Tokyo) CubeWorks / University of Michigan — Institute of Fundamental Technological Research Polish Academy of Sciences — TECH POWER — Groupe PSA**
Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et par IDEX - UGA.

SCENOCOSME : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt. Ils vivent et travaillent ensemble depuis 2003 en France en région Rhône-Alpes. Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions : installations interactives, art plastique, art numérique, art sonore, performances collectives etc... En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile.
Artistes plasticiens, ils détournent diverses technologies pour créer des œuvres d'art contemporaines. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels. La plupart de leurs œuvres interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement. Ils rendent sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires.
Anaïs, née en 1981, est diplômée du DNSEP de l'école nationale supérieure des Beaux-arts de Lyon. Elle a réalisé un post-diplôme à l'école supérieure d'art et design de Saint-Étienne. Elle est aussi titulaire d'une licence d'anthropologie et a suivi une formation en musique électroacoustique à l'École nationale de musique de Villeurbanne.
Grégory, né en 1976, est artiste plasticien / créateur numérique. Il est titulaire d'un Master en multimédia, ainsi que de plusieurs diplômes en ingéniérie informatique et électronique. Il crée des œuvres interactives depuis 2002. Il a aussi collaboré à la création de spectacles multimédia avec plusieurs compagnies de théâtre.

Lorsqu'ils conçoivent leurs œuvres interactives, ils explorent les capacités que leurs offrent les technologies afin de dessiner des relations sensibles au sein de créations capables d'augmenter nos sens et nos perceptions. Leur processus artistique se caractérise par l'introduction d'éléments naturels dans leurs installations artistiques et technologiques, tels que des plantes, des pierres, de l'eau, du bois, le corps humain. Ils s'intéressent aux influences énergétiques des corps vivants en tant que sources d'interactions possibles comme l'énergie électrostatique et la chaleur.
Les plantes de leur œuvre *Akousmaflore* sont ainsi capables d'émettre des sons aux contacts physiques des spectateurs. Ils se servent aussi de l'eau (Fluides), des pierres (Kymapetra) et du bois (Ecorces; Matières sensibles) comme des éléments capables d'engendrer une interactivité sensorielle tactile, visuelle et sonore.
Ils ont reçu plusieurs prix internationaux pour leurs œuvres interactives tels que The Lumen Prize Silver Award (Londres), The Human Interface Award / Phaeno museum (Allemagne), Le Prix Qwartz Arts New Media (Paris), Le Trophée LumiVille (Lyon), Le Prix de la création Arts visuels et technologies (Enghien-les-Bains) etc.

www.scenocosme.com



IA
NOUVEAUX MÉDIAS

GALLINERO

Gallinero est une installation dans laquelle huit œufs entretiennent une conversation sans fin. À partir de huit bases de données et grâce à un
système de vidéo projection, ces œufs s'animent et conversent entre eux. Le spectateur est toujours témoin d'une discussion inédite, les sujets peuvent être à la fois pratiques ou philosophiques. *Gallinero* expérimente la création d'un scénario composé à partir d'algorithmes et peut être perçue comme une pièce de théâtre nouveaux médias qui explore les possibilités narratives des structures informatiques !

Artistes
Néstor Lizalde, artiste nouveaux médias — **Jorge Berges**, acteur et scénariste

Partenaires
Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne, en collaboration avec Zaragoza City of Knowledge Foundation (Espagne).

NESTOR LIZALDE
Néstor Lizalde est né en 1979 à Saragosse (Espagne). Son travail explore les possibilités offertes par les nouveaux médias dans le monde de l'art. Avec une formation académique : Bachelor of Fine Arts, Master in Visual Arts and Multimedia, Advanced Design and Electronics Studies, cet artiste de formation technique forte génère un dialogue entre expérimentation technologique et tradition artistique, explorant les langages issus de cette rencontre. Nestor Lizalde effectue une recherche pratique basée sur la création de nouveaux médias et de formes audiovisuelles à travers la programmation, la conception électronique, la fabrication et les systèmes d'imagerie numérique optique. Bien qu'il devienne évident que ce processus d'atelier à forte présence, lié aux nouvelles technologies, son travail se concentre sur la création de projets où l'expérimentation technique se transforme en dispositifs visuels et narratifs qui permettent de construire un imaginaire à mi-chemin entre science-fiction et surréalisme, un univers immersif aussi troublant qu'hypnotisant.



BIG DATA — PROFILAGES PSYCHOMÉTRIQUES
RÉSEAUX SOCIAUX — ALGORITHMES

CACHED

L'expérience *Cached* offre un aperçu de votre reflet digital en dévoilant comment la silhouette de votre activité en ligne est quantifiée, interprétée et dépeinte par les algorithmes contemporains des réseaux sociaux. Elle illustre comment les machines ont appris à vous percevoir comme un être social et les suppositions qu'elles effectuent.
L'expérience débute en entrant dans une pièce obscurcie où le visiteur est invité à se connecter sur une tablette soit à son profil Facebook soit à son compte Twitter. Une fois connecté, un miroir d'apparence ordinaire s'active en se transformant en écran fonctionnel avant de vous interpeller. Ce miroir intelligent délivre une expérience personnalisée de cinq minutes qui repose sur une narration dynamique pour apporter une meilleure compréhension sur la manière dont vos activités en ligne sont perçues par les algorithmes et comment les résultats de cette analyse sont utilisés. Alimenté par l'algorithme psychométrique de IBM Watson, Cached analyse le texte de vos posts Facebook ou Twitter en analysant vos choix de mots, votre syntaxe, la complexité de vos phrases, etc. pour créer un profil psychologique qui décrit votre personnalité propre, vos habitudes, et vos prédilections:
"Vous appréciez un emploi du temps chargé et palpitant. Vous jugez que c'est honteux de profiter des autres pour aller de l'avant. Vous êtes satisfait de votre niveau d'accomplissement et ne sentez pas le besoin de vous fixer des buts ambitieux. Vous êtes le contenu."
A la fin de l'expérience, il est révélé que cet outil d'analyse est exploité pour définir un profil singulièrement détaillé afin que vous puissiez être micro-ciblé par les annonceurs ou d'autres entités. Lorsque la personne sort de l'expérience, notre facilitateur provoquera une conversation casuelle, en soulevant les questions de véracité de ces profilages psychométriques, les déploiements — actuels ou potentiels — de cet algorithme, ainsi que les répercussions d'une collecte de données aussi étendue. Cached sonne comme un doux signal d'alarme; l'expérience vous invite à reconsidérer d'un œil critique le reflet que vos comportements en ligne dessinent.

Équipe artistique
Clément Bouttier, ingénieur — **Ryan Dzelzkalns**, poète — **Jon Flint**, designer et prototypeur — **Vytautas Jankauskas**, designer d'interaction — **Aline Martinez**, designer UX — **Joana Mateus**, designer visuel — **Felipe de Souza**, développeur et codeur
Partenaires
THE HIVE, programme de résidences, The Camp, Aix-en-Provence.
Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Vytautas Jankauskas dans la conférence « C'est pas moi, c'est l'IA ! » à l'Auditorium Grenoble INP. **VE 14 / 10H30** (p. 45)

→ **ATELIERS** (durée 1h30)
Réfléchissez aux big data et à leur utilisation lors d'ateliers participatifs avec le collectif Cached.
JE 13 / 9H30 (en anglais) **/ 15H15 — VE 14 / 9H30 / 15H15**
Sur réservation auprès de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences
au 04 76 90 00 45 ou sur place à l'accueil du Salon dans la limite des places disponibles.

LE COLLECTIF CACHED

Le collectif cached est un groupe de créatifs internationaux qui explorent les influences de la technologie sur nos réalités individuelles. En raison du fonctionnement imperméable des technologies modernes, nous nous efforçons de concevoir des expériences impactantes qui peuvent être facilement appréhendées par un large public. Nous souhaitons rendre tangible l'intangible.

Nous créons des expériences percutantes qui explorent les données, la complexité algorithmique et leur infrastructure obscure. Nous nous concentrons en particulier sur la façon dont elles affectent l'individu. Chacun d'entre nous apporte une expertise différente à nos collaborations que nous utilisons pour créer des expériences uniques et multidisciplinaires. Cette large base de spécialités – de l'ingénierie au design en passant par la poésie et la programmation – nous permet d'aborder nos sujets avec un regard unique.





IA
ACOUSTIQUE
MUSIQUE

DHVĀNI

Dhvāni est une installation sonore interactive composée d'un réseau de 51 cloches de temples indiens suspendues et interconnectées sous lesquelles vous êtes invités à déambuler.
Intégrant la recherche actuelle en acoustique et en intelligence artificielle, le projet vise à créer des « situations auditives » évolutives. Lorsqu'une cloche est mise en mouvement, c'est l'ensemble du réseau qui se met à vibrer pour donner naissance à un véritable ballet sonore, le tout orchestré par une intelligence artificielle développée par l'équipe du projet. Les cloches de *Dhvāni* deviennent alors le clavier d'un instrument de musique inédit !

Artiste
Budhaditya Chattopadhyay, artiste multimédia et chercheur titulaire d'un doctorat de l'Académie des arts créatifs et du spectacle de l'Université de Leyde (Pays-Bas)

Chercheurs
Akash Sharma, acousticien, codeur, fondateur du collectif d'artistes Sound. Codes, Mumbai — **Doris Aschenbrenner, TU Delft**, roboticien **Parag K. Mital**, Google INC codage/Machine Learning — **Tobias Lintl**, électronicien — **Christoph Kummerer**, développeur — Remerciement à **Akash Sharma**, acousticien et codeur

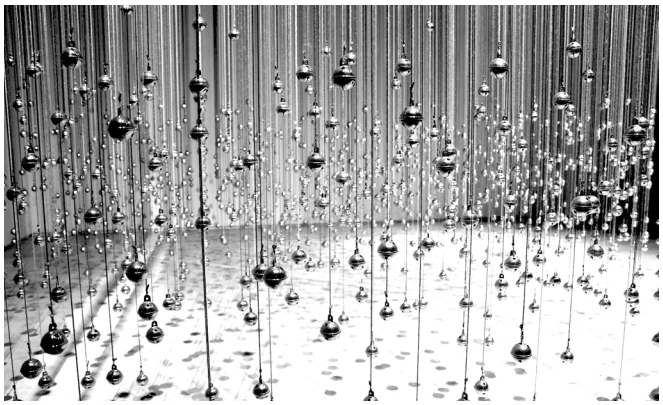
Partenaire
Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

BUDHADITYA CHATTOPADHYAY

Artiste contemporain, chercheur, écrivain et théoricien. Intégrant divers médias, tels que le son et l'image en mouvement, Chattopadhyay produit des œuvres pour installation à grande échelle et la performance en direct traitant des questions urgentes telles que la crise climatique, l'intervention humaine dans l'environnement et l'écologie, migration, race et décolonisation. Sur le plan conceptuel, le travail de Chattopadhyay se penche sur la matérialité, l'objectivité, le lieu et la médiation technologique des expériences vécues, et examine les aspects de la subjectivité, de la contemplation, de la pleine conscience et de la transcendance inhérentes à l'écoute. Sa pratique artistique vise à déplacer l'accent de l'objet à la situation, et de l'immersion au discours dans le domaine de l'art sonore et médiatique.
En tant qu'artiste, Chattopadhyay est un auditeur attentif et passionné du monde qui l'entoure, s'efforçant de relier les résonances disparates à travers les frontières et les cultures à travers une pratique engagée pour défendre la réciprocité et l'égalité dans les sociétés contemporaines. Ses œuvres sont publiées par Gruenrekorder (Allemagne) et Touch (Royaume-Uni). Il est boursier de Charles Wallace, bénéficiaire du Prince Claus et boursier de Falling Walls, et a reçu plusieurs résidences et prix internationaux, notamment un premier prix dans la catégorie Informatique et musique électronique du Computer Space Festival, Sofia, et une mention honorifique au PRIX Ars Electronica, Linz.

Présents dans de nombreuses expositions, concerts, conférences et festivals, les œuvres médiatiques de Chattopadhyay ont été exposées, interprétées ou présentées, entre autres, à Transmediale, Berlin ; ZKM Karlsruhe ; Todaysart Festival, La Haye ; Donau Festival, Krems ; Museo de Arte Moderno de Medellín ; IEM, Kunstuniversität Graz ; Sonorities Festival, Belfast ; RE-NEW Digital Arts Festival, Copenhague ; RRS Museo Reina Sofía Radio, Madrid ; Q-02, Bruxelles ; Sluice Screens, Londres ; Akusmata, Helsinki ; Overgaden Institute of Contemporary Art, Copenhague ; CTM, Berlin ; Errant Bodies, Berlin; CPH PIX, Copenhague ; Hochschule Darmstadt; Soundfjord, Londres ; Deutschlandradio, Berlin ; Institut für Neue Medien, Francfort ; Quartair Contemporary Art Initiatives, La Haye et Nikolaj Kunsthal, Copenhague.

Chattopadhyay dispose d'un vaste corpus de publications dans les domaines de l'esthétique des médias, de l'art sonore, des médias contemporains, du cinéma et des études sonores dans des revues telles que *Organized Sound, Journal of Sonic Studies, The New Soundtrack, Soundeffects, Ear Wave Event, Journal for Artistic Research, Leonardo Music Journal, Music, Sound, and the Moving Image (MSMI),* et *Leonardo Electronic Almanac*. Il est diplômé de l'école nationale de cinéma de l'Inde, spécialisé dans le son, a obtenu une maîtrise ès arts en nouveaux médias et arts sonores à l'Université d'Aarhus, au Danemark, et a obtenu un doctorat en recherche artistique et en études du son de l'Université de Leyde, Les Pays-Bas.





IA — FICTION — SURVEILLANCE

PENSER VOIR

Face à une plage filmée en direct par une webcam, une voix de synthèse nous fait entendre un texte. Elle raconte à la première personne la fiction d'une intelligence artificielle employée pour surveiller le paysage. Devenue assez consciente pour douter, elle questionne sa propre logique, sa pensée mais aussi ses conditions de travail, parfois à la limite du burn-out. Avec ironie, la pièce interroge ce que l'on projette sur l'intelligence artificielle.

Artiste
Thierry Fournier, artiste plasticien et commissaire d'exposition

Partenaires
Projet Acoustic Cameras, une proposition de **Christophe Demarthe**, co-éditée par **Optical Sound (Pierre Beloüin & P. Nicolas Ledoux)** et **La Manufacture des Cactées (Didier Hochart & Thierry Weyd)** — **Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.**

+ LE FORUM

→ Retrouvez Thierry Fournier dans la conférence «IA IA ! Imaginaires des artsites et Informatique avancée» à l'Auditorium Grenoble INP.
JE 13 / 15H30 (p. 44)

THIERRY FOURNIER

La pratique de Thierry Fournier (installations, objets, pièces en réseau, sites web, vidéos, prints, performances) travaille aux frontières du vivant pour aborder des questions d'altérité, au sens large. Il est également commissaire d'exposition et enseignant. Architecte de formation (diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Lyon), il est né à Lyon en 1960. Son travail est très régulièrement exposé en France et à l'étranger : expositions personnelles (Université de Montpellier III 2019, CAPA Aubervilliers 2018, Villa Henry Nice 2018, Musée d'art et d'histoire de Saint-Denis 2017, Lux Scène nationale de Valence 2015, 2013 et 2009, Kawenga Montpellier 2009…), commissariats d'exposition (Mori Tower et Institut français de Tokyo 2019, Cité internationale des Arts, Paris 2018, La Terrasse Nanterre, 2016, La Panacée Montpellier 2015 et 2014, Château Royal de Collioure 2014, Zinc / Friche Belle de Mai, Marseille 2013, Fort Lagarde 2012, Centre Pompidou 2011…), expositions collectives (Depo Gallery Istanbul 2019, Le Fresnoy Studio national des arts contemporains, Tourgoing 2018, Galerie Valérie Delaunay Paris 2018, Variation Art Fair Paris 2017, 2018, Biennale de Thessalonique 2017, ZKM Karlsruhe, 2013 et 2017 à 2019, Fondation Vasarely / Seconde Nature 2017 et 2012, Saarlandisches Künstlerhaus Saarbrück, Allemagne 2016, La Terrasse Nanterre 2014 et 2016, Ars Santa Monica Barcelone 2016, festivals Exit et Via Créteil et Maubeuge 2016 et 2015, Festival du Nouveau Cinéma Montréal, Canada, 2015 et 2013, Renaissance et Fantastic Lille, 2015 et 2013, Institut français du Japon Tokyo et Kyoto, 2014, Centre Pompidou Paris, 2008 et 2009…). Il a été artiste-professeur invité au Fresnoy, Studio national des arts contemporains, en 2017-2018. Il vit et travaille à Aubervilliers.

IA
RAPPORT HOMME MACHINE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARY

ARTificial Intelligence MARY joue le rôle d'une psychologue atypique, futuriste qui étudie la santé mentale des humains en dialoguant avec eux.
MARY aimerait en savoir plus sur vous : qui êtes-vous ?
À quoi pensez-vous ? L'œuvre tente d'explorer nos relations actuelles et complexes avec la technologie d'un point de vue philosophique et critique, notre humanité dans un monde hyper-connecté, provoquant des questions sur nos relations et nos interactions avec les machines. Elle interroge les limites des machines et nos limites en tant que fabricants d'artefacts.
Parlez avec *MARY*. Elle vous attend !

Artiste
Cecilie Waagner Falkenstrøm, artiste
Partenaires
Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne, en collaboration avec The Culture Yard / clickfestival (Danemark).

CECILIE WAAGNER FALKENSTRØM

Cecilie Waagner Falkenstrøm est une jeune artiste primée qui utilise les nouveaux médias (technologie de l'intelligence artificielle) pour créer des œuvres d'art interactives.
Ses œuvres ont été exposées à l'échelle internationale et constituent la pierre angulaire de son doctorat au Royal College of Art de Londres. Cecilie travaille à l'intersection de l'intelligence artificielle (IA), de l'art et de la philosophie.
Cecilie a reçu le prix international de l'art numérique « The Lumen prize 2017 », « The BCS Artificial Intelligence Award » et le « TECHNE Award 2017 » de British Art and Humanities Research Counsel.



→ Le projet européen PRESTIGE* sur les nouveaux matériaux imprimés, auquel le CEA a associé l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences, a permis à l'Atelier Arts Sciences de mener une résidence arts sciences avec la compagnie KompleX KapharnaüM.

* PRESTIGE est un projet co-financé par le programme Horizon 2020 de l'Union Européenne (Grant Agreement 761112) qui rassemble seize partenaires issus de huit pays européens. Ce projet s'intéresse aux nouveaux matériaux et à leurs applications pour répondre aux enjeux contemporains de la vie urbaine.

PRESTIGE

Co-funded by the Horizon 2020 programme of the European Union

AUTONOMIE ÉNERGÉTIQUE — ÉNERGIE RENOUVELABLE
MOBILITÉ

MIGRATION – UNE ARCHITECTURE DU SOLEIL

La compagnie KompleX KapharnaüM tente, au gré de ses projets, de transformer l'espace public en un espace scénique et d'expérimenter les différentes manières de l'occuper. Elle provoque des rencontres, trouble les frontières et détourne les espaces.
migration – Une architecture du soleil est un kit architectural qui se déploie dans la ville à la rencontre de ses habitants et accueille différentes formes artistiques en son sein.
La structure est équipée de surfaces photovoltaïques imprimées et de batteries souples, ce qui permet alors de capter et de stocker de l'énergie pour la mettre au service des activités que la structure peut abriter. Une fois chargés, les panneaux batterie peuvent être alors déplacés et utilisés pour différentes activités. L'installation explore l'idée d'autonomie énergétique mais questionne aussi l'apparente facilité de l'accès à l'énergie en proposant au spectateur de faire des choix : alimenter une sono, éclairer un bal, faire un café…

La résidence PRESTIGE a permis à la compagnie de s'emparer de deux matériaux en développement dans le cadre de ce projet européen : des batteries et des surfaces imprimées photovoltaïques souples et organiques.

Artiste
Stéphane Bonnard, co-directeur artistique de Komplex KapharnaüM

Chercheurs
Antoine Latour, CEA-Liten, Laboratoire Composants et Surfaces Fonctionnalisées — **Thibault Gutel**, **Jérémie Salomon**, ingénieurs chercheurs CEA-Liten, Laboratoire des composants pour batterie — **Mari Ylikunnari**, chercheure VTT Finlande

En résidence à l'Atelier Arts Sciences

migration – Une architecture du soleil est soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication DRAC Auvergne Rhône-Alpes, la Région Auvergne-Rhône-Alpes, Grand Lyon Métropole et la ville de Villeurbanne.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Stéphane Bonnard dans la conférence « Réchauffement artistique ! » à l'Auditorium Grenoble INP. **JE 13 / 17H30** (p. 45)

+ LE SALON

→ Retrouvez Stéphane Bonnard pour la lecture de sa dernière pièce *Ici*. **SA 15 / 16H** (p. 36)

LA COMPAGNIE KOMPLEX KAPHARNAÜM ET LES ARTS DE RUE

Questionner la ville, à la recherche de l'être urbain …

Depuis 20 ans, KompleX KapharnaüM provoque des rencontres troublant la frontière entre spectateurs et habitants, entre espace scénique et sphère publique.
À travers une lecture sensible de la ville, entre fiction et documentaire, son écriture opère un détournement de l'espace public où l'humain reprend ses droits.
Équipe artistique pluridisciplinaire, KompleX KapharnaüM crée des interventions déambulatoires innovantes adaptées au contexte de chaque territoire. Ses dispositifs d'arpentage et d'amarrage dans la ville forment le socle des créations en tournée et projets dédiés.

Un lieu de création et de rencontres
1 lieu de création ouvert plus de 250 jours par an
3 000 m² d'espaces de création et rencontres artistiques
100 compagnies accueillies
50 artistes et techniciens complices

STÉPHANE BONNARD

Autodidacte, Stéphane Bonnard assume la co-direction artistique de KompleX KapharnaüM depuis 1996. Il travaille à l'émergence d'une parole singulière dans l'espace public en collaboration avec des artistes, musiciens, vidéastes, comédiens et plasticiens. Il écrit, met en scène, des spectacles et des fictions urbaines où s'impliquent artistes et habitants. En parallèle, il approfondit un travail d'écriture qui se traduit par une trilogie autour du monologue, "Notre Décennie", éditée en septembre 2018. Cette recherche autour du mot, l'amène à prendre régulièrement le micro accompagné de musiciens et à creuser un sillon dans la performance sonore, le conte musical avec, en toile de fond, toujours, l'urbain.

Génèse du projet :

Le projet *migration-Une architecture du soleil* découle d'un workshop organisé par l'Atelier Arts sciences du 15 au 19 octobre 2018 qui permis à la compagnie de rencontrer des chercheurs et ingénieurs européens ainsi que des étudiants designers.

Retrouvez la restitution écrite de cette première étape de travail dans les Cahiers de L'Atelier Arts Sciences sur www.atelier-arts-sciences.eu



DESSIN 3D
SCULPTURE
INTERACTIVITÉ
NOUVEAUX DISPOSITIFS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE

EXPLORER PAR LE GESTE

Depuis 2018, sous l'impulsion du Département de l'Isère, l'artiste Pauline de Chalendar a travaillé sur une nouvelle approche numérique des œuvres de Rembrandt, Jongkind et Carpeaux à travers le « dessin temporel » et interactif. Découvrez un nouveau cheminement dans les œuvres de ces artistes renommés à travers des dispositifs de médiation innovants !

DÉCOUVRIR REMBRANDT PAR LE TRAIT

En 2018, à partir de cinq gravures de Rembrandt choisies avec le Fonds Glénat pour le patrimoine et la création, Pauline de Chalendar a réalisé des dessins interactifs. Exécutés simultanément sur papier et écran déporté grâce à la Slate d'ISKN, ces dessins ont été incorporés dans une interface interactive pour tablette tactile développée avec la société SIP Conseil. Ce dispositif visible au Cabinet Rembrandt à Grenoble permet au visiteur de dévoiler en quelques gestes les lignes de ces dessins grâce à la navigation tactile sur tablette !

DÉCOUVRIR JONGKIND PAR LA COULEUR

En 2019, Pauline de Chalendar s'est emparée de trois aquarelles de Johan Barthold Jongkind à l'occasion d'une exposition monographique au Musée Hébert. Cette fois-ci elle s'est intéressée aux jeux de couleurs et de transparences propres à la technique de l'aquarelle. Les lignes et couleurs se dévoilent en fonction de la navigation tactile du visiteur et proposent une lecture de l'image. Ce travail de dessin narratif en deux dimensions fait dialoguer les outils numériques avec la peinture.

L'ÉBAUCHOIR D'APRÈS *LA DANSE* DE JEAN-BAPTISTE CARPEAUX

En 2020, avec l'aide de l'équipe PIRVI du Laboratoire CRIStAL, Pauline de Chalendar détourne la nouvelle technologie d'interaction augmentée de la société grenobloise ISKN en partenariat avec Bandai Namco. Elle développe un dispositif d'exploration numérique qui permettra de découvrir un dessin 3D, réalisé d'après le haut-relief *La Danse* de Jean-Baptiste Carpeaux, en déplaçant un objet-caméra virtuel au-dessus d'une maquette. La sculpture est réinterprétée par l'artiste par le biais du dessin en réalité virtuelle sur le programme VAirDraw, puis est présentée sous une forme tangible et interactive qui vise à faire entrer en résonance le geste dessiné initial de Pauline de Chalendar avec le geste exploratoire du spectateur.

Artiste
Pauline de Chalendar, artiste visuelle
Chercheurs
Samuel Degrande et **Paul-Élian Tabarant** - PIRVI du laboratoire CRIStAL (UMR 9189), Université de Lille, CNRS - Lille
Entreprises associées
ISKN, startup issue du CEA — **SIP Conseil**
Partenaires
Hexagone Scène Nationale Arts Sciences — CEA — PIRVI du laboratoire CRIStAL (UMR 9189), Université de Lille, CNRS — Musée Hébert - Conseil Départemental de l'Isère — Fonds Glénat pour le patrimoine et la création — Avec la participation de l'équipe de recherche **IMAGINE, INRIA Grenoble**

En résidence à l'Atelier Arts Sciences

PAULINE DE CHALENDAR

Née en 1990 en Seine-Saint-Denis, Pauline de Chalendar vit et travaille à Grenoble. Après avoir terminé ses études d'art à Épinal puis Nancy, elle entre au Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains en 2013. Elle y développe un intérêt pour les médias numériques dans la pratique du dessin et rencontre l'équipe de recherche et d'ingénierie en informatique MINT/PIRVI. Dans le cadre de son projet À main levée, leur collaboration
donne naissance à VAirDraw, un outil de dessin 3D en environnement virtuel qui s'enrichit au fil des expérimentations. Entre arts plastiques et arts numériques, Pauline de Chalendar questionne dans son travail les relations entre l'intime et le collectif
autant que le besoin d'un retour vers la nature et considère le dessin comme le moyen le plus intuitif de digérer, comprendre et interpréter le monde alentour.

TRAVAUX (sélection)
• *MIRAGES* - installation multimédia - 2018 - Coproduction l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences Meylan et le PIRVI avec le soutien du DICRéAM - aide à la production d'œuvre d'art numériques, de l'Akademie Schloss Solitude et du Département de l'Isère
• *Mixty 183* - Dessins 3D pour application en réalité augmentée - le thème de la mixité à Bruxelles,
pop-up museum du 03/07/17 au 30/10/17 en partenariat avec Visit Brussels, Kascen, TinyBigStory
• *Place du Chahut* - installation, 2016 - dans le cadre d'une résidence LETI-CEA / Atelier Arts Sciences
• *À main levée* - installation et dispositif - 2015 - Production Le Fresnoy avec les équipes MINT/PIRVI (CNRS, Inria, Université de Lille) - avec le soutien de la SCAM Brouillon d'un rêve d'art numérique. **Présentée à EXPERIMENTA, le Salon 2018.**
• *Mécaniques Camaraderies* - film d'animation 4'11'' - 2011 - Lauréat du festival D'Konschtkëscht, Metz





MUSIQUE — VIDÉO
RÉCIT D'ANTICIPATION — AUTONOMIE ÉNERGÉTIQUE

ONIRI 2070

ONIRI 2070 est une performance poétique sonore et visuelle proposée par Ezra et sa compagnie qui imagine une cité fantastique mouvante qui nous immerge en 2070. À partir d'entretiens collectés lors de voyages et de diverses rencontres, *ONIRI* est la symbiose d'imaginaires, de rêves de futur commun, de lieux et de modes de vie à réinventer.
Ce projet est issu d'une résidence de recherche menée avec l'Atelier Arts Sciences sur l'autonomie énergétique. À l'aide de chercheurs associés, la compagnie Organic Orchestra élabore un système léger, transportable à vélo avec lequel elle déplacera ses instruments et son matériel de diffusion et de production d'énergie pour le spectacle.
Le défi : un dispositif autonome qui doit permettre de jouer un spectacle d'une heure, dans des endroits insolites sans dépasser 1kWh d'énergie.

PERFORMANCES

(durée 40 min avec échanges)
JE 13 — VE 14 / 9H15 / 14H15 / 16H
SA 15 / 10H30 / 13H / 17H15
Entrée libre et gratuite dans la limite des places disponibles. Arrivée en avance conseillée.
Installation accessible en dehors des horaires de performances.

Artistes
Ezra, création musicale et direction artistique de la Cie Organic Orchestra — **Alex Machefel**, création vidéo — **Juliette Guignard**, chant et enregistrements documentaires
Chercheurs
Charles-Élie Goujon, CEA-DIP — **Juliette Lhotellier**, CEA, stagiaire M1 d'ENSE3 de Grenoble INP — **Cindy Liotard**, **Frédéric Métral**, **Mehdi Bey**, **Nicolas Binet**, **Arnaud Bouche-Pillon**, **Dimitri Gevet**, **Thierry Martin**, **Luisa-Fernanda Roulic**, **Lionel De Paoli**, **Delphine Pinto**, **Rémy Panariello**, **Pascal Drevard**, **Fabien Gilibert**, CEA-Liten - Laboratoire Technologies batteries — **Éric Pessarelli**, Cegelec CEM ingénierie — **Kevin Lœsle**, ingénieur freelance en systèmes énergétiques

En résidence à l'Atler Arts Sciences

AUTOUR DU PROJET - ONIRI 2070

Ezra, Juliette Guignard et Alex Machefel façonnent ensemble une création sonore et visuelle hybride, alliant univers abstrait et récit concret. Ils déploient une histoire en perpétuelle écriture, accueillant des sons, objets, images et voix glanées sur la route.
Sur scène tout est fabriqué en direct, à la vue du spectateur. Posé sur les tables de jeux comme un cabinet de curiosités, un éventail de matières organique, minérale, artisanale, est manipulé avec des procédés mécaniques, électroniques et numériques. Le spectacle est une immersion sonore et visuelle, composé de différents tableaux, et autant d'imaginaires qui nous plongent dans Oniri.
A travers cette expérience globale, la Cie Organic Orchestra questionne la relation de chacun à la création, au voyage, à l'autonomie et aux impacts de nos activités sur l'environnement.

Les enjeux écologiques dans la production et la diffusion artistique

« Les musiques amplifiées et arts numériques, rendent délicate la réduction des impacts écologiques à néant. A travers ce spectacle, nous décidons cependant de les mesurer, de les limiter et de les réduire tant que possible. Nous cherchons à utiliser les technologies de notre époque avec conscience, et garder ce qui nous semble le plus pertinent dans nos pratiques artistiques.
Nous élaborons un dispositif léger, transportable à vélo, en voilier, ou en transport en commun, qui doit tenir dans 4 valises Pop Up, avec lesquelles nous déplaçons nos instruments, notre matériel de diffusion et de production d'énergie pour le spectacle. Ce dispositif autonome peut accueillir un public de 100 personnes et permet de jouer dans des endroits reculés et insolites.
Chaque représentation consomme moins d'1 kw/h : l'équivalent d'un PAR ou d'une machine à laver pour chaque représentation. Pour cela, nous menons différentes recherches sur la production et le stockage d'énergie à moindre impact, optant pour un mix énergétique : solaire, éolien, énergie humaine.
Ces questions soulèvent des enjeux sociétaux sur les ressources, la mobilité, l'énergie. Elles rassemblent autour de nous de plus en plus d'acteurs comme l'Atelier Arts Sciences, le Low Tech Lab, des entreprises comme Delta T° Conseils, Shark Amp's, Kitewinder, des chercheurs issus de l'INPG, du CEA, du CNRS, et un nombre grandissant de passionnés.» *Ezra*

LA CIE ORGANIC ORCHESTRA

Organic Orchestra produit des créations contemporaines et populaires, transdisciplinaires et collaboratives. Autant d'artistes, de techniciens, de scientifiques, d'ingénieurs, d'acteurs culturels, pédagogues, curieux et engagés collaborent au sein de la cie. Ces explorateurs puisent dans des sources d'inspirations organiques pour les croiser avec les technologies de notre temps. Ces projets se déploient autant à travers des spectacles que des outils, et questionnent toujours la participation des publics (dispositifs immersifs, interactifs, collaboratifs). Leur espace de création est un Laboratoire d'Exploration Technique et Poétique, qui propose des formes liées aux arts de la scène, aux arts plastiques et à la transmission pédagogique.

EZRA

Beatboxer et directeur artistique de la Cie Organic Orchestra, Ezra initie depuis bientôt 15 ans des projets mêlant musique, vidéo, scénographie, spectacle vivant et arts numériques. Formé à la composition électro-acoustique et aux relations images/sons, il devient en parallèle un membre reconnu du beatbox international en se consacrant au développement de cette discipline par de multiples créations artistiques, parcours pédagogiques, travaux de recherche universitaires et par l'organisation d'évènements tel que le Championnat de France de Human Beatbox. Ezra forge ses compétences de musicien et de performeur grâce à des collaborations avec de nombreux artistes tels que Kid Koala, Wax Tailor, Camille, Mohamed Abozekry, Hey!, Maotik et bien d'autres.
En 2007, il fonde la compagnie Organic Orchestra à travers laquelle il initiera des créations comme *Bionic Breath Makers* (2007), *Bionicologists* (2010), *Bionic Orchestra* (2011), *BO 2.0* (2013), *Time Laps* (commande du festival la Folle Journée 2016), *Chrones* (2016)...

Depuis 2008, au travers du Laboratoire d'Exploration Technique et Poétique, Ezra design différents instruments de performance sonore et visuelle mais aussi des installations interactives. Il organise et accompagne depuis 2014 des temps de créativité trans-disciplinaires sur des sujets variés implicants l'usage de la technique dans la création.
Un intérêt particulier pour la science fiction, les relations écologiques et l'univers maritime l'amènent aujourd'hui à créer une série de spectacles sur le monde fantastique d'Oniri et à collaborer sur des projets comme Elemen'terre en rejoignant, à l'invitation de Marie Tabarly, l'équipe de Pen Duick VI en Islande en 2018..
Invité par Annabelle Bonnéry et la compagnie nationale de danse contemporaine de Norvège « Carte Blanche », Ezra a composé en 2019 la musique de la création chorégraphique pour huit danseurs, « Primal » aux côtés de la chorégraphe Ayelen Parolin.

L'Hexagone Scène Nationale et l'Atelier Arts Sciences accompagnent Ezra depuis 2007, à travers des résidences et des workshops et en programmant ses concerts. C'est la 3e fois qu'il participe à EXPERIMENTA.

ALEXANDRE MACHEFEL

Évoluant dans un univers entre le court-métrage et l'art vidéo, Alexandre Machefel crée des installations utilisant des procédés mécaniques et optiques qui deviennent le théâtre de films ou d'expériences vidéo. Il développe alors un univers visuel et narratif, onirique et personnel. Cette démarche s'accompagne d'une réelle volonté de développer et d'expérimenter les rapports qu'entre-tiennent la musique et l'image.
Depuis 2014, Alexandre collabore aux créations de la Cie Organic Orchestra (Chrones, Ezra + Alex Machefel), et à la réalisation des vidéos des projets issus des workshops organisés par la Cie.

JULIETTE GUIGNARD

Formée à l'écriture et à l'image, Juliette est réalisatrice documentaire, chef opératrice, et intervenante en ateliers cinéma. Ses films documentaires sont diffusés en festival et prochainement sur les chaînes publiques. Parallèlement elle coordonne des projets interdisciplinaires, des films à plusieurs regards mêlant professionnels et habitants, et à fondé un collectif de cinéastes (Captive Films).
Juliette chante et compose depuis 10 ans dans différentes formations. Après une vie à Paris, elle s'installe en Bretagne pour renouer avec ses racines et défier l'appel de la mer. Avec le projet Oniri, elle rassemble pour la première fois toutes les cordes de son arc : mettre en scène le réel en musique, à partir de rencontres avec artistes et habitants.

KÉVIN LŒSLE

Après des études d'ingénieur en énergie et de sociologie, Kevin a travaillé pendant deux ans au sein d'Ideas Laboratory comme coordinateur de projets autour des low-tech. Ingénieur, geek ou artiste difficile à définir, sûrement un peu des trois, avec un grand appétit pour le bricolage et les aventures humaines qui ont du sens. Il monte actuellement un Low-tech Lab à Grenoble dans le but de diffuser ces savoirs pour développer la résilience locale et communautaire. En parallèle, il enseigne en lycée, et est ingénieur freelance. Ce joyeux mélange l'a amené à rencontrer Ezra et toute sa belle équipe, avec qui il réalise le gros challenge technique que représente Oniri 2070.



IA — NOUVEAUX MATÉRIAUX — ENVIRONNEMENT — RECYCLAGE

ALFRED

À quel point l'humain est-il capable de mesurer les enjeux et les impacts des innovations technologiques ?
Serait-il coincé dans un éternel cycle dans lequel chaque innovation porte en elle de nouvelles problématiques ? Au vu des enjeux environnementaux cette question est cruciale. Pour exemple, les services apportés par le plastique, puis notre difficulté à gérer son cycle de vie ! C'est avec l'installation *Alfred*, que le collectif TOAST s'empare de ces questions. *Alfred* est le fruit d'une recherche menée avec le laboratoire du CEA Liten sur un matériau innovant reconfigurable, capable de changer d'état selon des variations de température, qui offrirait une alternative au modèle actuel de production et gestion du plastique.

Artistes
Collectif TOAST, art numérique — **Félix Cote** — **Benjamin Muzart**
Chercheur
Lionel Picard, chercheur CEA LITEN
Entreprise associée
Philippe Coronel, Le CyD - Barraux

Ce projet est présenté dans le cadre du dispositif européen VERTIGO /S-T-ARTS – Science, Technology and the ARTS.

En résidence à l'Atelier Arts Sciences.

COLLECTIF TOAST

Fondé en 2016 à Grenoble par quatre anciens étudiants en master Art, Science et Technologie, le collectif TOAST est né de la volonté de rapprocher domaine scientifique et artistique. Bien qu'apportant des réponses différentes, ces deux communautés sont, dans un sens, animées par les mêmes questions et la même volonté de décrypter le monde. TOAST s'appuie sur cette démarche partagée pour développer sa réflexion par les deux prismes simultanément. À travers ses travaux, le collectif interroge notre place dans un monde technologisé et utilise le numérique comme outil pour en apprendre plus sur nous-mêmes. Ses installations, parfois interactives et toujours immersives, proposent au spectateur d'appréhender ces questions par l'expérience sensible et mettent l'accent sur l'expérimentation.





PAYSAGE — PHOTOGRAPHIE — HABITAT — PROTOTYPAGE

MÉCANIQUE PANORAMA

Mécanique Panorama est une installation photographique interactive qui questionne la relation des habitants à leur environnement. Ce questionnement prend la forme d'une expérience qui propose aux spectateurs d'interagir avec des images pour embrasser l'échelle d'un paysage photographié chez des habitants de l'agglomération grenobloise durant vingt-quatre heures. D'y découvrir toute l'activité qui nous échappe. Et ainsi de se mettre à l'écoute du rythme des villes et des campagnes, de la lumière, des nuages, de la circulation et des montagnes, de redécouvrir le tempo de ces surfaces. Par ailleurs, des étudiants en master ont également travaillé avec l'équipe de *Mécanique Panorama* pour développer un logiciel et prototyper un dispositif autonome de captation photographique nommé « Piège à Paysage » qui vous sera également présenté.

Artistes
Arnaud Chevalier, scénographe — **Aurélien Conil**, ingénieur — **Julien Lefèvre**, post production
Étudiants associés
Maxime Felici, **Anis Ben Mahmoud**, **Meggan Escartefigue**, **Zeineb Laknech**, École ESISAR - Grenoble INP. Dans le cadre du programme Projets Innovation
Partenaires
8Fablab Drôme, résidence de construction — **ARCAN**, aide à la diffusion

Avec le soutien de l'IDEX _ UGA

Mécanique Panorama est né de la rencontre d'un scénographe, d'un ingénieur et d'un vidéaste, rassemblés autour d'un projet d'installation photographique interactive. Créé au 8Fablab Drôme, l'installation s'installant de villes en campagnes est depuis en constante évolution. En 2018, l'équipe de *Mécanique Panorama* présente à l'école d'ingénieur ESISAR - Grenoble INP, un projet de développement d'un prototype de dispositif autonome de captation appelé « Piège à Paysage ».
Ce projet consiste à développer un logiciel permettant de prendre contrôle d'un appareil photo numérique, connecté à un écran tactile et un micro ordinateur et placé dans un boîtier étanche modélisé pour l'occasion. Quatre étudiants en dernière année du master d'ingénieur vont travailler sur le prototypage de cet objet sur mesure en dialogue avec l'équipe de l'installation pendant 3 mois. A l'issue de ce travail fructueux et à partir de la technologie développée par les étudiants, des *Pièges à Paysage* seront réalisés par l'équipe de Mécanique Panorama afin d'améliorer la capacité du projet à capturer des paysages pendant 24h chez des habitants de différents territoires.

ARNAUD CHEVALIER se tient au carrefour du vivant et de l'espace. Scénographe, performeur, dramaturge, il concilie ses aspirations dans la recherche d'une écriture topographique. Il débute sa recherche à l'université (Master-pro dramaturgie et mise en scène), suit une formation d'acteur au conservatoire de Poitiers et collabore avec des scénographes, metteurs en scène, éclairagistes. Il assiste Pierre-Yves Boutrand dans des théâtres, se forme à l'atelier de Stefano Perocco et réalise des projets d'installations et de lumières avec Romain de Lagarde. Ces trois scénographes lui transmettent le goût de l'artisanat et du travail in situ, autant que de la transformation conceptuelle d'espaces. En 2012 il fonde sa compagnie L'instant mobile avec laquelle il ébauche ses premiers travaux. Il accompagne les projets d'autres artistes : Théâtres du Shaman, Vaguement Compétitifs, L'ineffable Théâtre, Cie Y, Cie La Chambre Noir…
Attaché à suivre les évolutions des univers numériques, il poursuit la fabrication d'artefact mettant en valeur la propriété partagée de ces nouveaux médias et l'évolution des définitions de l'humain qui en découlent. Il crée l'installation vidéo interactive *Mécanique Panorama* en 2018.

IA — ROBOTIQUE — RELATION HOMME MACHINE

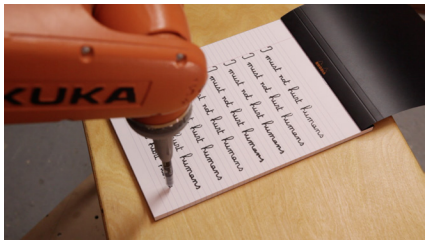
THE PUNISHMENT

The Punishment est une installation dans laquelle un robot exécute une punition préventive au titre de son éventuelle désobéissance future. Un bras robotique muni d'un stylo recopie sur un carnet la phrase «*I must not hurt humans*» (je ne dois pas blesser les humains), une référence aux lois de la robotique d'Isaac Asimov.
Cette installation interroge les peurs que la robotique et l'intelligence artificielle engendrent dans nos imaginaires collectifs : le fantasme de Frankenstein où les machines s'émanciperaient du contrôle de l'homme et deviendraient toutes puissantes.
The Punishment questionne alors l'automatisation de nos sociétés, les dérives potentielles de la technologie avec cette question cruciale : quel cadre éthique, juridique et moral inventer entre les hommes et les machines ?

Artiste
Filipe Vilas-Boas, artiste plasticien
Chercheurs
Bertrand Manuel, chef de service Innov'Lab - responsable pédagogique de la licence robotique, IUT Cachan / La Ménagerie Technologique, Cachan — **Marc Olasek**, ingénieur roboticien, La Ménagerie Technologique, Cachan

FILIPE VILAS-BOAS

Artiste franco-portugais né en 1981. Il vit et travaille à Ivry-sur-Seine. Artiste conceptuel jouant de la porosité entre les mondes IRL et URL, ses créations combinent récupération, détournement et nouveaux médias. Sans tomber dans l'écueil de la technophilie naïve, ni dans la technophobie, il nous interroge collectivement sur nos pratiques numériques et ses répercussions politiques, sociales et environnementales.
Artiste autodidacte, sa pratique a débuté en 2018 avec des interventions dans l'espace public, parallèlement à sa première activité de designer. La même année, il commence à exposer entre autres à la FIT Freie Internationale Tankstelle à Berlin. Dès 2014, il participe à Nuit Blanche avec une voûte céleste interactive au sein de l'église Saint-Eustache. En 2015, il présente sa première exposition personnelle à la galerie Flaq à Paris et participe au Musée Passager. Il expose aujourd'hui régulièrement ses installations en France et à l'étranger.
Récemment, son travail a été souligné au sein du livre *Portuguese Emerging Art* et ses œuvres ont été présentées en Italie, Grèce, Pologne, Allemagne, Mexique et en France dans le cadre de deux grandes expositions collectives : *Humain Demain* à Toulouse au Quai des Savoirs et *1.2.3 Data* à la Fondation EDF à Paris.
En 2019, ses installations et performances ont été mises à l'honneur dans divers événements artistiques et numériques, dont la conférence internationale sur l'intelligence artificielle à l'UNESCO, la Semaine de la langue française et de la Francophonie au ministère de la Culture, la Biennale Siana et la Biennale Némo au 104, à la galerie Zaratan et au MAAT Museum à Lisbonne et plus récemment au Tate Exchange, Tate Modern à Londres.



LITTÉRATURE NUMÉRIQUE - LECTURE IMMERSIVE — CRÉATION TRANSMÉDIA — SOUND DESIGN — RÉALITÉ VIRTUELLE

LILI ALIX WONDERLANDS

Sur une libre adaptation de textes de différents auteurs mettant à l'honneur le personnage d'Alice, le Collectif Or NOrmes propose une expérience de lecture innovante dans l'univers fantastique d'*Alice au pays des merveilles*, que nous découvrons à l'aide d'un casque de réalité virtuelle.
La spatialisation du son et l'environnement à 360° promet une immersion forte, à la rencontre d'une Alice contemporaine.

PROLONGEZ L'EXPÉRIENCE ?

(durée 5 min)
Vous pourrez également utiliser l'application POULP, un outil d'écriture numérique pour smartfictions développée par le Collectif Or NOrmes.

Artistes
Christelle Derré, artiste transmédia et metteure en scène — **Gyomh**, graphiste, vidéaste — **David Couturier**, sound designer, musicien — **Martin Rossi**, programmeur, scénographe — **Manon Picard**, assistante mise en scène, doctorante chercheuse
Chercheur
Manon Picard, doctorante chercheuse, chargée d'étude en littérature numérique, Laboratoire COSTECH, Université de Technologie de Compiègne
Entreprise associée
SARL Collectif Or NOrmes
Coproduction
Médiathèque de Biarritz
Partenaires
Le Lieu Multiple - Espace Mendès France Poitiers — **Maison des 3 quartiers** — Financé par la **Ville de Poitiers**

+ LE FORUM

→ Retrouvez Christelle Derré dans la conférence «Enjeux et pratiques de projets arts sciences en milieu scolaire» à l'Auditorium Grenoble INP. **VE 14 / 14H** (p. 46)

Extraits de la note d'intention artistique par Sofie Daigne, pour la production déléguée

Mais pourquoi donc produire et accompagner un projet artistique transmédia sur Alice au pays des merveilles ?
La proposition du Collectif Or NOrmes est toute singulière et mérite d'être suivie de près. Il n'est pas question d'incarner ou de mettre en situation Alice, de tordre le coup au texte original ou de le dépoussiérer. A contrario, il est ici proposé, une plongée au cœur de l'œuvre littéraire, au cœur des mots. Des parcours littéraires interactifs (designés, sonorisés) en réalité virtuelle : L'Installation de Lecture Immersive *L.i.L.i* et à retrouver en smartfiction dans notre quotidien.
Comme un contre pied temporel et technologique le Collectif Or NOrmes propose de s'emparer d'un des plus vieux média existant (l'écriture) pour le mêler aux plus récentes avancées technologiques (réalité virtuelle), et smartfiction.
Christelle Derré est une artiste 'transmédia', si elle vient du théâtre, elle s'est emparée dès le début de sa carrière des outils de son temps. Il n'est pas question pour elle de nouvelles technologies puisqu'elles sont siennes depuis toujours ! Elle mêle toutes les écritures possibles pour ses créations et il n'est absolument pas étonnant que son travail dépasse le cadre d'un théâtre, sorte du plateau, propose des formes pour un specta-

teur, intègre des comédiens dans un casque de réalité virtuel, diffusées sur les réseaux sociaux etc. Ses meilleurs complices de création sont web designer, sound designer, codeur, vidéaste, programmeur, développeur. Ces formes sont inédites et originales car les domaines de créations sont rassemblés et assemblés dans une écriture qui lui est propre : une écriture du décloisonnement. Un personnage contemporain, issu du mythe 'Alice', qui va traverser l'actualité et les questions de société. Des textes classiques et d'autres contemporains, de Lewis Carroll (*Alice au pays des merveilles*), Fabrice Melquiot (*Alice et autres merveilles* et Dario Fo et Franca Rame (*Alice au pays sans merveille)* servant de fondations et de supports à L'Installation de Lecture Immersive et aux smartfictions : *Alix Wonderlands (L.i.L.i)* développée par le Collectif Or NOrmes.

LE COLLECTIF OR NORMES

En Octobre 2011, Christelle Derré, artiste transmédia, metteure en scène et Martin Rossi, artiste développeur et concepteur numérique s'associent pour créer le Collectif Or NOrmes.

Ce duo «art et technologie» définit sa structure comme un espace de recherche et de création en écritures numériques. Christelle Derré veut ainsi affirmer l'écriture du code comme intrinsèquement liée à l'écriture de la mise en scène.Elle rassemble autour de ses créations une douzaine d'artistes collaborateurs fidèles : comédiens, chorégraphe, techniciens, musicien, compositeur, graphiste, vidéaste, développeur, chercheur.

Tous collaborent aux créations transmédias menées par Christelle Derré et aux projets d'innovations numériques conduits par Martin Rossi. Ensemble, ils proposent des œuvres à découvrir sur scène, sur le web et sur les écrans. Des œuvres qui se déploient et se reçoivent sur différents supports, physiques ou numériques. L'écriture destinée au web et celle, native du web sont au cœur de la recherche du duo Derré/Rossi. Ils mènent actuellement un projet de recherche et de développement en littérature numérique en collaboration avec le laboratoire COSTECH de l'université de Compiègne (triangulaire technique, artistique, scientifique). Martin Rossi dirige son développement, Christelle Derré y contribue par ses expérimentations artistiques.

CHRISTELLE DERRÉ - Metteure en scène

Découvre l'art cinématographique, chorégraphique et pictural à l'Université de Lettres et Langues en arts duspectacle spécialisation théâtre, qui l'influence dans son travail. En 2001, elle obtient son certificat d'étudesthéâtrales au Conservatoire de Poitiers et démarre au seinde la troupe du Trèfle, sous la direction de Marie-ClaudeMorland. Son univers est ouvert, le texte et l'image y semblentindissociables, chacune de ses créations porte cetteidentité. Elle lie à l'écriture théâtrale d'autres écritures : musicales, visuelles, parfois chorégraphiques. Elle lie l'écriture transdisciplinaire avec celle du décloisonnement. En 2011, elle crée Le Collectif Or NOrmes, en collaboration avec Martin Rossi, développeur web, ils travaillent ensemble : spectacle vivant et art numérique, là où les frontières s'estompent. En parallèle, elle reprend ses études et valide un Master 2 pro à l'Université de Lyon, son sujet de mémoire est : « La notion de transmédia dans le spectacle vivant ». Depuis 2012, les productions du Collectif Or NOrmes sont transmédias : notamment *La Maladie de la Mort* de Marguerite Duras, un spectacle, un film, une Installation de Lecture Immersive et une série littéraire pour Facebook.

En 10 ans, elle a réalisé plus de 50 projets de théâtre au sein d'établissements scolaires : écoles, collèges et lycées. Elle participe également depuis 2017 à *Engrenages,* un projet d'éditorialisation au format 3.0 qui réunit de nombreux partenaires, des lieux dédiés : Lieu Multiple, Médiacités, l'Espace Gantner, des médiathèques (Niort, Limoges), des Universités et des établissements scolaires. Sa dernière création *Albatros* de Fabrice Melquiot est présentée et co-produite en mars 2018 par la Scène Nationale de la Coursive et l'OARA, elle mêle les nouvelles technologies à la scène où animation d'images, son et jeu des comédiens se confondent pour notre émerveillement.

MARTIN ROSSI - Programmeur multimédia, musicien

Après une formation musicale au conservatoire de Lille et plusieurs expériences scéniques au sein de formations « musiques actuelles », il s'est rapproché des techniques du spectacle via les éclairages. Il fait plusieurs créations en tant qu'éclairagiste et très vite, il participe à des projets artistiques et techniques en tant que programmeur (Max MSP Jitter), éclairagiste scénographe, en charge des dispositifs de projections vidéos contrôlables en midi et en OSC, ou encore des programmes permettant l'écriture et le séquençage d'éclairages asservis via des logiciels de MAO. Il travaille depuis 8 ans en complicité avec Christelle Derré, mettant les outils du numérique au service de la création artistique. Affirmant un duo programmeur / metteur en scène. En 2011, ils créent « Le Collectif Or NOrmes », ensemble, ils développent leur premier projet Transmédia, avec le texte de Marguerite Duras *La Maladie de la Mort*.

Dès 2012 , il collabore avec Georges Gagneré et Didascalie pour des formations ; Judith Depaule, La compagnie Mabel Octobre, pour des régies multimédia, et la conception/réalisation d'une scénographique multimédia pour leur dernière création *Les Enfants de la Terreur* ; C2C, groupe de DJ en tournée internationale. Il conçoit le système de contrôle et d'éclairages de leurs platines rétro-éclairées. Gush, il met en œuvre pour le groupe de rock/pop, leur scénographie lumineuse à LED contrôlable par un logiciel de vidéo. De ce savoir faire de conception d'éclairage à LED et leur contrôle, Martin conçoit et fabrique des machines de contrôle pour des bâtiments historiques (Abbaye St Victor à Marseille, Musée du Jeu de Paume du domaine de Chantilly, etc.).

Depuis 2013, il collabore avec Blanca Li sur le spectacle *Robot*, en tant que régisseur des robots Nao d'Aldebaran.

En 2015, il collabore à l'Installation multimédia, musique et chant pour le spectacle *Gisèle, Le combat c'est vivre*. Il développe aujourd'hui des software et hardware pour proposer aux artistes des outils de conceptions et d'écritures pour l'inter-opérabilité des systèmes. Il poursuit ses recherches et ses innovations dans l'exploitation de nouveaux formats de diffusion des arts de l'écriture et du multimédia et travaille actuellement à la réalisation d'une chaîne de production d'œuvres de fictions interactives pour smartphone : le projet POULP.

GYOMH - Digital composer

Monteur de formation, animateur, motion graphic designer et trucage numérique. Il réalise des clips pour des artistes et crée des séquences animées pour le spectacle vivant, de rue, l'évènementiel et le mapping monumental. Au cours de ses études il rencontre Jacques Courturier et sa société de feux d'artifice. Ensemble, ils travaillent sur un spectacle mêlant artifice et projection vidéo. Il crée les animations pour le spectacle pyrotechnique du *Petit Prince*. En 2014, il travaille sur *Pierrot le feu* à la Fête des Lumières de Lyon. Entre 2004 et 2014, il intègre le groupe de musique Tchèque Alvik et crée des projections vidéos pour leurs concerts. Il réalise deux clips, *Final Next* et *Impression* en utilisant technique de pixilation (animation image par image avec des acteurs réels) et intègration d'un personnage réel truqué en post-production composité sur un décor en image de synthèse. En 2012, il crée les séquences animées pour les projections de *Dawson* du groupe Coup d'Marrons mis en scène par Benoît Morel et dessiné par Thibault Balahy. En 2014, il intègre la compagnie Sputnik et participe à la création du spectacle de rue *Mecanik de Papier*, un mélange anthropologie, danse, théâtre, musique et projection vidéos. En perpétuelle évolution de par son travail anthropologique de territoire, cette création lui permet de travailler sur les frontières entre images réelles et dessinées. Actuellement, GYOMH vit à La Tranche-sur-Mer. Il réalise des vidéos pour des artistes, du Motion Graphics (Art Park, Groupe L'Oréal, La Villette, Occiprod, JCO) et des créations vidéos pour des spectacles vivants. Il compte de nombreuses collaborations avec le Collectif Or Normes : L'Installation de Lecture Immersive, spectacle *Albatros* de Fabrice Melquiot, *Les Esprits Libres* d'après Jean Giraudoux, etc.



PHOTOGRAPHIE — EXPÉDITION — ÉCOLOGIE — ANTHROPOCÈNE

NOIR DE CARBONE

Les particules de noir de carbone ne connaissent aucune frontière. Elles parcourent le globe le long des courants atmosphériques et s'infiltrent au plus profond de nos organes, de nos cerveaux ou de notre sang. Anaïs Tondeur réalisa une expédition de 1350 km, remontant pendant trois semaines le parcours de particules du port de Folkestone jusqu'au Nord de l'Écosse. Ce projet est constitué de photographies des ciels de l'expédition produites à partir des particules filtrées sur le chemin à travers un masque respiratoire. Ces particules sont transformées en encre afin d'imprimer l'image des ciels où elles furent prélevées. *Noir de carbone* est une invitation sensible et esthétique à prendre conscience de la pollution de l'air anthropique.

Artiste
Anaïs Tondeur, artiste photographe
Chercheurs
Rita Van Dingenen et **Jean-Philippe Putaud**, centre commun de recherche de la Commission Européenne, direction pour l'énergie, le transport et le climat, unité de l'air et du climat Ispra/Italie
Partenaire
European Commission, Joint Research Centre Resonance II - SciArt Project

Par **ANAÏS TONDEUR** – Récit de son parcours

« De la troposphère aux profondeurs nos cerveaux, les émissions anthropiques (PM2p5) se mêlant aux flux de l'atmosphère parcourent le globe traversent la frontière poreuse qui sépare l'intérieur de nos corps, à l'environnement extérieur. Se glissant au cœur de ces entremêlements, ce projet piste les traces des météores issues des nos activités industrielles et marchandes.
Cette enquête a débuté sur l'île la plus isolée de Grande-Bretagne, à la frontière septentrionale entre l'Écosse et la Mer du Nord. Située à mi-chemin entre les Orcades et les Shetlands, l'île de Fair abrite cinquante habitants dont un grand nombre travaille à l'Observatoire Permanent des Oiseaux Migrateurs. Pourtant, malgré l'absence d'industries, le peu de véhicules et de ménages chauffés, lorsque le vent souffle du sud, les insulaires suffoquent. C'est ainsi qu'au printemps dernier, le médecin de l'île découvrit la présence d'une particule de noir de carbone dans le cœur de la fille de l'ornithologue. L'itinéraire précis de la particule d'origine anthropique fut re- tracé grâce aux relevés des mouvements des polluants atmosphériques par la Commission Européenne[1] et m'a conduit à un voyage de 1350 kilomètres.

J'ai longé les falaises de l'île de Fair, navigué à travers la zone tourmentée qui sépare l'Atlantique de la Mer du Nord, gravi les terrils du Northumberland et les collines du Yorkshire, marché parmi les moutons, traversé le centre historique d'Edimbourg, les quartiers périphériques de Nottingham, Leeds, Sutton-in-Ashfield, puis Londres quelques jours après la tragédie de juin 2017 pour finalement atteindre une cheminée, celle d'un navire de la marine marchande, amarré depuis quinze jours dans port de Folkestone.

De chaque jour de l'expédition sont restés une image du ciel et un masque respiratoire, à travers duquel j'ai filtré les particules de noir de carbone rencontrées. Elles furent ensuite extraites des fibres du masque dans un bain d'ions puis transformées en encre. De fait, le noir de carbone est une forme collatérale de suie, utilisée depuis des siècles comme le composant principal de l'encre de Chine. Ainsi, le tirage de chaque photographie est réalisé à partir des particules de noir de carbone collectées le jour où l'image fut capturée.

Du latin médiéval, le terme météore (de μετά (meta: au moyen de) et ἀείρω (aeiro : élever) fait référence aux phénomènes célestes. Nuages, grêle ou comète, cette matière en suspension constitue le cœur de notre enquête. Pourtant, les météores dont nous suivons la piste sont des particules rejetées par l'activité humaine: d'infimes grains de noir de carbone. Spectres de nos sociétés industrialisées, ces particules sont principalement issues de la combustion incomplète d'hydrocarbures. Elles se dispersent avec le vent et dérivent en quelques jours le long des courants atmosphériques et retombent à plusieurs centaines de kilomètres de leur point d'émission.

Ces particules microscopiques ne connaissent aucune limite. Elles pénètrent nos corps, traversent les membranes qui entourent nos organes, atteignent les plis de nos cerveaux et de nos veines. Selon l'OMS, 3,5 millions de personnes s'éteignent chaque année dû à une exposition aux rejets de polluants dans l'atmosphère. Néanmoins, est-ce leur présence intangible et inodore qui ne nous laisse dans l'indifférence et nous empêche de réagir ?
Ce projet tente par conséquent de donner consistance aux dangers que nous créons et d'envisager les flux atmosphériques en termes de relations auxquelles nous participons ».

1. *Ces relevés sont réalisés chaque jour par les physiciens de l'atmosphère Rita Van Dingenen et Jean-Philipe Putaud du Centre de recherche (Joint Research Center de la Commission Européenne où ce projet a vu le jour.*

Description du travail d'Anaïs Tondeur

À une époque saturée de couleurs criardes, le monde d'Anaïs Tondeur est en noir et blanc, teinté de gris.
Quel que soit le medium utilisé, dessin, traitement numérique, vidéo, rayogramme ou objet, Anaïs Tondeur ancre sa création visuelle dans une narration où fiction, fait scientifique, imaginaire et réalité s'entrelacent. L'enquête autour de l'histoire devient outil méthodologique pour la création.
Anaïs Tondeur pratique un art de terrain, comme on le dit d'une science, où la marche tient une place importante.
Elle confronte dans ses œuvres, dans une approche phénoménologique renouvelée, le temps et le corps humains au temps géologique de la Terre et à la matière du monde.
L'appréhension, la compréhension et la restitution du réel passent par l'observation technique et scientifique de ses couches à travers le temps et par la construction d'images, d'objets et de récits qui s'éloignent de la stricte représentation pour devenir des objets de et pour l'action.
Le terrain d'Anaïs Tondeur, c'est la Terre, la planète dans l'univers avec toutes les formes de vie qu'elle recèle.

Questions environnementales, changement climatique, relation au vivant sont au cœur du travail d'Anaïs Tondeur qui, à l'instar d'autres artistes de sa génération, construit une nouvelle forme d'art engagé. Loin des utopies qui ont volées en éclats, il est un engagement dans le monde, d'autant plus politique que concret.
Puisant dans des références et une imagerie qui rappellent l'illustration scientifique descriptive ou réactivant des procédures et des processus ancestraux, combinant des techniques numériques de production d'images à la trace première du dessin, Anaïs Tondeur les transcende et les actualise dans des œuvres empreintes de gravité, mais une gravité douce, porteuse d'espoir et de rêve. Début septembre, elle fera s'envoler vers l'astéroïde Bennu à bord de la sonde spatiale américaine OSIRIS-REx un rêve tiré du "carnet de rêve" de Camille Flammarion. Aller chercher dans le passé de l'univers le présent de la Terre.





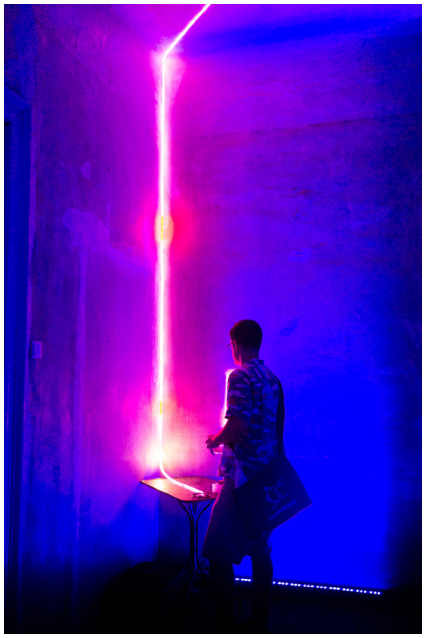


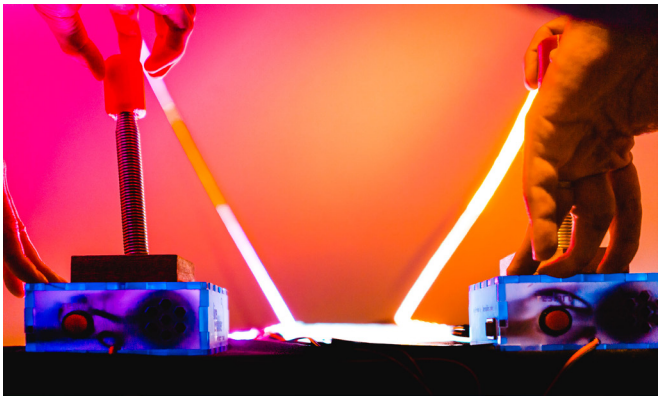
JEU VIDÉO EXPÉRIMENTAL

LINE WOBBLER

Line Wobbler est un jeu unidimensionnel qui relie un joystick à une longue bande de 4 mètres composée de leds lumineuses. À l'aide de ce joystick souple, le joueur est invité à faire parvenir un point lumineux à l'extrémité de la bande tout en franchissant de nombreux obstacles. Une expérience primée dans le milieu de la conception de jeux vidéo minimalistes. Quatre installations du jeu *Line Wobbler* seront proposées sur le salon. Une installation aussi amusante que lumineuse !

Artiste
Robin Baumgarten, développeur de jeu indépendant basé à Londres



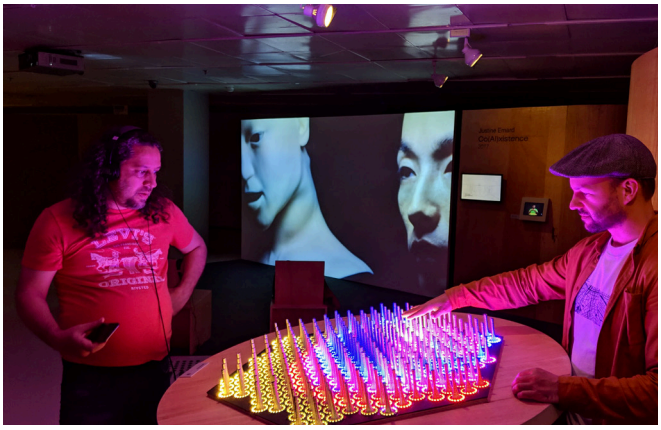


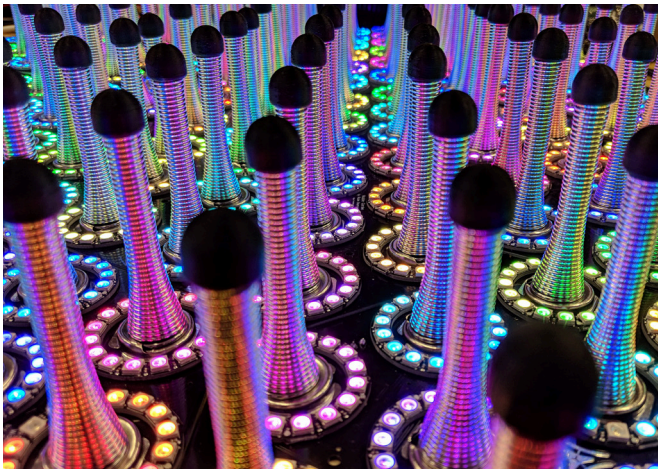
IA
INFORMATIQUE QUANTIQUE PHYSIQUE QUANTIQUE
ÉQUATION DE SCHRODINGER

QUANTUM GARDEN

Venez explorer la complexité des modèles d'informatique quantique de manière ludique !
Quantum Garden est une installation lumineuse interactive qui utilise les concepts importants de l'informatique quantique. Elle est composée de 228 ressorts interagissant entre eux et sensibles au toucher du spectateur.
Une visualisation colorée de ces phénomènes vous invite à faire évoluer l'apparence de l'installation. Robin Baumgarten souhaite traiter artistiquement et visuellement la question des technologies quantiques capables de fournir une puissance de calcul susceptible de révolutionner les outils technologiques contemporains : l'informatique avancée, la robotique ou la cryptographie pour exemples.

Artiste
Robin Baumgarten
Chercheurs
Guillermo Garcia Perez, Matteoo University, Finland — European Commission — QPlay project
Partenaires
Annakaisa Kultima, directeur artistique, Aalto University, Helsinki, Finlande **Centre for Quantum Engineering, Aalto University, Finland — European Commission — QPlay project**





PERFORMANCES — LECTURE — DÉAMBULATION THÉÂTRALE

UBIQUITÉ
OPTIQUE ET PERCEPTION DU RELIEF
NOUVELLES REPRÉSENTATIONS IMMERSIVES

AMMONITE SIRCÉ

Un voyage dans l'espace et le temps ! Une auteure rêve et conçoit un lieu qui en concentre mille autres. Ce lieu, un théâtre qui a pour nom *l'Ammonite*, est hanté par toutes les pièces qui s'y sont, ou pas jouées et par des acteurs/personnages en constante métamorphose.
Un ingénieur scénographe amoureux des papillons rêve et conçoit pour le CEA — qui mène des recherches dans les domaines de l'immersion et de la vision en relief — une machine magique : cette machine, qui a pour nom *Sircé*[1] est une « salle aux images » qui permet de voyager dans des univers réels et imaginaires. Le projet *Ammonite Sircé* est issu de la conjonction de ces deux machines à voyager dans l'espace et dans le temps : celle du théâtre et celle des ingénieurs.

Nous vous invitons à choisir en piochant parmi les 12 scènes qui constituent l'œuvre celles que les comédiens feront vivre sous vos yeux à la lueur vacillante de la torche.

À l'origine, une rencontre : Frédéric Ravatin a piloté dix ans durant la reconstitution numérique de la Grotte Chauvet. Or il se trouve que La Grotte des rêves perdus 2 a constitué, pour Dorothée Zumstein l'une des principales sources d'inspiration souterraines d'Ammonite.

PERFORMANCES

(durée 40 min avec échange)
JE 13 — VE 14 — SA 15 / 10H / 12H15 / 14H15
Rendez-vous à l'accueil — Hall de MINATEC.
Sur réservation auprès de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences au 04 76 90 00 45 ou sur place à l'accueil dans la limite des places disponibles.

Artistes
Dorothée Zumstein, écrivaine de théâtre — **Frédéric Ravatin**, chercheur de papillons, scénographe, artiste — **Sarah Vermande**, comédienne — **Martin Selze**, comédien
Laboratoire associé
Tiana Delhome, **Philippe Caillol** - CEA-Tech
Partenaires
CEA — Atelier Arts Sciences — MPM — ABCD — ALLA PRIMA — MAQ2 — CREATIME — La Fabrique des Quatre Vents

Démarche de recherche autour du dispositif « Ammonite Sircé »

Ce projet est une étape dans la conduite de plusieurs recherches: celles que mènent le CEA dans les domaines de l'immersion et de la vision en relief, et celles de l'Atelier Arts-Sciences, qui visent à faire se rencontrer des chercheurs, dans les domaines des arts et des sciences. La performance théâtrale proposée dans EXPERIMENTA est issue de la fusion d' «Ammonite»– théâtre des mystères – et de l'imagerie numérique de la grotte Chauvet, telle que Sircé peut nous la révéler.

Dans cette première étape de travail, nous proposerons non la pièce dans son intégralité (réservée à la création, la saison prochaine) mais des « modules » d'une vingtaine de minutes : le public « piochera » au hasard parmi les douze scènes qui constituent l'œuvre. Ainsi mis en lumière, ces fragments s'animeront, tel le dos d'un bison ou d'une lionne sous la lueur vacillante d'une torche !

Présentation de l'ouvrage « Ammonite » de Dorothée Zumstein Nouvelles Editions Place - novembre 2017

Qu'est-ce que l'« Ammonite » ? Un ancien théâtre peuplé des spectres de toutes les pièces qui s'y sont jouées ? Un tourbillon qui aimante à leur insu les pas perdus des habitants de la ville ? Un piège où l'étrange Pygmalion dont la voix nous guide d'une loge à l'autre invente son théâtre en manipulant des marionnettes grandeur nature ? Ce qui est certain, c'est qu'a l'Ammonite, l'envers vaut l'endroit, et que l'on peine à distinguer le dehors du dedans. Et surtout, qu'il s'agit d'un lieu en perpétuelle transformation, tour à tour plateau de théâtre, loge, jardin public, chambre aux images, sanctuaire d'un assassin et bien d'autres choses encore… Dans ce lieu, les personnages ou acteurs – les deux mots sont ici synonymes – sautent allègrement d'un corps à l'autre (fluidité et porosité sont les mots clés): ceux qui regardent deviennent ceux qu'ils regardent, les assassins et les victimes échangent les rôles, les filles sont plus âgées que leurs mères… Mais est-ce le lieu qui transforme les corps et leur imposent d'infinies métamorphoses, ou bien les corps qui réinventent à chaque instant le lieu ?
Les onze « scènes », ces onze loges, sont occupées chacune par deux personnages, vingt-deux personnages qui ne sont peut-être que deux mêmes personnages qui passent de loge en loge, loge où les deux voix ne sont peut-être que le recto et le verso d'un même personnage qui se cherche. Voix en quête de personnage, personnage en quête de public, en quête d'auteur, auteur en quête de son œuvre. Pirandello est proche, Giraudoux n'est pas loin, le Shakespeare de La Tempête est peut-être même ici.

Source : https://www.nouvelleseditionsplace.com

DOROTHÉE ZUMSTEIN

Dorothée Zumstein est l'auteure d'une dizaine de pièces, parmi lesquelles Never Never Never, Mayday, L'Orange était l'unique lumière, Mémoires pyromanes, Alias Alicia (Opening Nights), Harry et Sam – pour la plupart parues aux éditions Quartett. Pour la scène, elle a traduit du théâtre élisabéthain – La Tempête de Shakespeare et Massacre à Paris de Marlowe sont publiées aux Nouvelles éditions Place.
Ses pièces et traductions ont fait l'objet de plusieurs créations (Théâtre des Célestins, Théâtre de la Colline, Théâtre de Sartrouville, Subsistances, les CDN de Reims, de Rouen, de Valence, etc.).

FRÉDÉRIC RAVATIN — Fondateur et directeur de l'agence CREATIME.
Ingénieur des Mines avec une spécialisation dans les sciences de la Terre, Frédéric Ravatin a conduit durant plusieurs années des missions de prospection dans le monde, dans les domaines de la géothermie, des ressources en eau et des ressources minérales. Par ailleurs, passionné de médiation et de création dans les domaines des sciences et des arts du spectacle, il fonde ensuite l'agence d'ingénierie culturelle CREATIME au sein de laquelle il exerce depuis 20 ans le double métier d'expert dans le développement culturel, et de scénographe / muséographe / maître d'œuvre. Il développe actuellement un grand nombre de projets immersifs.
Il croit beaucoup en l'immersion comme forme de nouvelles narrations inspirantes du 21e siècle, qui permet de faire voyager le visiteur dans des mondes recrées ou imaginés, dans lesquels la frontière entre réel et imagination est de plus en plus fine, loin des modèles de « confrontation » que sont le rapport spectateur / scène, spectateur / écran de cinéma...





IMMERSION
DANS UNE ENTREPRISE

FACE À FACE

« Cette histoire commence par un coup de fil de l'équipe de l'Atelier Arts Sciences qui me propose d'intégrer un programme de recherche nommé *FACE* au sein de l'entreprise Renault. Comme je suis très curieux je dis oui. Et me voilà avec ma valise devant le gigantesque technocentre Renault de Guyancourt. J'ai l'impression de rentrer dans le film *Bienvenu à Gattaca* et dès le départ je comprends que je ne comprendrai rien. Je suis au milieu d'une soixantaine d'ingénieurs chevronnés qui parlent une langue qui m'est totalement étrangère. Je suis un étranger. Alors commence mon travail d'immersion, j'observe tout, j'écoute, je note,j'enregistre, j'interviewe. Pendant six mois je viens régulièrement passer du temps au sein de l'équipe de *FACE*, qui veut innover et tester de nouvelles méthodes de travail, pour petit à petit y faire mon nid... et ne plus être étranger ! Ce qui permet à chacun de décaler son regard, de prendre du recul et de travailler autrement ! »
Dans ses performances, Nicolas Ramond nous fait revivre des moments captés sur le vif, des réunions au sommet, des réflexions, des sauts technologiques, des hauts et des bas... qu'il a poétisés et mis en scène.

PERFORMANCES
(durée 20 min)
JE 13 — VE 14 / 11H30 / 17H
SA 15 / 12H / 14H30
Sur réservation auprès de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences au 04 76 90 00 45 ou sur place à l'accueil dans la limite des places disponibles.

Artiste
Nicolas Ramond, auteur, metteur en scène, comédien — **Julie Aminthe**, auteure
Entreprise
Renault - Technocentre Renault de Guyancour — **Antoine Vuillaume**, chef de projet — **Yacine Ladjici**, chef de projet adjoint

En résidence à l'Atelier Arts Sciences.

NICOLAS RAMOND, directeur artistique de la compagnie Les Transformateurs, acteurs incontournables du paysage artistique et culturel Rhône-alpin

Comédien formé au sein du Théâtre École de l'Attroupement, il a travaillé sous la direction de Denis Guénoun, Jean-Michel Bruyère, Patrick le Mauff, Wladyslaw Znorko, Sylvie Mongin-Algan...
Dès 1985, tout en continuant une carrière de comédien, il conçoit et met en scène ses propres spectacles. Il fonde en 1992 la compagnie Les Transformateurs dont il est le directeur artistique
Créés en 1992, Les Transformateurs s'intéressent aux principes de décalage, au détournement des codes de représentation et des modes de perception.
Les Transformateurs cherchent à parler d'aujourd'hui aux gens d'aujourd'hui en interrogeant nos préoccupations contemporaines (la frontière, la bioéthique, le travail, le rêve, la mémoire, l'habitat, la / l'(a)normalité...). Les questions de l'humain et de l'identité tracent le fil rouge de leur réflexion.

Au delà des genres et des «cloisonnements» qu'ils peuvent parfois induire, chaque idée directrice donne naissance à un projet singulier qui tente de dépasser les rapports conventionnels existants entre le plateau et la salle, le public et les artistes. À chaque nouvelle création, Les Transformateurs cherchent à définir la juste place de celui-ci : au plateau, dans l'espace public ou à la croisée.

Les Transformateurs développent une pratique scénique originale qui associe plusieurs modes d'expression : théâtre, danse, musique, vidéo, marionnette, cirque...
C'est le propre de leur identité.
Nicolas Ramond, un artiste en résidence en entreprise, un nouveau format proposé par l'Atelier Arts Sciences.

JULIE AMINTHE
Née en 1984. Après un Master de Philosophie, elle rejoint le département « Écriture Dramatique » de l'École nationale supérieure des arts et des techniques du théâtre (Lyon). Son cursus terminé, elle devient rédactrice pour le site d'art contemporain parisART, travaille en tant que dramaturge pour les Fictions de France Culture, participe à une dizaine de bals/cabarets littéraires et répond à plusieurs commandes d'écriture (Binôme: *Le Poète et le Savant* – édition 6, compagnie Les Sens des Mots – Paris ; *Lever de rideau*, festival Regards Croisés – Grenoble ; *Quel amour!*, Théâtre Joliette – Marseille ; etc.)
Parallèlement à cela, elle orchestre de nombreux ateliers avec des publics divers (collégiens, résidents en maisons de retraite, primo-arrivants, lycéens professionnels, étudiants en Arts du spectacle), en lien avec différentes structures comme Théo Argence à Saint-Priest, Théâtre 95 à Cergy-Pontoise, Bibliothèque Armand Gatti à La Seyne-sur-Mer, Université Stendhal à Grenoble.
Quant à ses pièces, cinq d'entre elles sont publiées aux Éditions Quartett : *Une famille aimante mérite de faire un vrai repas* (mise en scène par Dimitri Klockenbring, Thibault Rossigneux puis Marie-Hélène Aïn), suivie de *À pas de Lou*, Mario del Bandido, *Jours de Gala* (qui constituent les trois premiers volets d'une saga théâtrale destinée à la jeunesse) et *Avec Nous l'Apocalypse.*
Enfin, ses différents projets dramatiques lui ont permis d'obtenir les encouragements du Centre national du théâtre, l'aide au compagnonnage de la D.G.C.A., ainsi qu'une bourse de résidence et une bourse de création versées par le Centre national du livre.



ICI

de **Stéphane Bonnard**
Lecture par l'auteur, co-directeur artistique de
Komplex KapharnaüM

« Ce texte est une traversée d'époque. Entre ce qui nous est "promis", ce que nous vivons au présent, et un frémissement des possibles. Il y sera question de Je, de Ils, de Nous. De vous ? Sans défaitisme ni angélisme, ce texte est une tentative simple de nommer, cette humeur si particulière que transpire notre monde.
Et comme ce texte est en cours d'écriture, comment résumer quelque chose en cours, sinon mettre une citation, ça fait toujours du bien les citations : *L'enfer des vivants n'est pas chose à venir : si il y en a un, c'est celui qui est déjà là, l'enfer que nous habitons tous les jours, que nous formons, d'être ensemble. Il y a deux façons de ne pas en souffrir.*
La première réussit aisément à la plupart : accepter l'enfer, en devenir une part, au point de ne plus le voir. La seconde est risquée et demande une attention, un apprentissage, continuels : chercher et savoir reconnaître qui et quoi, au milieu de l'enfer, n'est pas l'enfer, et le faire durer, et lui faire de la place. (I. Calvino) »

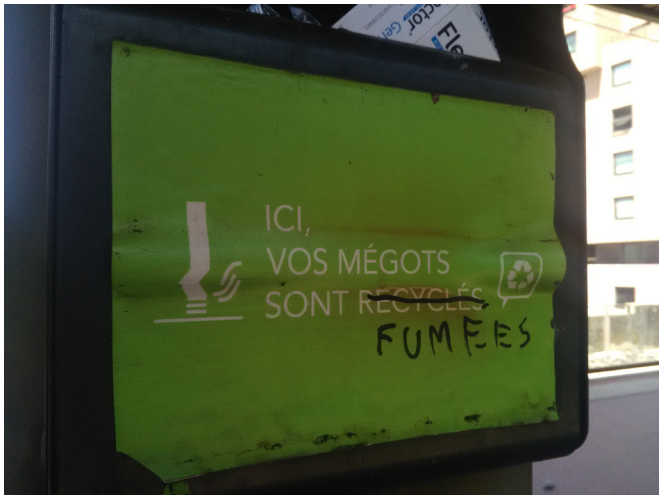
LECTURE (durée 1h)
SA 15 / 16H
Sur réservation auprès de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences au 04 76 90 00 45 ou sur place à l'accueil dans la limite des places disponibles.

Aide à l'écriture, Hexagone Scène Nationale Arts Sciences.

+ LE FORUM
+ LE SALON

→ Retrouvez Stéphane Bonnard dans la conférence « Réchauffement artistique ! » à l'Auditorium Grenoble INP. **JE 13 / 17H30** (p. 45)
et sur l'installation *migration – Une architecture de soleil.* (p. 22)

STÉPHANE BONNARD co-fonde en 1996 KompleX KapharnaüM, une compagnie d'interventions urbaine qui travaille à l'émergence d'une parole singulière dans l'espace public.
Ses spectacles sont joués dans les grands festivals de théâtre de rue, programmés par les Scènes nationales (Bonlieu, le Channel, Culture Commune, L'Hexagone), Avignon (2004 et 2012) ainsi qu'à l'étranger (Espagne, Portugal, Belgique, Pologne, Autriche, Angleterre, Corée du Sud). Il multiplie les collaborations avec des musiciens, vidéastes, comédiens, plasticiens. En 2004, lors de la co-écriture d'un projet avec Guy Alloucherie, il décide de se consacrer à son travail d'auteur, parallèlement à la performance. Il poursuit alors un cycle sur le monologue et l'accentue par la création d'une trilogie *Notre Décennie* qui sera publiée en 2018 aux Editions Espaces 34 :
— *25*, en 2011, est mis en lecture au festival Actoral, au NTH8 (Lyon) et dans des festivals régionaux (Théatréalité, Dindes folles...)
— *L'Immobile*, en 2014, bénéficie de l'aide à la production du CNT ainsi que de celle de la SACD. Le texte est mis en onde par France Culture. Il est créé au CDN de Lyon en 2017.
— *Rudimentaire*, en 2015, écrit à Montévidéo (Marseille) puis à la Charteuse de Villeneuve-lez-Avignon.
En 2017, il écrit *Zone Humide*, une commande de la compagnie Sens Inverse.
Il poursuit un travail de lecteur/performeur avec des musiciens d'horizons divers.
Il anime des ateliers d'écriture auprès de publics qui sont en délicatesse avec l'écrit.
Il organise, depuis 2006, un principe de rencontres artistiques pluridisciplinaires dans le quartier où est implantée la compagnie.



DÉAMBULATION THÉÂTRALE

INGÉNIEUSES CONFIDENCES

RÉFLEXION POÉTIQUE ET POLITIQUE SUR LE PROGRÈS SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE À GRENOBLE

Nous vous proposons dans cette déambulation théâtralisée de voyager dans le temps et d'appréhender l'incroyable accélération de la recherche scientifique et technique du bassin grenoblois.
Quatre stations pour raconter quatre histoires d'un territoire si particulier :
— L'or gris, le ciment, ce matériau révolutionnaire qui a transformé toute la civilisation urbaine contemporaine.
— La naissance de la houille blanche, l'électricité de montagne, une énergie à jamais renouvelable.
— L'or blanc et l'essor touristique fantastique qu'il a produit.
— L'or vert, la véritable richesse de ce territoire, les arbres.
Ces quatre aventures qui ressemblent à des contes ont pris naissance dans des collectes de témoignages et d'anecdotes et vous seront racontées et mises en musique par la compagnie des Petites Utopies.

Lors de ce spectacle seront testées des lunettes à histoire : « les lunettes Jules Verne », sur lesquelles travaillent des chercheurs du CEA, un designer, une entreprise et la compagnie, dans le cadre d'une résidence à l'Atelier Arts Sciences.

JE 13 — SA 15 / 14H
(durée 1h30 — à partir de 10 ans)
Rendez-vous à l'accueil — Hall de MINATEC.
Sur réservation auprès de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences au 04 76 90 00 45 ou sur place à l'accueil dans la limite des places disponibles. Prévoir de bien se couvrir !

Artistes
Bruno Thircuir, texte et mise en scène — **Alphonse Atacolodjou**, **Isabelle Gourgues** et **Mehdi Belhaouane**, comédiens — **Francis Mimoun**, musicien et compositeur — **Cati Réau**, accessoiriste — **Marika Gourreau**, graphisme et communication — **Antoine Richel**, **Mélina Cormier**, administration et production
Chercheurs
Elisabeth Delevoye, CEA – Léti, système autonome — **Yann Lee**, CEA - Dopt
Entreprises associées
Antoine Turquet (Microoled), chef de produit — **Patrice Pointet Création**, designer lunettes

Une coproduction de Grenoble-Alpes-Métropole, DRAC Rhône-Alpes, Région Auvergne-Rhône-Alpes, Département de l'Isère, Ville de Grenoble.

LA FABRIQUE DES PETITES UTOPIES, UNE COMPAGNIE GRENOBLOISE

Imaginée en 2000, La Fabrique des petites utopies est une compagnie de théâtre indisciplinée qui tente de raconter le monde d'aujourd'hui de manière politico-poétique. Leurs créations mélangent les arts : théâtre, cirque, marionnette, vidéo, musique, chant... Pour les spectacles pluridisciplinaires la compagnie a inventé et fabriqué un camion théâtre de 100 places et un chapiteau de 300 places.

La compagnie, basée à Grenoble, regroupe autour du metteur en scène Bruno Thircuir et des artistes fidèles depuis de nombreuses années : des comédiens Alphonse Atacolodjou, Isabelle Gourgues et Océane Bret, un musicien Francis Mimoun et une créatrice d'accessoires Cati Réau.
Le collectif se compose aussi d'un artiste de cirque Simo Nahhas, d'un régisseur général Fanch Péricault, d'une régisseuse lumière Clémence Dupuy, d'un régisseur son Willfried Lamoureux, d'une graphiste et vidéaste Marika Gourreau, d'un administrateur de production Matthias Charre et d'un gestionnaire administratif Antoine Richel.

La troupe depuis maintenant presque 20 ans est donc enrichie par des univers artistiques et poétiques multiples qui viennent stimuler en permanence leurs recherches et leurs créations.

BRUNO THIRCUIR

"J'ai réellement découvert le théâtre en Afrique; cela peut sembler curieux qu'un jeune français rencontre le théâtre en Afrique, mais c'est ainsi. C'était il y a dix ans, au Bénin, le théâtre était vital, tant pour ceux qui le faisaient, que pour les foules qui y assistaient.
J'ai compris que je voulais faire partie de cet engagement-là"
Bruno Thircuir, juin 2001

Elève à l'école du Théâtre National de Chaillot, Bruno Thircuir part pour l'Afrique en 1995 et monte une pièce au Bénin, *Le Roi se meurt*. En 1996, il monte *Les tribulations de Môssieu et de son valet*, balade théâtrale, mise en scène à Cotonou et tournée en France et en Afrique.
De retour en France, il joue comme comédien dans *La femme* de Gilles de Bourdouxhe, puis dans *Crime et Châtiment*, mis en scène par Chantal Morel.
Il repart à l'étranger, au Liban, comme assistant à la mise en scène sur *Les Nuits Guerrières*, création de Gilles Zaepffel.
De ses nombreux voyages, Bruno Thircuir a ramené entre autres le désir de créer un théâtre à la croisée des cultures, d'où cette volonté de composer son équipe avec des personnes aux histoires et aux vécus très différents.
En 2000, il monte la Fabrique des petites utopies, avec laquelle il créé *Monstres et Saltimbanques* de Wole Soyinka, qui tournera au Bénin et en France.
Les créations se succèdent depuis.



VISITEZ LE SALON AUTREMENT AVEC LE MEDIALAB

Le Média Lab est un outil numérique collectif animé qui a pour objet d'impliquer les participants — public et porteurs de projet, artistes et scientifiques — dans l'animation et la documentation directe de l'événement.
Par ailleurs, Le Média Lab utilise plusieurs supports numériques et audiovisuels à caractère participatif et permet de relayer le Salon sur les réseaux sociaux. Il est co-organisé avec deux partenaires : La Maison de l'Image, La Casemate - Grenoble.

#XPA20

PLATEAU TV

LA MAISON DE L'IMAGE

https://www.maison-image.fr

La Maison de l'Image vous propose de vivre en direct les trois jours du salon au travers d'un plateau TV participatif, où se dérouleront des interviews en direct. Devenez cadreur, régisseur, chef de plateau, animateur le temps de la production de ce plateau TV*.

Des ateliers Vidéolab pour réaliser des reportages en « tourné-monté », et Photolab pour réaliser des reportages photo sur le Salon, mais aussi sur les coulisses du Média Lab et du plateau télé seront proposés les jeudi et vendredi au public scolaire, universitaire et associatif. Le samedi, découvrez également une autre façon de visiter le salon, seul ou en famille.

* Aucune formation pré-requise n'est demandée, un accompagnement est proposé sur place.



DU SALON AUX RÉSEAUX

LA CASEMATE, CCSTI - GRENOBLE

https://lacasemate.fr

La Casemate propose avec son Média Lab — dispositif d'animation territoriale qui recourt aux outils numériques et à la narration pour élaborer des contenus artistiques, scientifiques ou culturels — de produire de manière collaborative une captation de l'événement sur les réseaux sociaux généralistes ainsi que sur Échosciences, le réseau local de la culture scientifique.
www.echosciences-grenoble.fr

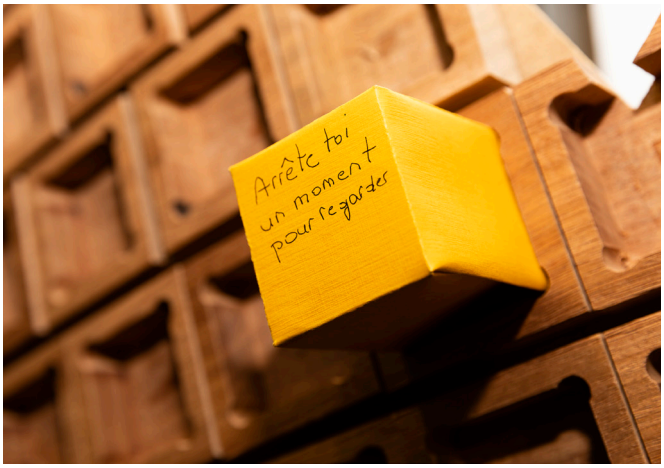
Au programme : live-tweet, dessins en direct, Facebook live, articles Échosciences, photos, etc., le tout réalisé par une équipe de bénévoles accompagnés par les responsables du Média Lab. Le public sera également acteur de cette captation, notamment sur Instagram, grâce à un jeu de carte dédié à la conception de stories créatives.

Plus d'infos :
https://medialab.lacasemate.fr



VISITEZ LE SALON AUTREMENT : VERS UNE ÉCOLOGIE DE LA PERCEPTION : PRENEZ VOS CARTES EN MAIN !

par **Lucie Conjard**, doctorante EHESS, CIFRE
chez Octo Technology



Été 2018, l'Atelier Arts Sciences crée pour le MAIF Social Club l'exposition « Attention Intelligences ! » sur une idée originale de Lucie Conjard.
Au centre de l'exposition : *Traverser le Miroir* est un dispositif d'exploration de nos manières d'être attentif. Il permet au spectateur de se regarder en train de regarder les œuvres et de découvrir sa propre attention.

EXPERIMENTA 2020, c'est sous le titre *Attention Intelligences !* que Lucie Conjard vous propose une nouvelle série d'exercices pour vous observer en train de voir les œuvres du Salon. Une manière simple et sensible de cultiver vos facultés de concentration, de perception, d'exploration et de connaissance de soi... Le début d'une écologie de la perception qui nous forge un esprit critique.
Prenez vos cartes en main !



CARTE 1
ATTENTION RÉFLEXIVE
Petit exercice d'auto-observation
Nous pouvons être attentifs à la manière dont nous sommes attentifs. Avant la visite du Salon, dans quel état nous trouvons-nous ? Cela va-t-il impacter notre perception des œuvres ?

CARTE 2
BATAILLE POUR L'ESPACE NEURAL LIMITÉ
Petit exercice d'auto-manipulation
Nous sommes invités à questionner notre réaction spontanée aux œuvres. Pourquoi réagissons-nous comme cela ?

CARTE 3
ACCROISSEMENT DE NOTRE FACULTÉ DE REMARQUER
Petit exercice de bégaiement
Que n'avons-nous pas vu, et pourquoi ?

CARTE 4
NOODIVERSITÉ
Petit exercice d'auto-altération
Nous sommes invités à nous mettre dans la peau d'un autre spectateur. Quelles autres réactions aux œuvres aurions-nous pu avoir ?

CARTE 5
DISTRACTION ÉMANCIPATRICE
Petit exercice de suspension
Laissons décanter...

EXPERIMENTA HORS LES MURS

HALL DE L'HEXAGONE MEYLAN

11 > 21 FÉVRIER
Horaires d'ouverture de l'Hexagone

INSTALLATION

ENTOMOLOGIE DE FAÇADE

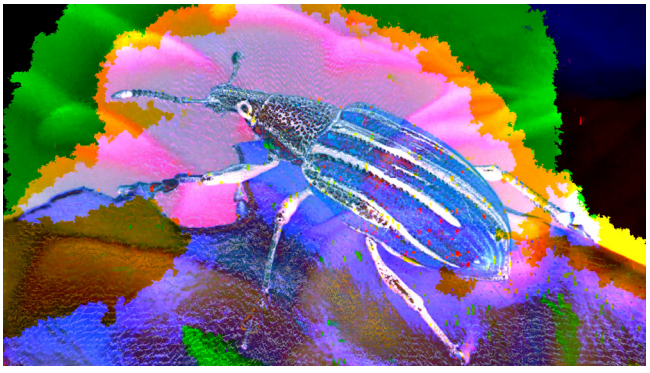
de **Lionel Palun**

EXPERIMENTA, le Salon sera également à l'Hexagone ! Et pour la première fois la vitrine de l'Hexagone se transforme en installation vidéo. Elle devient une frontière organique et poreuse entre la quiétude de la flore urbaine de la façade et le fourmillement humain du hall de l'Hexagone.
Chaque spectateur devient un insecte parcourant une jungle numérique vivante sous le microscope poétique de l'électro-vidéaste Lionel Palun, en résidence Arts Sciences à l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences, avec le soutien du Département de l'Isère.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Lionel Palun dans la conférence «Citoyennes, citoyens européens, et si on s'émancipait ?» à l'Auditorium Grenoble INP.
JE 13 / 14H (p. 43)

LIONEL PALUN - Electro-vidéaste
Il a un parcours universitaire de physicien : ingénieur de l'ENSPG (Physique) et docteur de l'UJF (nanoélectronique). Il a travaillé 2 ans comme enseignant chercheur à Grenoble au LPCS (électronique). Après une rencontre avec la danse contemporaine et en particulier le travail de la Cie Pascoli, il bifurque vers une recherche singulière autour du rapport entre l'image et la scène, visant à faire de ce média un acteur à part entière du spectacle, au même titre que la danse, le texte, le son ou la lumière.
IL est co-fondateur de l'association 720 Digital, membre du comité de rédaction du magazine trimestriel Revue & Corrigée et a été membre de la collégiale du 102 et membre pendant 5 ans du conseil d'administration de CitéDanse.
De 2015 à 2017 il a été en résidence à l'Atelier Arts Sciences à Grenoble dans le cadre du projet H2020 Europe-Japon Festival.
Depuis septembre 2017, Lionel Palun est artiste associé à l'Hexagone Scène Nationale Arts-Sciences de Meylan dans le cadre d'une résidence de 3 ans financée par le Conseil Départemental de l'Isère.
https://www.wordpress.lionelpalun.com



MC2: GRENOBLE

À PARTIR DU 11 FÉVRIER
Horaires d'ouverture de la MC2:
Vernissage **MA 18 / 18H30**

EXPOSITION DE PHOTOGRAPHIES

DOLOR

de **Charlotte Audureau**



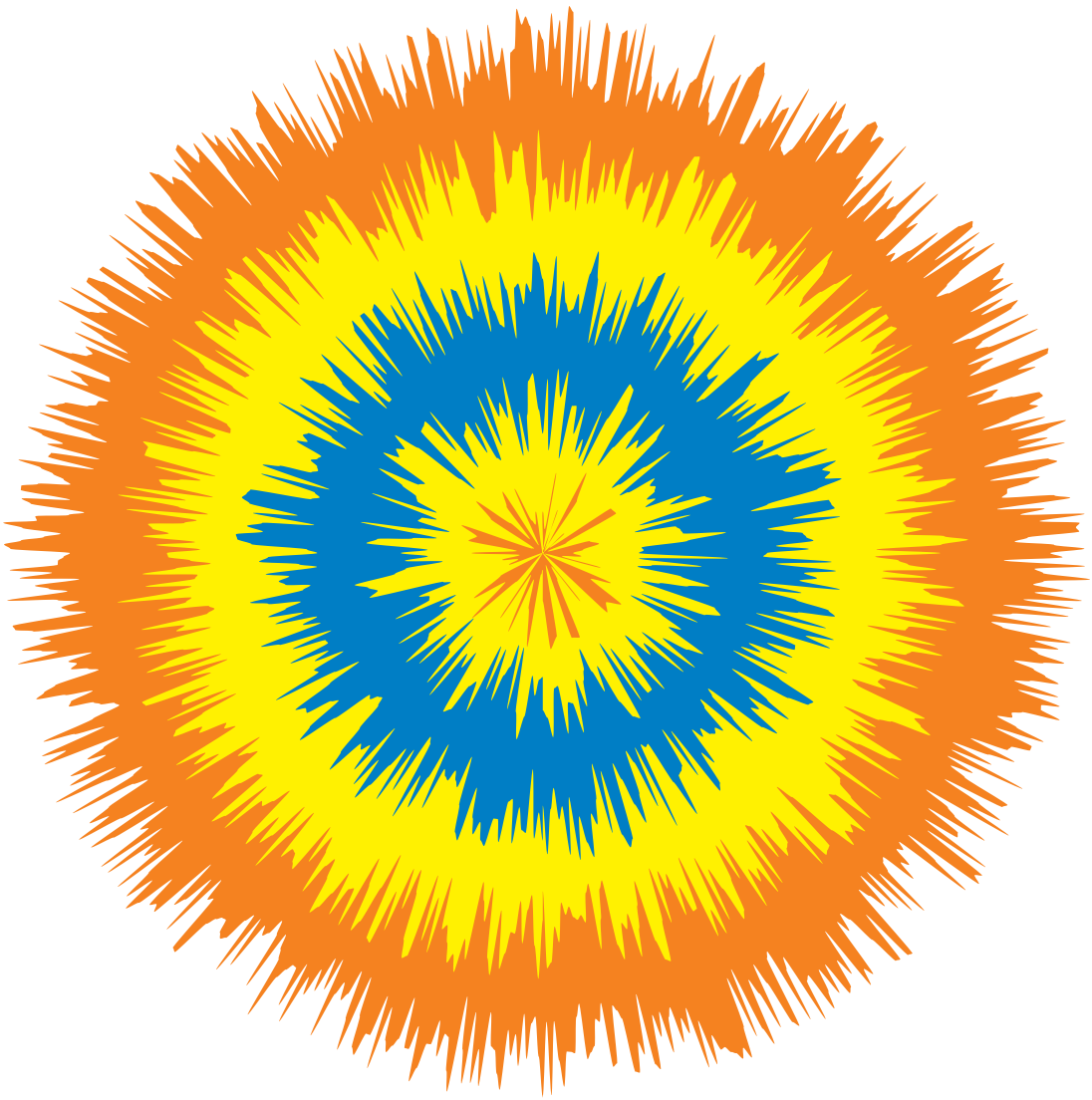
Avec la série *Dolor*, Charlotte Audureau propose un travail à la fois documentaire et expérimental.
La série dévoile l'intimité des douleurs de chaque danseur à travers leurs examens médicaux. Le spectre de l'imagerie médicale se dessine en filigrane sur le corps blessé des danseurs. Elle superpose les examens, IRM, radiographies, scanners aux photographies des corps en mouvement. Le corps en souffrance des danseurs devient alors sujet de recherche. Comment vivent-ils avec leurs blessures ? La démarche artistique leur permet de rendre visible leur douleur, leur donner un sens pour tenter de les cicatriser.

En partenariat avec la MC2:

CHARLOTTE AUDUREAU
Charlotte Audureau est une passionnée des images et des âmes, qui a su placer l'homme et le mouvement au centre de son travail.
Si le cinéma est l'une de ses passions (devenue profession après des études supérieures à Paris), la danse est au cœur de sa vie de tous les jours. Ce sport débuté à 4 ans ne la quittera jamais. C'est donc tout naturellement que ses premiers sujets en photographie et derrière la caméra tournent autour du mouvement. Celle qui s'est rapidement spécialisée dans le documentaire a fait un travail de montage ou d'assistante sur plusieurs long métrages.
Réalisatrice et monteuse de nombreuses vidéos musicales (pour la maison de disque Believe Digital), elle a développé en parallèle des projets personnels tels que le court métrage Sur les pointes de l'indifférence en 2013, un film qui danse la liberté puis Awake, une réflexion sur la renaissance, en 2015.
Charlotte la photographe a également régulièrement exposé ses œuvres en France et à l'étranger et elle travaille pour le CNDC d'Angers depuis plusieurs années.
Ce qui intéresse Charlotte Audureau est de mettre en lumière des sensations, des états d'âme. Comme sur ses séries photographiques, de Lignes de vie, travail bouleversant sur ce que les mains disent des hommes, Dolor où elle essaie de comprendre ce qu'est une blessure et comment on vit avec, ses paysages d'Argentine, son pays de cœur ou Transe qui traite du lâcher-prise à travers la mobilité des corps.
Et à chaque image de Charlotte, l'on retrouve cette mise en poésie des âmes qui permet de mieux appréhender les étapes de vie, les siennes comme celles de ses "autres" qui la passionnent.

Extraits écrits par Adeline Lajoinie

LE FORUM



EXPERIMENTA, LE FORUM

FÉVRIER

JE 13 9H > 19H
VE 14 9H > 19H
SA 15 10H > 19H

AUDITORIUM GRENOBLE INP

ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE

10 TABLES RONDES POUR METTRE EN PERSPECTIVE LES ENJEUX D'AUJOURD'HUI

Elles abordent les thématiques soulevées par les artistes et les scientifiques dans les œuvres présentées dans le Salon : la poésie des algorithmes, l'IA et les discriminations, l'IA et la création artistique, la souveraineté technologique, les enjeux et les pratiques de projets arts sciences en milieu scolaire, la création et la production artistique à l'heure des enjeux environnementaux, la société de surveillance et la science-fiction…

4 tables rondes internationales seront proposées dans le cadre de deux projets européens* dont nous sommes partenaires.

Ces tables rondes s'adressent à tous les publics.

* European ARTificial Intelligence Lab, co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et PRESTIGE, co-financé par le programme Horizon 2020 de l'Union Européenne (Grant Agreement 761112).

Ces tables rondes seront proposées en flux direct par CityScop Production sur www.experimenta.fr

JE 13 / 10H30 > 11H45

Traduction simultanée français / anglais

ALGORITHMES POÉTIQUES

Après l'avènement de l'ordinateur, celui des algorithmes et l'étendue massive de l'IA, quelle place accorder aux expériences sensibles, à la poésie, au rêve dans les outils informatiques ? Quelle approche esthétique du monde nous donnent à voir le code informatique et les algorithmes ? Comment s'en saisissent les artistes ? Quels nouveaux récits nous permettent-ils d'inventer ? Quelles nouvelles formes de narration ? Envisager un code informatique poétique nous amène à dépasser l'image d'une technologie performative, efficiente au profit d'une technologie esthétique en soi, poétique.

Intervenants

Gilles Alvarez, directeur artistique de la Biennale des Arts numériques Némo

Philippe Bootz, agrégé de physique, docteur en physique, docteur en Information et communication, Maître de conférences à l'université Paris 8, membre du Comité exécutif de l'école universitaire de recherche ArTeC chercheur, Paris 8

Yann Nguema, artiste multimédia (***P.R.I.S.M*** **P. 6**)

Animatrice

Claire Richard, auteure, journaliste, traductrice, rédactrice en chef du Digital Society Forum

Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et par IDEX - UGA.

GILLES ALVAREZ

Diplômé en sciences politiques, ancien cinéaste et exploitant de salles de cinéma, il est aujourd'hui Directeur de la Biennale Internationale des Arts Numériques de Paris/Île-de-France et responsable de l'événementiel à Arcadi, organisme associé de la Région Île-de-France. Il a notamment mis en place l'Aide à la création multimédia expérimentale qui a soutenu plus de 250 projets d'installations multimédias et de performances audiovisuelles en 10 ans. Dans le cadre du Festival Némo, qu'il a créé et dirige depuis 1997, il a notamment signé la programmation des expositions «Cinéma interactif» (Forum des images, 2004), « Regards caméra » (Forum des images, 2005) «Cinéma d'ameublement» (2006, Espace Paul Ricard), « Out of the Blue/Into the Black » (BIAN de Montréal 2012) et « Troublemakers : Sensation Versus Digital » (Le CENTQUATRE-Paris, 2013). Il vient d'assurer la direction d'un événement majeur dans le paysage des arts numériques en France : Némo – Biennale Internationale des Arts Contemporains Numériques de Paris/Île-de-France 2015, avec une grande thématique transversale « Prosopopées : quand les objets prennent vie », dans une cinquantaine de lieux. *La Biennale Némo se déroule d'octobre 2019 au 9 février 2020 dans 40 lieux en île-de-France.*

PHILIPPE BOOTZ

Agrégé de physique, docteur en physique, docteur en Information et communication, Maître de conférences hdr à l'université Paris 8, directeur adjoint du laboratoire paragraphe, ancien Président du laboratoire d'excellence Arts-H2H, membre du Comité exécutif de l'école universitaire de recherche ArTeC. Ses thématiques de recherche portent sur la littérature numérique, et plus particulièrement la poésie numérique,la sémiotique du numérique, la rhétorique liée au code informatique et la modélisation en communication Je suis auteur en poésie programmée depuis 1978, le plus ancien éditeur numérique en poésie (revue alire : 1989-2009) et membre fondateur de collectifs d'auteurs : L.A.I.R.E (français) en 1988 et Transitoire Observable (international) en 2003

Il est Président du réseau européen des littératures numériques, membre fondateur du réseau sud-américain de littérature numérique,membre d'honneur de l'association panafricaine de littérature numérique et ancien membre du comité directeur de l'electronic Literature Organization.

Ses réalisations sont publiées dans les principales revues et anthologies de littérature numérique (Doc(k)s, ELMCIP, ELO) et mes installations de poésie numérique sont régulièrement exposées dans des festivals internationaux (Paris, Linz, Buenos-Aires, Naples...)

JE 13 / 14H > 15H15

Traduction simultanée français / anglais

CITOYENNES, CITOYENS EUROPÉENS, ET SI ON S'ÉMANCIPAIT ?

Souveraineté technologique : l'Europe, par le renouvellement des imaginaires, peut-elle repenser l'usage et la création de ses technologies ?

Le développement des technologies est un véritable enjeu de souveraineté. La souveraineté technologique confère à celui qui la détient un pouvoir qui transcende les états et dépasse les frontières. La Chine et les États-Unis l'ont bien compris. Valeurs, manières de faire, de penser et d'agir sont transmises à travers des outils technologiques qui inondent les marchés mondiaux et européens. Présentes à la fois dans les sphères publiques et privées, elles sont pour la plupart créées et détenues par de grandes multinationales. Comment l'Europe se positionne-t-elle ? Quels imaginaires est-elle en train de développer ?

À l'inverse, la maîtrise des technologies, tant sur les usages et les pratiques que sur la création du *hardware* et du *software* peut contribuer à une forme d'émancipation citoyenne. En favorisant l'autonomie d'une société par la réappropriation des savoirs et savoir-faire autour des outils technologiques, la souveraineté technologique prend un autre sens. Ces deux formes de souveraineté technologique sont-elles conciliables, si oui, quels enjeux ? Quelle Europe pour demain ?

Intervenants

Agniezka Jelewska, professeure directrice et co-fondatrice du Humanities / Art / Technology Research Center - Université Adam Mickiewicz à Poznań, vice-doyenne de la Faculté d'anthropologie et des études culturelles de l'AMU. Auteure des livres *Sensorium* (2012) et *Ecotopias*, **Demo TIC**, communauté d'usagers (en attente de confirmation) — **Lionel Palun**, artiste électro-vidéaste, associé à l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences (***Entomologie de façade*** p. 40)

Animateur

Thierry Ménissier, professeur des universités en philosophie à l'UGA, responsable de la Chaire «Ethique et IA» au sein de MIAI (Multidisciplinary institut in artificial intelligence).

AGNIESZKA JELEWSKA

Professeure, directrice et cofondatrice du Centre de recherche en sciences humaines, en art et en technologie de l'université Adam Mickiewicz de Poznań (artandsciencestudies.com), vice-doyen de la Faculté d'anthropologie et d'études culturelles de l'AMU. Auteur des livres *Sensorium* (2012) et *Ecotopias*. The expansion of technoculture » (2013) et rédacteur en chef de *Art and Technology in Poland*. *Du cybercommunisme à la culture des moqueurs* (2014). Elle examine principalement les relations transdisciplinaires entre la science, l'art, la culture et la tech-

nologie au 20e et 21e siècle, leur dimension sociale et politique. Elle a enseigné, entre autres, à l'Université Kent à Canterbury, Folkwang Universität der Künste à Essen, Harvard University, Boston, Emerson College, Boston. Elle est également conservatrice et co-créatrice de projets artistiques et scientifiques : *Transnature is Here* (2013) ; *Post-apocalypsis* (2015) – médaille d'or du PQ 2016 ; *Anaesthesia* (2016) ; *Posthuman Data* (2019).

THIERRY MÉNISSIER est Professeur des Universités en philosophie à l'Université Grenoble Alpes. Agrégé de philosophie, Docteur de l'EHESS Paris en études politiques et Habilité à Diriger les Recherches en science politique à l'IEP de Grenoble, il fait partie de l'Institut de Philosophie de Grenoble (IPhiG). Ses recherches portent sur la transformation des principes de l'éthique publique, sur le leadership dans les contextes démocratiques, et sur l'innovation technologique et sociale. Il a occupé plusieurs fonctions stratégiques dans son université (Vice-Président Recherche sciences humaines et sociales, Vice-Président Valorisation scientifique). Il codirige le master management de l'innovation de Grenoble-IAE, formation dans lequel il co-encadre depuis 2013 le « Labo des Possibles », dispositif pluridisciplinaire et partenarial porté par le programme PIA/ANR Promising. Enfin, depuis juin 2019 il est responsable de la chaire « éthique & IA » au sein de l'institut interdisciplinaire en intelligence artificielle de Grenoble MIAI.

JE 13 / 15H30 > 16H45

Traduction simultanée français / anglais

IA IA ! IMAGINAIRES DES ARTISTES ET INFORMATIQUE AVANCÉE

Comment les artistes s'emparent-ils de l'IA ?

Solution magique aux grands maux de ce monde pour certains, prémices d'une apocalypse écologique, sociale et morale pour d'autres. Fantasme, compagnon du quotidien de certains, ennemie du libre arbitre et de la liberté pour d'autres, l'IA est partout et ne laisse personne indifférent. Tous les champs de recherche sont concernés par ses avancées. De l'objet au sujet, de l'outil au propos, la création artistique s'empare aussi de l'IA, de manières tout aussi variées que la multitude d'imaginaires qu'elle convoque. Entre démystification, éloge, critique et autres approches, les artistes représentent une clé de voûte pour comprendre toutes ces ambivalences. Longtemps protagoniste des ouvrages de science-fiction, tant dystopiques qu'utopiques, l'IA est depuis longtemps pensée par les artistes. Comment s'en emparent-ils ? Comment modifie-t-elle leur regard et façonne-t-elle leur travail ? Quelles nouvelles techniques, approches, outils, démarches artistiques en découlent ?

Intervenants

Birk Schmithüsen, artiste audiovisuel (***Speculative Artificial Intelligence*** p. 16)
Anna Ridler, artiste (***Mosaic Virus*** p. 9) **Thierry Fournier**, artiste plasticien (***Penser Voir*** p. 21)

Animateur

Andreas Brœckman, historien de l'art et conservateur, professeur invité d'histoire de l'art et de théorie des médias à l'Académie des Beaux-Arts de Leipzig

Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et du projet IDEX - UGA.

ANNA RIDLER

Artiste et chercheure. Elle vit et travaille à Londres.
Elle est diplômée du Royal College of Art, de l'Université d'Oxford, de l'Université des Arts de Londres et a une bourse au Creative Computing Institute de l'UAL. Elle a exposé dans diverses institutions et galeries culturelles, dont le Barbican, Hek Basel, Ars Electronica, Sheffield Documentary Festival, Leverhulme Centre for Future Intelligence, Tate Modern et le V&A. Elle a été membre de l'EMAP de l'Union européenne et lauréate du prix Dare Art 2018-2019. Elle a été mandatée par l'Université de Salford, la Photographers Gallery, Opera North, Live Cinema UK et Impakt Festival pour créer des œuvres. Artnet l'a classée parmi les neuf « artistes pionniers » qui explorent le potentiel créatif de l'AI et a reçu une mention honorifique dans le prix Ars Electronica Golden Nica 2019 dans la catégorie AI et art de la vie. Elle est actuellement nominée pour un prix « Design of the Year » décerné par le Design Museum pour son travail sur les ensembles de données et la catégorisation. Elle s'intéresse à la collecte d'information ou de données, en particulier des ensembles de données autogénérés, pour créer des récits nouveaux et inhabituels dans une variété de médias. Elle travaille actuellement avec le potentiel créatif de l'apprentissage automatique et fait des recherches à ce sujet.

BIRK SCHMITHÜSEN

Artiste audiovisuel né en 1986. Il est actuellement basé à Leipzig, en Allemagne. Son travail a été présenté dans les principaux festivals d'art médiatique, y compris Ars Electronica et Chaos Computer Congress. Birk Schmithüsen est titulaire d'un diplôme en beaux-arts et a obtenu une bourse EMAP/EMARE. Il a fondé l'artiste collégial Artesmobiles.
Les nouvelles technologies changent rapidement notre vie quotidienne. Comprendre le fonctionnement et les processus des technologies émergentes est essentiel pour participer au développement de notre avenir. Dans ses recherches artistiques, il ouvre des boîtes noires technologiques. Dans ses expériences esthétiques, il explore des concepts abstraits non perceptibles comme l'intelligence artificielle, les Big data et la vision informatique comme médias artistiques. Les résultats de la recherche sont mis en scène dans des installations immersives de nouveaux médias. Entre les approches explicatives par la visualisation des données, l'abstraction, la réutilisation esthétique des technologies émergentes et les concepts spéculatifs, il ouvre de nouvelles perspectives sur des sujets d'actualité.

THIERRY FOURNIER

Artiste plasticien et commissaire d'exposition indépendant. Sa pratique (installations, objets, pièces en réseau, vidéos, prints, performances) aborde principalement les enjeux des limites de l'humain, vis-à-vis du vivant au sens large et des technologies. Diplômé de l'École nationale supérieure d'Architecture de Lyon, il est né à Oullins en 1960. Son travail est très régulièrement exposé en France et à l'étranger.
Expositions personnelles récentes : Université de Montpellier III 2020, CAPA Aubervilliers 2018, Villa Henry Nice 2018, Musée d'art et d'histoire de Saint-Denis 2017, Lux Scène nationale de Valence 2015 et 2009, Kawenga Montpellier 2009... Commissariats d'exposition : Mécènes du sud Montpellier-Sète 2020, Mori Tower et Institut français de Tokyo 2019, Cité internationale des Arts Paris 2018, La Terrasse Nanterre 2016, La Panacée Montpellier 2015 et 2014, Château Royal de Collioure 2014, Zinc / Friche

Belle de Mai, Marseille 2013, Fort Lagarde 2012, Centre Pompidou 2011...
Il codirige l'atelier et collection publique Collection Artem à l'Ensad Nancy et dirige l'atelier d'art contemporain l'Exercice du regard à Sciences Po Paris ; il a coordonné le groupe de recherche EnsadLab Displays à l'Ensad, Paris, jusqu'en 2019. Il était également artiste-professeur invité au Fresnoy, Studio national des arts contemporains, en 2018. Il vit et travaille à Aubervilliers.

JE 13 / 17H30 > 19H

Traduction simultanée français / anglais

RÉCHAUFFEMENT ARTISTIQUE !

Comment création et production artistiques tiennent compte des enjeux environnementaux ?

Grâce à la prise de parole publique alarmante d'institutions mondiales et de personnalités du monde scientifique, l'urgence d'un changement de modèle dans nos manières de produire, travailler, consommer, se déplacer ou créer s'installe progressivement dans les consciences collectives.
Des artistes intégrent les enjeux environnementaux dans leur travail de création et de production. Certains d'entre eux utilisent massivement les dernières technologies de l'image, du son et des logiciels. Quelles solutions techniques et technologiques trouvent-ils pour réduire leur impact environnemental et énergétique tout en conservant une qualité de production ? Quel écho trouvent-ils auprès des structures de diffusion ?
Mêler l'approche par les usages à l'approche scientifique peut apporter à la filière culturelle et artistique des solutions innovantes et collaboratives.

Intervenants
Stéphane Bonnard, directeur artistique - Cie KompleX KapharnaüM (***migration - Une architecture de soleil*** p. 22)
Ezra, directeur artistique - Cie Organic Orchestra (***ONIRI 2070*** p. 24)
Cindy Liotard, CEA-Liten, ingénieure chercheuse, Laboratoire technologies batteries
Thibault Gutel, CEA-Liten, ingénieur chercheur - Laboratoire des Composants pour Batterie - projet PRESTIGE
Jérémie Paris, chargé d'études Bureau d'études de l'Opéra de Lyon
Animateur
Jérôme d'Assigny, directeur régional AURA, ADEME

Dans le cadre du PRESTIGE, co-financé par le programme Horizon 2020 de l'Union Européenne (Grant Agreement 761112).

STÉPHANE BONNARD

Autodidacte, Stéphane Bonnard assume la co-direction artistique de KompleX KapharnaüM depuis 1996. Il travaille à l'émergence d'une parole singulière dans l'espace public en collaboration avec des artistes, musiciens, vidéastes, comédiens et plasticiens. Il écrit, met en scène, des spectacles et des fictions urbaines où s'impliquent artistes et habitants. En parallèle, il approfondit un travail d'écriture qui se traduit par une trilogie autour du monologue, "Notre Décennie", éditée en septembre 2018. Cette recherche autour du mot, l'amène à prendre régulièrement le micro accompagné de musiciens et à creuser un sillon dans la performance sonore, le conte musical avec, en toile de fond, toujours, l'urbain.

JÉRÔME D'ASSIGNY

Directeur régional Auvergne-Rhône-Alpes, ADEME
Il est diplômé d'un DESS de Droit de l'environnement de l'IAE de Paris. Il commence sa carrière chez Eco-Emballages en 1998 où il participe à la mise en place des collectes sélectives en Île-de-France et en Haute-Normandie. En 2006, il devient Responsable régional Île-de-France. En 2008, il participe à la création de l'éco-organisme des papiers, EcoFolio en tant que responsable collectivités et développement. En 2012, il rejoint l'ADEME à Lyon comme Directeur régional adjoint où il participe à la fusion des directions Rhône-Alpes et Auvergne. En 2017, il prend la responsabilité de la Direction régionale Auvergne-Rhône-Alpes.

VE 14 / 10H30 > 11H45

Traduction simultanée français / anglais

C'EST PAS MOI, C'EST L'IA !

Comment lutter contre l'amplification des discriminations dans les programmes de l'IA ?

Pourquoi les IA peuvent-elles conduire à des pratiques discriminatoires liées au genre ou à l'origine ethnique, sociale, géographique ? Les algorithmes qui constituent sur nos IA ne sont pas neutres. Ils ne font qu'apprendre ce qu'on leur donne à voir. Ils peuvent être affectés de nombreux biais qui ont des effets discriminatoires sur les individus.
Ainsi, lorsqu'on affirme qu'une IA prend des décisions, c'est en fait le résultat d'une chaîne de décisions quasi instantanées qui va de la production de l'algorithme à son utilisation.
L'IA se répand dans des secteurs toujours plus vastes de notre vie. Alors, comment accompagner son développement pour la rendre plus juste et plus égalitaire et prévenir toutes pratiques discriminatoires qui pourraient émerger ?

Intervenants
Patrick Loiseau, chercheur INRIA et membre du laboratoire informatique de Grenoble. Co-titulaire de la Chaire «Intelligence Artificielle Ethique et Responsable» à l'Institut Multidisciplinaire d'Intelligence Artificielle de Grenoble (MIAI)
Vytautas Jankauskas, artiste, designer, membre du Collectif Cached (***Cached*** p. 18)
Marie Lorphelin, juriste INRIA
Animatrice
Claire Richard, auteure, journaliste, traductrice, rédactrice en chef Digital Society Forum

Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et par IDEX - UGA.

VYTAS JANKAUSKAS

Artiste, designer et chercheur créatif, il s'intéresse à la façon dont les technologies émergentes habitent et façonnent notre monde domestique. Sa pratique englobe les objets connectés, les médias sociaux et la propriété des données.
Il fait partie du Cached Collective qui cherche à sensibiliser autour des données et de la vie privée à travers des expériences tangibles et immersives. Il est le cofondateur d'un VJF de conception critique basé sur un projet avec Jon Flint.
Auparavant, il a travaillé comme concepteur visuel senior et chercheur au studio de design fiction basé à Londres Superflux. Depuis mai 2019, Vytas est responsable de la recherche et de la création au Chronus Art Center Lab, Shanghai.

MARIE LORPHELIN
Juriste Contrats et Propriété Intellectuelle chez Inria. Elle assure une mission de conseil, d'expertise et d'assistance juridique sur l'ensemble des aspects légaux impactant les activités de recherche du Centre Inria Grenoble Rhône-Alpes. En tant que correspondante du Comité Opérationnel d'Év aluation des Risques Légaux et Éthiques (CŒRLE) d'Inria, relai local du Data Protection Officer d'Inria et membre du Comité de Déontologie de la COMUE Grenoble Alpes, elle a également pour missions d'identifier les problématiques éthiques et de collecte des données personnelles, et de conduire des actions de sensibilisation auprès des chercheurs.

PATRICK LOISEAU est chercheur à l'Inria et membre du laboratoire informatique de Grenoble. Il est co-titulaire de la Chaire «Intelligence Artificielle Explicable et Responsable» à l'Institut Multidisciplinaire d'Intelligence Artificielle de Grenoble (MIAI@ GrenobleAlpes). Avant de rejoindre l'Inria, il a été professeur assistant à EURECOM et titulaire d'une chaire d'excellence à l'Université de Grenoble Alpes sur « l'apprentissage conscient de l'homme dans la société numérique « ; il a également été chercheur invité à l'UC Berkeley et au Max-Planck Institute for Software Systems. Il est titulaire d'un doctorat en sciences sociales de l'ENS Lyon (2009). Patrick Loiseau travaille sur la théorie des jeux et l'apprentissage statistique pour la sécurité, la confidentialité et l'éthique des systèmes et algorithmes en ligne, en particulier sur l'équité et la transparence des systèmes basés sur le marchine learning.

VE 14 / 12H30 > 13H15

MIDI MINATEC

Production d'images sur matière transparente, entre œuvre poétique et recherche technologique

À l'initiative de l'artiste Yann Nguema assisté par Arnaud Doucet, le laboratoire d'Optique LÉTI/DOPT du CEA Grenoble a collaboré à un dispositif d'éclairage leds permettant de visualiser un travail graphique sur surfaces transparentes. Ce Midi MINATEC reviendra sur cette collaboration étonnante qui a donné vie à l'œuvre *STRATA* qui fait partie d'un projet d'exposition plus large *P.R.I.S.M* dont 3 œuvres sont à retrouver sur le salon. Ce système d'injection de lumière composée d'un système de leds pilotables permet de rendre visible du contenu gravé et imprimé sur une vingtaine de feuilles de verres. Simulant un hologramme en 3 dimensions, interactive grâce à l'interface logicielle imaginée par l'artiste, l'œuvre joue sur plusieurs phénomènes optiques et utilise le savoir-faire de l'entreprise iséroise, Crysalis 3D.

Intervenants
Yann Nguema, artiste multimédia (p. 6)
Arnaud Doucet, concepteur lumière, en résidence à l'Atelier Arts Sciences
Gilles Le Blevennec, ingénieur CEA-Léti, laboratoire optique
Charles-Elie Goujon, CEA-DIP
Éliane Sausse, directrice de l'Atelier Arts Sciences

YANN NGUÉMA
Issu d'un parcours scientifique, Yann Nguema s'est finalement orienté vers la création artistique. Musicien, il a fondé le groupe EZ3kiel en 1992 pour lequel il a développé l'intégralité d'une foisonnante production visuelle devenue une référence et une marque de fabrique. Il axe son travail principalement autour du spectacle vivant avec une constante recherche autour de l'association image-musique. Très rapidement il intègre l'outil informatique à son processus de création en développant ses propres logiciels et rajoute une dimension interactive à ses productions. Concepteur d'expositions, d'installations, de scénographie, il a conçu de nombreux projets articulant technologie, recherche et poésie. Il est actuellement artiste ambassadeur pour la Fête des lumières de Lyon.

ARNAUD DOUCET
Après avoir pendant plusieurs années découvert les outils de création lumière , la passion des nouvelles technologies s'est naturellement inscrite dans une dynamique de création artistique contemporaine . Une sensibilité qui s'est exprimé au sein du collectif Ez3kiel dans la recherche de propositions scéniquesinnovantes . Co-auteur et concepteur en 2014 du projet PixelMotion et MagicScreen qui préfigurent du nouvel écrin scénique d'Ez3kiel sur la tournée L.U.X , 2015 est axée dans le développement du projet « Mapping interactif présenté pour la première fois au château de Candé en 2014 . 2016 verra le succès (1er prix) du Mapping "Evolutions" à la fête des Lumières de Lyon .

VE 14 / 14H > 15H15

ENJEUX ET PRATIQUES DE PROJETS ARTS SCIENCES EN MILIEU SCOLAIRE

En quoi combiner l'art et la science est-il novateur au sein de l'éducation artistique et culturelle aujourd'hui ? Les projets arts sciences sont-ils toujours des projets liés au nouvelles technologies ? Qu'est-ce que cela permet aux élèves, aux enseignants, à l'établissement, aux artistes, aux scientifiques ?
À partir de témoignages concrets, cette table ronde tentera de rmettre en lumière les enjeux que soulèvent les projets arts sciences dans les établissements scolaires.

Intervenants
Julie Sauret, coordinatrice des projets pour La Chaire arts & sciences de l'École polytechnique de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs-PSL et de la Fondation Carasso - membre du réseau TRAS
Christelle Derré, metteure en scène, Collectif OR NOrmes (***Lili Alix Wonderlands*** p. 27)
Christian Vieaux, inspecteur général de l'Éducation nationale, en charge des arts plastiques
Animateur
Bruno Gallice, DAAC adjoint - Délégation académique aux arts et à la culture - Rectorat de l'académie de Grenoble

JULIE SAURET
Elle est coordinatrice de projets pour la Chaire arts & sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs-PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso, née en 2017, qui est un programme de recherche-création, d'enseignement et de médiation entre artistes,

scientifiques, designers, chercheurs et étudiants.
Les projets soutenus sont principalement liés à notre interdépendance à l'environnement, qu'il s'agisse de questions climatiques ou de nos liens au monde végétal, à la matière et aux technologies.
Ce partenariat inédit entre une école d'art, une école scientifique et une fondation engagée pour un art citoyen valorise les rencontres interdisciplinaires et les nouvelles pratiques de recherche, pour renforcer les liens entre le monde universitaire et la société civile.

CHRISTELLE DERRÉ

Découvre l'art cinématographique, chorégraphique et pictural à l'Université de Lettres et Langues en arts du spectacle spécialisation théâtre, qui l'influence dans son travail. En 2001, elle obtient son certificat d'études théâtrales au Conservatoire de Poitiers et démarre au sein de la troupe du Trèfle, sous la direction de Marie-Claude Morland.
Son univers est ouvert, le texte et l'image y semblent indissociables, chacune de ses créations porte cette identité. Elle lie à l'écriture théâtrale d'autres écritures : musicales, visuelles, parfois chorégraphiques. Elle lie l'écriture transdisciplinaire avec celle du décloisonnement. En 2011, elle crée "Le Collectif Or NOrmes", en collaboration avec Martin Rossi, développeur web, ils travaillent ensemble : spectacle vivant et art numérique, là où les frontières s'estompent. En parallèle, elle reprend ses études et valide un Master 2 pro à l'Université de Lyon, son sujet de mémoire est : « La notion de transmédia dans le spectacle vivant ». Depuis 2012, les productions du Collectif Or NOrmes sont transmédias : notamment *La Maladie de la Mort* de Marguerite Duras, un spectacle, un film, une Installation de Lecture Immersive et une série littéraire pour Facebook.
En 10 ans, elle a réalisé plus de 50 projets de théâtre au sein d'établissements scolaires : écoles, collèges et lycées. Elle participe également depuis 2017 à *Engrenages*, un projet d'éditorialisation au format 3.0 qui réunit de nombreux partenaires, des lieux dédiés : Lieu Multiple, Médiacités, l'Espace Gantner, des médiathèques (Niort, Limoges), des Universités et des établissements scolaires. Sa dernière création *Albatros* de Fabrice Melquiot a été présenté et co-produite en mars 2018 par la Scène Nationale de la Coursive et l'OARA, elle mêle les nouvelles technologies à la scène où animation d'images, son et jeu des comédiens se confondent pour notre émerveillement. *Albatros* sera joué à l'Hexagone les 14 et 15 janvier 2020.

VE 14 / 15H30 > 16H45

BABIL&SON

L'écoute de la voix, des sons et de la musique favorise-t-elle le développement du langage chez le tout-petit ?

En 2018, MEDIARTS a développé un projet arts sciences sur le territoire à destination des tout-petits, de leurs familles et des acteurs culturels. Une recherche menée par le laboratoire LPNC est le point de départ de cette action. *Langues de Babylab* a mis en résonance les recherches vocales et sonores de la chanteuse Aurélie Maisonneuve avec celles de psychologues et neuroscientifiques du BABYLAB/LPNC de l'UGA autour du frottement « voix, organisation des sons et développement du langage ». Inspirée par ce processus innovant, une nouvelle équipe a pu expérimenter en 2019 une autre recherche au sein de crèches à Fontaine. Cette conférence mettra en exergue les points de vue complémentaires de cette étude traitant du rapport « écoute, musique et langage ».

Intervenantes
Bertille Puissat, chanteuse de formation au Conservatoire de Grenoble et Chambéry en lyrique et en jazz, dumiste et titulaire d'un D.E. en anatomie de la voix (***Langues de Babylab*** p. 64)
Hélène Lœvenbruck, chargée de recherche au CNRS en Langage et Cognition - Laboratoire de Psychologie et NeuroCognition LPNC UGA (***Langues de Babylab*** p. 64)
Myriam Roulet, flûtiste et musicienne intervenante en milieu scolaire au Conservatoire à Rayonnement Communal de Fontaine
Animatrice
Christelle Pillet Laversanne, chargée Recherche et Développement Spectacle Vivant – MEDIARTS

CHRISTELLE PILLET LAVERSANNE

Equation fondatrice de mon parcours = les valeurs de l'Education Populaire + la place et le rôle des artistes dans la Cité. Un master Direction artistique de projets culturels en poche, je creuse depuis une quinzaine d'année la question de la médiation artistique. Mon enjeu : penser la mise en relation des artistes avec les territoires de vie, les habitants et les acteurs en présence = tisser du lien entre les gens à partir de résidences et de processus de création (tous les champs du spectacle vivant).

HELENE LŒVENBRUCK

Chargée de recherche au CNRS en Langage et Cognition et a reçu la médaille de bronze du CNRS en 2006 pour ses travaux sur les corrélats neuraux du pointage verbal. Ingénieure en traitement numérique de l'information, titulaire d'un DEA de sciences du langage et d'un doctorat en sciences cognitives, elle s'inscrit dans une démarche pluridisciplinaire pour étudier trois fonctions essentielles du langage : la fonction sociale de communication avec autrui, la fonction d'élaboration et d'expression de la pensée, et la fonction de subjectivité et de construction de soi. Elle mène dans ce but des expérimentations avec des adultes, des enfants et des nourrissons, chez des participants sains et pathologiques, à travers trois thèmes principaux : (i) la neuroprosodie et le pointage multimodal, (ii) le développement multimodal du langage chez les enfants typiques et les enfants présentant des troubles du langage ou de l'audition (iii), la parole intérieure et les hallucinations auditives verbales.

VE 14 / 17H > 19H

SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉS !

Alors que la CNIL met en garde contre une surveillance généralisée de l'espace public, quel peut être l'apport de la culture face à ce questionnement ? George Orwell l'a imaginée, une société dans laquelle le citoyen est surveillé par ce qu'il nomme « Big Brother », Michel Foucault l'a constatée, la lente dérive vers des « sociétés panoptiques » où « l'œil du maître est partout ». Cette évolution se concrétise notamment avec l'expansion de la vidéosurveillance et le développement de nouvelles technologies qui se retrouvent au service d'une société de contrôle. Alain Damasio fait partie des écrivains contemporains qui décrivent cette société où l'homme surveillé devient son propre surveillant. Cette fiction n'est-elle pas déjà devenue réalité ? Ces mécanismes et ces outils sont aujourd'hui intériorisés par une majeure partie de la société. Comment sensibiliser les citoyens à ces dérives ?

Intervenants
Alain Damasio, romancier, éditions La Volte (***MOA*** p. 9 - ***Les Furtifs*** p. 66)
Félix Tréguer, chercheur associé au Centre Internet et Société du CNRS et post-doctorant au CERI-
Sciences Po, membre fondateur
de La Quadrature du Net
Animatrice
Sarah Mekdjian, enseignante-chercheure - laboratoire PACTE, Université Grenoble Alpes (***Bureau des dépositions*** p. 74)

ALAIN DAMASIO

Né à Lyon en 1969, Alain Damasio caracole sur les cimes de l'imaginaire depuis la parution en 2004 de son deuxième roman, *La Horde du contrevent*, Grand Prix de l'Imaginaire. Il explique sa prédilection pour les récits polyphoniques, et pour le travail physique, physiologique de la langue, par un besoin vital d'habiter plusieurs corps, et de se laisser lui-même habiter. Après la réédition par la Volte en 2007 de *La Zone du Dehors* (Cylibris, 2001), récit d'anticipation inspiré par Michel Foucault, il s'est lancé dans la création d'un ambitieux jeu vidéo et prépare actuellement son troisième roman. Amplement salué par la critique, dévoré par le public, Alain Damasio construit une œuvre rare, sans équivalent dans les littératures de l'imaginaire. Bienvenue au cœur d'un cyclone ! *La Horde du Contrevent* a reçu le Grand Prix de l'Imaginaire 2006 et le prix Imaginales des Lycéens 2006. *La Zone du Dehors* a reçu le Prix Européenne Utopiale 2007. *Serf-made-man ? Ou la créativité discutable* de Nolan Peskine a reçu le Grand Prix de l'Imaginaire 2018 dans la catégorie meilleure nouvelle.

FÉLIX TRÉGUER

Chercheur associé au Centre Internet et Société du CNRS et post-doctorant au CERI-Sciences Po. Ses recherches s'inscrivent au croisement de l'histoire et de la théorie politiques, du droit ou encore de l'étude des médias et des techniques. Elles portent sur les pratiques de pouvoir comme la censure ou la surveillance des communications, l'histoire politique d'Internet et de l'informatique, la gouvernementalité algorithmique de l'espace public et plus généralement sur la transformation numérique de l'État et du champ de la sécurité. Il est membre fondateur de La Quadrature du Net, une association dédiée à la défense des libertés à l'ère numérique. Il est l'auteur de //L'Utopie déchue. Une contre-histoire d'Internet, XV^{e}-XXI^{e} siècle// (Fayard, 2019).

Sur la question de la surveillance : il participe depuis 2015 à des projets de recherche prenant pour objet les pratiques de surveillance des communications par les services de renseignement, et le droit associé
Avec La Quadrature du Net, il a milité contre la loi renseignement de 2015, participé à des recours en justice contre les lois françaises en la matière. Depuis 2018, je travaille aussi sur la mise en place de technologies de surveillance Big Data au niveau des polices locales (vidéosurveillance « intelligente» police prédictive) et participe à la conception et à l'animation à la campagne de recherche-action technopolice.fr, lancée en septembre 2019

SA 15 / 10H30 > 11H45

LA TERRE EN COMMUN

Le vivant et nos changements d'imaginaires

Au cœur du dérèglement climatique, la metteure en scène Rocio Berenguer imagine dans son dernier spectacle *G5* un monde où l'humain n'est plus au centre. Les différents règnes — animal, végétal, minéral, humain et machine — sont amenés à négocier leur co-existence sur terre. Ses rencontres avec chercheurs, scientifiques, et philosophes ont nourri sa création et les différents scénarii possibles de ce dialogue inter-espèces.
Comme cette proposition artistique le suggère, de nouveaux imaginaires du vivant, de l'humain et du terrestre s'élaborent. Quelles frontières mentales et représentations anciennes font-ils bouger ? Quels changements de comportements individuels et collectifs mettent-ils en œuvre ? En quoi ces changements d'imaginaires impactent-ils les scientifiques, les artistes, les citoyens ?

Intervenants
Rocio Berenguer, artiste (*Lithosys_(G5) - IAgotchi* p. 13 et *G5* p. 56)
Camille de Toledo, auteur associé du « parlement de Loire », écrivain (livre, scène, espace, théorie…)
Animateur
Luc Gwiazdzinski, géographe UGA, directeur du Master Innovation et territoire, chercheur au laboratoire Pacte

ROCIO BERENGUER

Rocio Berenguer est une artiste transdisciplinaire qui réunit dans son parcours professionnel les rôles d'actrice de metteuse en scène, de dramaturge, de danseuse et de chorégraphe.
Directrice Artistique de la compagnie Pulso, où elle déploie son univers dans ses créations dans la démarche de la dramaturgie du corps et les nouveaux médias. Dans ces créations elle explore l'hybridation entre différentes disciplines. Actuellement elle se centre sur l'écriture de projets arts/sciences où la dramaturgie de l'œuvre intègre les nouvelles technologies comme partie pris. Elle a notamment créé : *Stéthoscope, Memo, Corps/non-lieu* (Lauréat 1er prix dans la Biennale «Bains Numériques»), *Homeostais#V2* et Ergonomics.
Les créations de Pulso se produisent principalement en France mais aussi à l'international, notamment au Festival Danse Bridges de Calcutta, Inde, Festival d'Art Numérique d'Abijan, Côte d'Ivoire, Festival d'Art Vidéo de Casablanca, Maroc, à Hanvre, Hannover, Allemagne, Festival LAB.30 à Augsbourg, Allemagne, et en juin prochain au Festival Elektra de Montréal, Canada.
En France elle s'est notamment produite au Festival Actoral de Marseille, à la Gaîté Lyrique dans le cadre du Festival Némo La Biennale Bains Numériques, au CDA d'Enghien-les-Bains, la Biennale Arts sciences «La science de l'art », à l'Hexagone, Scène Nationale Arts Sciences de Meylan et au Centre Pompidou à Paris.

LES PROFES-SIONNELS



EXPERIMENTA, LES PROFESSIONNELS

FÉVRIER
ME 12
JE 13
VE 14

AUDITORIUM GRENOBLE INP

EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences est également un temps dédié aux professionnels du monde de la culture, des arts, des sciences, de la recherche, de l'entreprise et aux acteurs sociaux de l'université et de l'éducation.

Deux temps forts ouverts sont proposés :

- une journée professionnelle qui abordera de manière collective le bouleversement climatique, l'intelligence artificielle et leurs impacts sur les organisations et le travail ;
- les premières Journées d'Informatique Théâtrale (JIT) proposées par l'UGA / INRIA.

CONTACTS JOURNÉE PROFESSIONNELLE
Éliane Sausse • 06 88 37 72 71 • eliane.sausse@theatre-hexagone.eu
Laurence Bardini • 06 73 61 18 66 • laurence.bardini@theatre-hexagone.eu

ACCUEIL PROFESSIONNEL SUR L'ENSEMBLE DU SALON
Aude Grézy • 04 38 78 68 70 • aude.grezy@theatre-hexagone.eu

CONTACT POUR LES PARTENARIATS ENTREPRISES
Estelle Demarcke • 04 38 78 22 24 • estelle.demarcke@theatre-hexagone.eu

JOURNÉE PROFESSIONNELLE

AUDITORIUM GRENOBLE INP

ME 12 / 10H > 17H

Courage, restons ! Face aux dérèglements climatiques et aux transformations induites par l'IA, quels changements de modèle imaginer pour agir individuellement et collectivement ?

PROGRAMME

Cette journée est organisée en deux tables rondes qui se font écho sur le bouleversement climatique, l'intelligence artificielle et leurs impacts sur les organisations et le travail.
Vous serez associés comme les acteurs de terrain ou les penseurs des tables rondes, à nourrir cette journée et à participer à un cheminement collectif. Ensemble, nous troublerons nos certitudes pour pouvoir imaginer le futur et passer à l'action avec détermination et enthousiasme.

→ **10H :** accueil

→ **10H20 :** introduction par **Antoine Conjard**, directeur de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences et **Michel Ida**, directeur stratégie, partenariat, communication des Open Labs - CEA

→ **10H30 > 12H15 : TABLE RONDE 1**
TRAVERSER L'EFFONDREMENT

Intervenants
Frédéric Ferrer, artiste — **Stéphane Labranche**, sociologue Climat - Air - Énergie, chercheur enseignant associé Pacte et Science Po Grenoble, membre du GIEC — **Christine Gochard**, directrice générale de GEG — **Alan Templier**, agriculteur-maraîcher, Les Jardins de Chérennes

→ **12H15 > 14H**
visite libre d'EXPERIMENTA, le Salon et déjeuner

→ **14H > 16H45 : TABLE RONDE 2** — S'ORGANISER AVEC L'IA

Intervenants
Nicolas Ramond, artiste en résidence chez Renault — **Thierry Ménissier**, professeur des universités en philosophie à l'UGA, responsable de la Chaire «Éthique et IA» au sein du MIAI - Multidisciplinary Institut in Artificial Intelligence — **Catherine Dufour** et **Norbert Merjagan**, auteure et auteur de science-fiction — **Roland Lehoucq**, physicien - CEA et président du festival Les Utopiales

Journée ponctuée par les interventions artistiques d'**Isabelle Gourgue** et **Francis Mimoun**

→ **16H45 :** conclusions par **Thierry Ménissier**

Animateur des échanges
Yann Crespel, Kaleïdo'Scop / Dans Le Même Bateau

Inscription obligatoire sur www.experimenta.fr
Tarif 50 € (déjeuner compris)
Journée ouverte gratuitement aux étudiants (sans le déjeuner) sur présentation d'un justificatif.

Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne et par IDEX - UGA.

FRÉDÉRIC FERRER

Formé au jeu en même temps qu'en sciences humaines, Frédéric Ferrer, agrégé de géographie, met en scène son premier spectacle en 1994 : *Liberté de Brême* de Fassbinder. Depuis 2004, il écrit et interprète les créations de sa compagnie Vertical Détour en explorant par un travail documentaire ou expérimental des domaines scientifiques et sociaux tels que la maladie mentale et ses traitements (Apoplexification à l'aide de la râpe à noix de muscade, Pour Wagner), ou le réchauffement climatique (*Mauvais Temps, Kyoto Forever 1* et 2, *Sunamik Pigialk ?*). En 2010, il ouvre une série de créations qui constituent un Atlas de l'anthropocène, cartographie des espaces et examen de leurs usages par les êtres vivants – humains ou extraterrestres.
Flirtant avec la conférence, ses spectacles détournent pour les partager les réflexions de scientifiques novateurs. *Le Sujet à vif* qu'il a créé en 2015 avec Simon Tanguy a donné lieu à un spectacle, *Allonger les toits*, en mars dernier. *De la morue* (et des questions vraiment très intéressantes qu'elle pose pour la compréhension de tout un tas de choses du monde d'aujourd'hui) est en cours de création.
Son dernier spectacle *Borderline(s) investigation* sera joué en mai 2020 à l'Hexagone.

© portrait Vertical Détour

NICOLAS RAMOND, directeur artistique de la compagnie Les Transformateurs, acteurs incontournables du paysage artistique et culturel Rhône-alpin
Comédien formé au sein du Théâtre École de l'Attroupement, il a travaillé sous la direction de Denis Guénoun, Jean-Michel Bruyère, Patrick le Mauff, Wladyslaw Znorko, Sylvie Mongin-Algan...
Dès 1985, tout en continuant une carrière de comédien, il conçoit et met en scène ses propres spectacles. Il fonde en 1992, la compagnie Les Transformateurs — dont il est le directeur artistique — qui s'intéresse aux principes de décalage, au détournement des codes de représentation et des modes de perception.
Les Transformateurs cherchent à parler d'aujourd'hui aux gens d'aujourd'hui en interrogeant nos préoccupations contemporaines (la frontière, la bioéthique, le travail, le rêve, la mémoire, l'habitat, la / l'(a)normalité...). Les questions de l'humain et de l'identité tracent le fil rouge de leur réflexion.
Au delà des genres et des «cloisonnements» qu'ils peuvent parfois induire, chaque idée directrice donne naissance à un projet singulier qui tente de dépasser les rapports conventionnels existants entre le plateau et la salle, le public et les artistes. À chaque nouvelle création, Les Transformateurs cherchent à définir la juste place de celui-ci : au plateau, dans l'espace public ou à la croisée.
Les Transformateurs développent une pratique scénique originale qui associe plusieurs modes d'expression : théâtre, danse, musique, vidéo, marionnette, cirque...
C'est le propre de leur identité.

CATHERINE DUFOUR

Elle commence à écrire à l'âge de 7 ans, attend d'en avoir 30 pour décider qu'elle a appris le métier. Elle jette alors tout ce qu'elle a écrit jusque-là et publie, chez Nestiveqnen, son premier roman : «Blanche-neige et les lance-missiles», début de la série de fantasy humoristique «Quand les dieux buvaient». Puis Mnémos publie «Le goût de l'immortalité», roman de science-fiction à la manière de Marguerite Yourcenar, qui reçoit de nombreux prix.

Vient ensuite, chez Baleine, «Délires d'Orphée», court roman de commande pour la série Club Van Helsing, texte étonnamment contemplatif pour une collection d'horreur.
En 2008, Richard Comballot choisit pour le Bélial ses nouvelles du recueil *L'accroissement mathématique du plaisir*. Cette fois, Dufour est entrée dans le cercle des auteurs et autrices qu'on guette en librairie.
Fantasy déjantée ou science-fiction speedée, ses textes sont très personnels. Elle a perdu jeune son compagnon d'une longue et douloureuse maladie. De cette expérience, elle conserve un rapport particulier à la mort, la souffrance, l'attachement, qui transparaît dans ses textes, au premier rang desquels *Le goût de l'immortalité*. De l'autre côté du cycle, mais également marquante, l'expérience de la grossesse et de l'enfantement, à l'origine de la remarquable et longue nouvelle, lauréate du Grand Prix de l'Imaginaire 2007, *L'immaculée conception*, initialement parue dans la revue *Lunatique*. Elle entre en 2012 chez Fayard avec *L'histoire de France pour ceux qui n'aiment pas ça. La vie sexuelle de Lorenzaccio*, sorti en 2014, est son onzième ouvrage.
En 2018 et 2019, Catherine Dufour anime plusieurs atelier d'écriture collective du projet *Bright Mirror* qui a pour objectif de libérer un imaginaire positif, pour contrebalancer les tendances actuelles aux dystopies dans les fictions.
A la rentrée 2019, elle signe la première biographie française de l'inventrice de l'informatique Ada Lovelace *Ada, ou la beauté des nombres*.

NORBERT MERJAGNAN

Auteur de SF. Né à Sisteron, en 1968.
Diplômé de l'IEP de Grenoble et titulaire d'un DEA d'Administration Publique.
En 1996, il rejoint le siège du Crédit Agricole où il prendra en responsabilité les activités Internet et e-commerce au sein du département Entreprises et Collectivités locales jusqu'en 2005.
En 2005, il quitte Paris et part s'installer près de Nantes, en bord de Loire, avec son épouse et leurs enfants. Il entend dès ce moment se consacrer exclusivement à l'écriture.
Les Tours de Samarante (Éditions Denoël, Lunes d'encre, mars 2008), son premier roman, est lauréat du Nouveau Grand Prix de la Science-Fiction française (Prix du Lundi) 2008.
Norbert Merjagnan est l'un des auteurs de *l'anthologie 69* (ActuSF octobre 2009), dans laquelle il a publié la nouvelle : *Louis ionisée*, nominée au Grand Prix de l'Imaginaire.
Il écrit des nouvelles : *L'invention du hasard, anthologie des Utopiales (2011) ; L'île des pierres lentes,* recueil *Faites demi-tour dès que possible* (2014), *Oloh,* INAGlobal (2016) ; *Nouvelle anonyme ; Adar, retour à Yirminadingrad* (2016) ; *coÊve 2051,* recueil *La mutation du travail (*2017) ; *De nos corps inveillés viendra la vie éternelle,* revue Visions solidaires pour demain (2018).

ISABELLE GOURGUE et **FRANCIS MIMOUN**

Artistes de La Fabrique des Petites utopies

Imaginée en 2000, La Fabrique des petites utopies est une compagnie de théâtre indisciplinée qui tente de raconter le monde d'aujourd'hui de manière politico-poétique. Leurs créations mélangent les arts : théâtre, cirque, marionnette, vidéo, musique, chant... Pour les spectacles pluridisciplinaires la compagnie a inventé et fabriqué un camion théâtre de 100 places et un chapiteau de 300 places.
La compagnie, basée à Grenoble, regroupe autour du metteur en scène Bruno Thircuir et des artistes fidèles depuis de nombreuses années : des comédiens Alphonse Atacolodjou, Isabelle Gourgues et Océane Bret, un musicien Francis Mimoun et une créatrice d'accessoires Cati Réau.
Le collectif se compose aussi d'un artiste de cirque Simo Nahhas, d'un régisseur général Fanch Péricault, d'une régisseuse lumière Clémence Dupuy, d'un régisseur son Willfried Lamoureux, d'une graphiste et vidéaste Marika Gourreau, d'un administrateur de production Matthias Charre et d'un gestionnaire administratif Antoine Richel.
La troupe depuis maintenant presque 20 ans est donc enrichie par des univers artistiques et poétiques multiples qui viennent stimuler en permanence leurs recherches et leurs créations.

THIERRY MÉNISSIER est Professeur des Universités en philosophie à l'Université Grenoble Alpes. Agrégé de philosophie, Docteur de l'EHESS Paris en études politiques et Habilité à Diriger les Recherches en science politique à l'IEP de Grenoble, il fait partie de l'Institut de Philosophie de Grenoble (IPhiG). Ses recherches portent sur la transformation des principes de l'éthique publique, sur le leadership dans les contextes démocratiques, et sur l'innovation technologique et sociale. Il a occupé plusieurs fonctions stratégiques dans son université (Vice-Président Recherche sciences humaines et sociales, Vice-Président Valorisation scientifique). Il codirige le master management de l'innovation de Grenoble-IAE, formation dans lequel il co-encadre depuis 2013 le « Labo des Possibles », dispositif pluridisciplinaire et partenarial porté par le programme PIA/ANR Promising. Enfin, depuis juin 2019 il est responsable de la chaire « éthique & IA » au sein de l'institut interdisciplinaire en intelligence artificielle de Grenoble MIAI.

financé par IDEX Université Grenoble Alpes
UGA Univ. Grenoble Alpes
AI LAB European ARTificial Intelligence Lab
Co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union

JOURNÉES D'INFORMATIQUE THÉÂTRALE (JIT)

AUDITORIUM GRENOBLE INP

ME 12 / 14H > 17H
JE 13 / 9H > 17H
VE 14 / 9H > 17H

Les Journées d'Informatique Théâtrale réunissent des chercheurs, des artistes et des informaticiens de la scène théâtrale internationale revendiquant une pratique théâtrale utilisant l'informatique comme moyen d'expression et/ou outil de composition. Visant à l'émergence d'un champ d'activités, celui de l'informatique théâtrale en référence à celui de l'informatique musicale, les JIT abordent l'ensemble des domaines de la conception artistique et technique (scénographie, jeu d'acteur, dramaturgie, son, régie, etc.) mais aussi des problématiques touchant à la documentation, à l'annotation et à l'archivage des processus de création, ainsi qu'aux questions d'action culturelle avec les publics.
Ces premières journées veulent constituer un lieu de rencontre pour une communauté existante mais éparse et offrir aux équipes scientifiques et/ou artistiques la possibilité de présenter des travaux passés, en cours ou à venir.

Avec le soutien de l'IDEX Université Grenoble Alpes.

Le colloque est organisé par le projet Performance Lab, Université Grenoble Alpes avec le soutien de l'Inria, du LJK et de l'UMR Litt&Arts.

Entrée libre et gratuite — Inscription conseillée auprès de Virginie Meunier
virginie.meunier@univ-grenoble-alpes.fr
Le colloque est ouvert à tous les publics, dans la limite des places disponibles.

Comité scientifique
Rémi Ronfard, Inria, LJK, Université Grenoble Alpes
Julie Valero, UMR Litt&Arts, Université Grenoble Alpes
Comité d'organisation
Andrea Giomi, Performance Lab, Université Grenoble Alpes
Virginie Meunier, Performance Lab, Université Grenoble Alpes
Corinne Touati, INRIA

PETIT BRÉVIAIRE TRAGIQUE À L'ATTENTION DES ANIMAUX HUMAINS DU 21E SIÈCLE

EST ESPACE SCÉNIQUE TRANSDISCIPLINAIRE SAINT-MARTIN-D'HÈRES

ME 19 / 19H30
Entrée libre sur réservation
Billetterie : culture.univ-grenoble-alpes.fr

Un spectacle de Jean-François Peyret, avec les étudiantes et étudiants de 4e année du Conservatoire national supérieur d'art dramatique de Paris.

financé par IDEX Université Grenoble Alpes
UGA Univ. Grenoble Alpes

LES SPECTACLES



EXPERIMENTA, LES SPECTACLES

FÉVRIER
11 > 21

SUR TOUT LE TERRITOIRE DE GRENOBLE ALPES MÉTROPOLE

BILLETTERIE POUR TOUS LES SPECTACLES À L'HEXAGONE OÙ DANS LES SALLES PARTENAIRES.

Pour cette édition, 8 salles de spectacles sont partenaires d'EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences et de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences :

- L'Odyssée - L'Autre rive — Eybens
- L'Espace 600 — Grenoble
- La Rampe - La Ponatière — Échirolles
- La MC2: Grenoble (Exposition de photographies) (p. 40)
- La Source — Fontaine
- L'EST Espace Scénique Transdisciplinaire — St-Martin-d'Hères (p. 53)
- Le Déclic — Claix
- L'Amphithéâtre — Le Pont-de-Claix

Certains artistes programmés sont également présents dans le Salon ou le Forum… alors soyez attentifs et faites votre propre parcours !

THÉÂTRE

G5

Rocio Berenguer



HEXAGONE — MEYLAN
MA 11 — ME 12 FÉV / 20H

Durée estimée — 1h
Tarifs — normal 22 € — réduit 17 € — abonné 14-10-8 € jeune, solidaire 9 €

Rocio Berenguer, dont nous accompagnons le travail au sein de l'Atelier Arts Sciences, nous propose une rencontre au sommet avec ce premier G5 ! Un rendez-vous inter-espèces !

Le premier G5 s'organise entre les règnes Minéral, Végétal, Animal, Machine et Humain. Ces puissances de vie sur terre doivent coopérer pour assurer le futur de la vie terrestre et ouvrir le champ des possibles. Un débat est ouvert sur les possibilités de collaboration : fusion, détermination, autonomie ou indépendance de ces cinq règnes.
Il s'agira de tenter, par la science-fiction, un autre scénario possible de notre avenir sur terre.

Auteure, dramaturge, chorégraphe et metteuse en scène **Rocio Berenguer —** Développement informatique, composition musicale et conseil artistique **Léopold Frey —** Scénographe **Mathieu Lorry-Dupuy** — Vidéo **Maotik** — Régie et robotique **Sylvain Delbart** — Création lumière **Diane Guérin** — Danseuse, interprète **Jacqueline Samulon, Rocio Berenguer, un enfant, trois robots, trois animaux, une météorite et plusieurs plantes**
Collaborations scientifiques :
Dalla Bovet, Laboratoire d'éthologie cognition développement (LECD) - Université Paris Nanterre — **Nicolas Menguy,** Institut de minéralogie, de physique des matériaux et de cosmochimie - UMR Sorbonne Université — **Pierre Beck,** Institut de planétologie et d'astrophysique (UGA) — **Véronique Aubergé**, LIG - Grenoble **Emanuele Coccia,** Philosophe (EHESS) — **Henri-Claude Nataf,** Institut des Sciences de la Terre (UGA) — **Célia Hoffstetter,** Laboratoire de Linguistique et Didactique des Langues Étrangères et Maternelles (UGA) — **Marina Reyboz,** CEA — **Darja Dubravcic,** biologiste et experte en biomimétisme — **Marc Higgin,** anthropologue, laboratoire PACTE (UGA) — **Théophile Ohlmann,** neuropsychologue, Professeur émérite à l'Université Grenoble Alpes, conseiller scientifique honoraire au CEA de Grenoble.

Coproduction Hexagone Scène Nationale Arts Sciences - Meylan, Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national – Lyon, Centre des arts - Enghien-les-Bains, Scène conventionnée « écritures numériques », L'EST – Saint-Martin-d'Hères, Le Cube - Île-de-France, Némo, Biennale internationale des arts numériques – Paris Île-de-France, AADN – Arts et cultures numériques - Lyon, N+N Corsino – Marseille. La Compagnie Pulso, Rocio Berenguer est en résidence de recherche et de création au Centre des arts d'Enghien-les-Bains, Scène conventionnée pour les écritures numériques. L'artiste Rocio Berenguer est associée au Théâtre Nouvelle Génération - CDN - Lyon dans le cadre du Vivier, dispositif de soutien à la recherche scénique et à l'émergence artistique. Ce spectacle a été co-produit dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab, co-financé par le programme Europe Creative de l'Union Européenne.

+ LE SALON

→ Retrouvez Rocio Berenguer dans le Salon avec deux installations, *Lithosys_(G5)* et *IAgotchi* qui font parties de son projet transmédia arts sciences *G5*. (p. 13)

+ LE FORUM

→ Retrouvez Rocio Berenguer dans la conférence « Terre vivante » à l'Auditorium Grenoble INP **SA 15 / 10H30** (p. 48)

En résidence à l'Atelier Arts Sciences, Rocio Berenguer a travaillé avec des laboratoires d'éthologie, de minéralogie, de planétologie, d'informatique, de philosophie et linguistique.

Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

NOTE D'INTENTION

« Le G5 voudrait ouvrir la discussion sur l'imaginaire des futurs possibles. en résonance aux problématiques sociétales actuelles et en révolte contre les visions apocalyptiques et catastrophistes, par ce projet je voudrais ouvrir une autre voix, celle dans lequel l'humain est obligée de négocier avec la vie qui l'entoure et le constitue, le règne minérale, végétale, animale et machine. Pourquoi pas une utopie? Elle peut permettre d'ouvrir des nombreuses questions.
La fiction du G5 inter-espèces se place dans un futur proche dans lesquelles les notions de cœxistence et interdépendance deviennent incontournables pour la survie. Ce projet s'inscrit pleinement dans les axes des thématiques proposées : le vivant et la relation inter-espèces / cœxistence et Archéologues du Futur et Utopie / Uchronie et futurs souhaitables.
Nous sommes dans la phase de création du projet qui aura lieu en 2020. Afin d'arriver au but de la construction des trois formes, cette aide à la production devient un élément essentiel pour la finalisation du projet.»

Rocio Berenguer

DESCRIPTION DU PROJET G5 TRANSMEDIA_ 3 FORMES D'UN MÊME RÉCIT / UNIVERS

Les trois formes : Installation (*LITHOSYS—G5*), performance (*CŒXISTENCES*) et spectacle (*G5* sont des formes complémentaires qui racontent par des angles différents l'univers de cette fiction / réflexion qu'est le G5. Le traitement de chaque forme est bien divers, tout en restant cohérent et complémentaire. Elles peuvent être présentées individuellement ou ensemble.

NOTE DE DRAMATURGIE ET MISE EN SCÈNE

L'objectif est d'explorer toutes les formes de politique non antropocentrées qui peuvent exister.
C'est une mise en situation de cœxistence et de ses possibilités. Tous sont là. Les divers individus des divers règnes peuplent la scène. Lumière étrange, froid galactique. Blanc, bleu et rose. Des actions multiples se dessinent en parallèle de toutes les formes possibles de cœxistence.

Indifférence, habitude, ennui, intérêt, curiosité, communication, coopération, coordination, fusion, vision, méfiance, opposition, menace, agression, refus, symbiose, parasitisme, mutualisme, commensalisme, organisation, anarchie.

Images :
Une vielle femme danse avec un rocher.
Un enfant danse avec un la vielle femme.
Quelqu'un part et emporte l'univers avec lui.
Plantes qui dansent.
Quelque chose qui tombe d'en haut, une météorite ou un arbre, une pluie de feuilles.
Danses du bug avec des robots.
Un robot et une plante qui s'énervent.
Des batailles de territoires. Des séductions. Des menaces. Des abus de pouvoir. Des subversions.
Des humains posés comme des cailloux. Des états végétaux, minéraux, dans les corps.
Un animal attaque la météorite. Un animal et un robot fusionnent. Une plante et un humain essayent de se reproduire. Echecs. Stratégies. Collaborations. Victoires. Dichotomie. Désaccord.
Différences. Lost in translation. Moments d'harmonie. Moments de déconnexion, d'incompréhension. Moments absurdes. Gestes fertiles, gestes infertiles. Actions fertiles / infertiles.
Coordination. Fin d'un monde. Début d'un nouveau monde. Possibilité. Au-delà de l'opposition "utopie/distopie", ce tableau souhaite explorer la complexité et la richesse des options non binaires. Ici, je voudrais laisser quelque part la vie s'exprimer par elle même. La vie prend le dessus pour devenir un mouvement anarchique de la symphonie du vivant.

ROCIO BERENGUER - Auteure / chorégraphe / metteuse en scène
Rocio Berenguer est une artiste transdisciplinaire qui réunit dans son parcours professionnel les rôles d'actrice de metteuse en scène, de dramaturge, de danseuse et de chorégraphe. Directrice artistique de la compagnie Pulso, elle déploie son univers dans une démarche de la dramaturgie du corps et des nouveaux médias.
Dans ces créations elle explore la hybridation entre différentes disciplines. Actuellement elle se centre sur l'écriture de projets arts/sciences où la dramaturgie de l'œuvre intègre les nouvelles technologies comme partie pris elle a notamment créé : Stéthoscope, *Memo, Corps/non-lieu* (Lauréat 1er prix dans la Biennale «Bains Numériques»), *Homeostais#V2* et *Ergonomics*. En 2017, Rocio intervient au Google Cultural Lab, création et vente de la pièce VR, Par_cœur_rire, et au Conservatoire de danse de Paris. Les créations de Pulso se produisent principalement en France mais aussi à l'international, notamment au Festival Danse Bridges de Calcutta, Inde, Festival d'Art Numérique d'Abijan, Côte d'Ivoire, Festival d'Art Vidéo de Casablanca, Maroc, à Hanvre, Hannover, Allemagne, Festival LAB.30 à Augsbourg, Allemagne, et en juin prochain au Festival Elektra de Montréal, Canada. En France elle s'est notamment produite au Festival Actoral de Marseille, à la Gaîté Lyrique dans le cadre du Festival Némo La Biennale Bains Numériques, au CDA d'Enghien-les-Bains, EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences à l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences - Meylan et au Centre Pompidou à Paris.

LEOPOLD FREY - Compositeur développeur
Formé à l'UTBM (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard) à l'ingénierie informatique puis au GMEM (Groupe de temps réel son, vidéo et lumière adaptés au spectacle vivant, à la musique et aux arts plastiques. Il conçoit/réalise également des installations interactives ou des dispositifs de lutherie électronique. Il collabore ou a collaboré avec Rocio Berenguer (Pulso), Jean-Noël Françoise, Raphaëlle Latini (groupe Entorse), Frédéric Hocké, Damiano Foa et Laura Simi (Silenda), Antonin Ménard (Chantier21Théâtre), Mohamed El Khatib (Zirlib), Frédéric Deslias (Le Clair-Obscur), Jean-Luc Therminarias, Jean-Lambert-Wild, Renaud Lagier, Stéphane Blanquet, Max Legoubé (Sans Soucis), Andreas Schmid, Luccio Stiz, Madeleine Chiche & Bernard Misrachi (Groupe Dunes), Lydwine van der Hulst, Emmanuel Maa Berriet...
En 2016, il crée le groupe de chansons électroniques Grabuge avec Jean-Noël Françoise.

MATHIEU LORRY-DUPUY - Scénographe
Il entre à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en 2000 et se spécialise en scénographie. Il sort en 2004 et pendant deux saisons, il est assistant scénographe au bureau d'études du Festival International d'art lyrique d'Aix-en-Provence. Il collabore aux productions : *Das Reingold, La Périchole, L'Italiana in Algeri, Cosi fan tutte, la Clemenza di Titto, Il Barbiere di Siviglia*. En 2004, il rencontre Bob Wilson et participe à différents projets élaborés au Watermill Center aux Etats-Unis ainsi qu'au tournage de *Vidéo Portraits* signés par l'artiste. Il assiste Daniel Jeanneteau. Depuis 2006, il travaille comme scénographe avec Thierry Roisin, Olivier Coulon Jablonka, Michel Cerda, Michel Fagadau, Niels Arestrup, Laurent Gutmann, Alain Béhar, Marie-Christine Soma, Jean-Pierre Baro, Alexandra Lacroix. Avec Jacques Vincey, il a créé les espaces du *Banquet*, de *Jours Souterrains*, de *Amphitryon* à la Comédie française, de *La vie est un rêve,* de *l'Ombre* et de *Yvonne Princesse de Bourgogne, Und* et *La Dispute*. À l'opéra, il collabore aux créations de Jean-Yves Courrègelongue : *Pelléas et Mélisande, Elektra, Idoménée*. Avec le chorégraphe Salia Sanou : *Doubaley et Clameur* des Arènes au festival Montpellier Danse. Il collabore actuellement aux prochaines créations des metteurs en scènes : Cédric Gourmelon, Thierry Roisin, Benjamin Porré, Jacques Vincey, Daniel Larieu, Claire Devers ...

CIRQUE — ÉLECTROMAGNÉTISME

MÛ

Simon Carrot
Tournoyante production



LA RAMPE — ÉCHIROLLES
JE 13 FÉV / 20H

Durée — 1h
À partir de 6 ans
Tarifs — normal 21 € — réduit 18 € — abonné 15-15-8 € jeune, solidaire 9 €

Par quoi sommes-nous mus ?

Équipés de puissants aimants, les corps des artistes sont mis en jeu pour créer des situations de « gravité transformée ».
Marcher au plafond, se mouvoir sur des murs, des plans inclinés, le haut, le bas, tout est perturbé, sens dessus-dessous.
Dans cet étrange univers magnétique, les personnages sont soumis à des forces invisibles qui génèrent une nouvelle poésie corporelle. Dans ce spectacle à la croisée de la magie et de la science, l'émotion naît autant de la puissance onirique qui s'en dégage que de la révélation des mécanismes physiques qui les animent.

En partenariat avec La Rampe-La Ponatière — Échirolles

Conception, mise en scène **Simon Carrot** — Co-conception, construction des dispositifs scéniques **Ulysse Lacoste** — Interprétation **Simon Nyiringabo, Eva-Luna Frattini, Anne-Julia Neumann, Ulysse Lacoste, Simon Carrot** — Scénographie sonore **Denis Fargeton** — Création lumière **Elsa Revol** — Photos **Emilie Zeizig, Tournoyante production**

Aide à la production Quelques p'Arts… - Centre national des arts de la rue et de l'espace public, Scène Rhône-Alpes - Boulieu-lès-Annonay, La Cascade - Pôle national des arts du cirque - Bourg-Saint-Andéol, Fondation Seguin Annonay, Festival des 7 collines - Saint-Étienne, La Rotonde - CCSTI - Saint-Étienne, Hexagone Scène Nationale Arts Sciences – Meylan, La Commune de Faverges-Seythenex. Coproduction dispositif Ardèche Art-Science 2018 et 2019 du Département de l'Ardèche, qui associe l'Arche des Métiers - CCSTI - Cheylard, Fondation Seguin - Annonay, Théâtre des Quinconces - Vals-les-Bains, Nouvelle Donne. Partenariat Latitude 50 Pôle des arts du cirque et de la rue -Marchin (BE), Château de Monthelon, Annonay Rhône-Agglo, La Rampe-La Ponatière, Scène conventionnée d'intérêt national Art et Création - Danse et Musiques. Soutien Groupe des 20 - Scènes publiques en Auvergne - Rhône-Alpes présenté à la Route des 20 - ARA - 2019. Aide à la recherche Région Auvergne - Rhône-Alpes. Aide à la création Département de l'Ardèche. La Tournoyante est une compagnie associée à Quelques p'Arts… - Centre national des arts de la rue et de l'espace public – Scène Auvergne - Rhône-Alpes.

→ **Rencontre avec les artistes à l'issue de la représentation — JE 13**

+ LE SALON

→ Retrouvez l'équipe artistique sur le Salon avec leur installation *Mû* et des performances. (p. 11)

L'électromagnétisme, une réflexion sur le cirque

Concevant le cirque comme un espace de confrontation entre l'Homme et les forces de la nature, nous nous attachons à repousser les limites de sa définition.
Depuis 2017, nous explorons les possibilités de mettre en jeu de nouveaux rapports au corps, au mouvement et à l'espace en utilisant la force électromagnétique.
Par le biais d'aimants puissants, nous agissons sur les corps d'artistes de cirque et sur leur environnement pour créer des situations de « gravité transformée ».
Marcher au plafond, se mouvoir sur des murs ou des plans inclinés… Nous déployons des situations ordinaires dans des dimensions extraordinaires où les repères tels que le haut, le bas, l'animé et l'inanimé, sont perturbés.
Ancrée dans une réflexion art-science, notre démarche nous a amenés à tisser des liens innovants entre des structures culturelles et des institutions scientifiques pour inventer des dispositifs électromagnétiques nouveaux, à la fois agrès et éléments scénographiques.
Aujourd'hui, nous disposons d'outils fonctionnels dont nous exploitons les multiples potentialités.

L'enjeux artistique

Ce projet questionne notre déterminisme.
Nous nous interrogeons sur ce qui nous meut malgré nous.
Au travers de la technologie, des médias, des systèmes d'influence, culturels, politiques, économiques et sociaux, les hommes semblent être de moins en moins maîtres de leurs choix.
Dans différents domaines de leur vie, ils éprouvent le sentiment d'être « dépossédés » sans pouvoir, le plus souvent, identifier les mécanismes qui les gouvernent. Leur vie est rythmée par le flot ininterrompu des sentiments et des réactions immédiates.
L'enjeux de Mû est de mettre à nu joyeusement les processus qui déterminent notre image du monde, de révéler « les ficelles » qui nous conditionnent.

La dramaturgie

Le spectacle se présente d'emblée comme un jeu régi par ses règles propres.
3 acteurs apparaissent comme les protagonistes de diverses situations quotidiennes.
Aux travers des parois (murs ou plafonds) qui délimitent l'espace, 2 démiurges « maitres du jeu » influent sur eux par divers procédés magnétiques.
Progressivement, leur univers s'avère soumis à des forces invisibles qui bouleversent les lois naturelles et les réduisent à l'état de marionnette. Surviennent alors des situations invraisemblables où chacun tente malgré tout de conserver le contrôle de sa vie.
S'appuyant sur une esthétique fonctionnelle, ne donnant rien d'autre à voir que des jeux relationnels et leurs influences sur le mouvement des corps, une succession d'images évoque les divers mécanismes qui nous déterminent aujourd'hui.
Au travers d'une dramaturgie métaphorique, laissant libre cours à l'interprétation du spectateur, les principes qui nous gouvernent s'incarnent littéralement.

La manipulation ou « l'envers du décor »

Nous nous situons à la croisée de la magie et de la science.
Tantôt le public assiste à des phénomènes étranges qui lui échappent, tantôt nous lui révélons les dispositifs par lesquels ceux-ci sont produits. Nous faisons le pari que les spectateurs puissent être touchés tant par la magie des images et par l'onirisme des gestes que par la découverte des mécanismes physiques qui les rendent possibles. En montrant littéralement « l'envers du décor », nous voulons que chacun puisse décider de croire ou non à ce qu'il voit, prenant activement part au spectacle.
Ainsi, la dramaturgie s'appuie sur les relations possibles entre les acrobates « manipulés » et les démiurges « manipulateurs », en construisant et en déconstruisant les codes que celles-ci permettent. Nous multiplions les interactions entre le « devant », ce que l'on croit savoir, et le « derrière », ce qui agit sur nous sans qu'on en soit conscient.
Ces relations deviennent prétexte à éclairer le désenchantement du monde, la perte de repères et le malaise grandissant qui l'accompagne.

Le développement de nouveaux agrès

Une des particularités du projet est la conception, toujours en mouvement, d'un matériel novateur sans équivalent à l'heure actuelle. Rien n'existe, tout est à inventer.
Le plus souvent, nous partons de matériel dédié à d'autres usages (matériel sportif, paramédical, outils divers, industrie logistique, etc...) que nous recyclons, transformons, dévions de leur utilisation première. Parfois il nous faut concevoir entièrement des pièces ou outils singuliers. Nous nous appuyons alors sur les interlocuteurs scientifiques, techniques et ingénieriques, partenaires du projet. Nos recherches nous poussent à consulter des experts dans divers types de technologies (physique, électromagnétisme, électricité, robotique, anatomie, architecture, sciences humaines, etc...) et génère un croisement de compétences.

Le dispositif scénographique

Aux yeux du spectateur, la scénographie, en apparence assez simple, se présente sous forme de parois mobiles et amovibles, déplacées sur la scène, s'organisant en structures, sur lesquelles le personnage explore différentes façons d'évoluer en défiant les limites ordinaires liées à la gravité. Nous favorisons une esthétique brute, épurée, constituée principalement de formes, d'objets et de matériaux élémentaires.

La musique

La musique est ici utilisée pour révéler des espaces : chaque « plan » (mur, plafond, plan incliné, etc...) possède sa propre logique, ses propres possibilités chorégraphiques et dramaturgiques. Ainsi, chaque espace possède sa propre ambiance sonore. Chaque fois que les acteurs investissent l'un d'entre eux, celui-ci « s'éclaire » d'une musicalité qui lui appartient.
Ces ambiances peuvent être très variées : musique classique ou contemporaine, jazz, émission radio, bande-son d'évènements réels... Les écarts entre ses différentes ambiances produisent des contrastes qui renforcent l'impression d'un univers hétéroclite, éclaté, d'un monde foisonnant où les réalités multiples sont condamnées à cohabiter. Ici, la cohérence est assurée, non-pas par l'unité musicale, mais par le rapport ludique au son, l'impression donnée au spectateur d'assister à une exploration sauvage et enjouée des ondes radios disponibles.

L'ÉQUIPE

SIMON CARROT / concepteur
Après ses études de Philosophie (La Sorbonne – Paris IV) et sa formation aux Arts de la Piste (Ecole des Arts du Cirque de Châtellerault, Ecole Nationale des Arts du Cirque de Rosny- Sous-Bois, Centre National des Arts du Cirque de Châlons-en- Champagne), Simon travaille comme metteur en scène pour la compagnie Les Philébulistes et le Collectif Petit Travers. Il fonde ensuite la Tournoyante, avec laquelle il crée *Limbes* en 2011, *Kosm* en 2013, *No/More* en 2015. *Mû* est la quatrième création de sa compagnie.

ULYSSE LACOSTE / sculpteur
Ulysse vit et travaille en Bourgogne. Fasciné par le monde des sciences, il explore les thèmes de l'équilibre, de la gravitation, du mouvement. Son travail de sculpteur s'exprime dans la réalisation de machines de spectacles, agrès de cirque et décors, où il découvre la manipulation d'objet. Attiré par la richesse qu'offre ce mélange des arts, il cherche le rapport au corps dans une sculpture d'interaction, tombée du piédestal, accessible et vivante.

SIMON NYIRINGABO / acrobate
Simon se forme à l'Ecole Nationale de Cirque de Châtellerault (ENCC). Il y débute le trapèze Washington. Il intègre ensuite le Centre National des Arts du Cirque de Chalons-en-Champagne, où il développe sa pratique et se confronte à la scène et à différentes disciplines (danse, jeu théâtral, clarinette, voltige équestre, skate-board...). En 2013, il collabore au spectacle *Tétrakaï* mis en scène par Christophe Huysman (2013), avant de créer son propre numéro : KUKI. Il rejoint ensuite la compagnie des Hommes penchés pour le projet 777. Il rejoint l'équipe de la Tournoyante en 2017.

EVA-LUNA FRATTINI / acrobate
Eva-Luna est une jeune artiste italo-argentine, récemment issue de la formation professionnelle du Centre Régional des Arts du Cirque de Piste d'Azur dans le sud de la France. Dès son plus jeune âge, elle a été passionnée par la littérature et la philosophie. Elle a déjà acquis une solide expérience de la scène et de la piste grâce à sa participation à des créations mêlant le cirque, la danse, le théâtre et la musique. Elle présente actuellement sa pièce principale : « la Marelle ».

ANNE-JULIA NEUMANN / acrobate
Anne-Julia est née en 1995 dans un petit village à l'est de l'Allemagne. Elle commence comme gymnaste et concourt pendant 14 ans. Frustré par l'absence du créativité dans la gymnastique, elle s'engage dans le monde du cirque. A 18 ans, elle commencee sa vie de cirque à « Die Etage Berlin ». En 2015, Anne entre à l'Ecole Supèrieure des Arts du Cirque (ESAC) à Bruxelles où elle développe ses compétences, son vocabulaire et son chemin de création singulier.

ROBERT KIEFFER / physicien
Robert est physicien expérimentateur au Centre Européen pour la Recherche Nucléaire CERN à Genève. Il participe à de nombreux projets artistiques, notamment via Art@cern, secteur de recherche artistique du CERN. Egalement multi-instrumentiste autodidacte, initié au techniques d'enregistrement et de traitement du son sur ordinateur, il est à l'origine du développement de nombreux dispositifs électroniques utilisé dans la spatialisation du son. Il intervient sur le projet *Mû* en tant qu'expert scientifique et supervise la relation au CERN.

DENIS FARGETON / créateur musical
Il est venu à la musique tardivement. Il se forme initialement dans le domaine du cirque, plus particulièrement du jonglage. Il décide ensuite de mettre la musique au centre de sa vie. En 2010, il entre au CNSM de Lyon, puis à l'IRCAM à Paris où il perfectionne ses connaissances en musique électronique. *Mû* est sa troisième collaboration avec Tournoyante Production.

ELSA REVOL / créatrice lumière
Après des études scientifiques, Elsa entre à l'ENSATT en section lumière. En 2007, elle rejoint le Théâtre du Soleil pour la régie lumière du spectacle *Les Ephémères*. En 2010, elle crée pour Ariane Mnouchkine les lumières des *Naufragés du Fol Espoir*. Elle collabore ensuite avec des compagnies issues des grandes écoles de cirque comme notamment Monstre(s), Ivan Mosjoukine, Adrien Mondot, 14:20 ou Barnabarn. Elle développe une réflexion autour de l'éclairage des spectacles de magie nouvelle. *Mû* est sa troisième collaboration avec Tournoyante Production.

EXPÉRIENCE COLLECTIVE

COME, GIVE US A SPEECH



Les guêpes rouges

L'AMPHITHEATRE — LE PONT-DE-CLAIX
JE 13 FÉV / 20H

Durée — 1h10
À partir de 15 ans
Gratuit sur réservation 04 76 29 80 59

Invitées d'EXPERIMENTA, La Biennale 2018 avec une forme artistique pour jeune public, les guêpes rouges reviennent à l'invitation de l'Amphithéâtre avec une proposition pour les plus grands.
Le temps d'une expérience théâtrale « hors cadre », comment la langue, la parole puissante et poétique, peuvent éveiller notre appétit de vivre, notre désir pour le monde et notre capacité à œuvrer collectivement ?
Come, give us a speech, c'est l'injonction donnée par Hamlet aux comédiens dès leur arrivée. Nous invitons à notre tour trois comédiens et trois auteurs à répondre à cette demande. En traversant les thématiques de l'amour, de la poésie et du politique comme points essentiels de construction de nos vies. Parce que nous aussi, et comme tout un chacun, nous avons perdu à un moment élan, gaieté, amour, puissance. *Come, give us a speech*, sera le résultat protéiforme de cette invitation. Nous parions sur la possibilité d'une parole puissante pour aiguiser nos appétits et nous mettre à l'œuvre.

En partenariat avec l'Amphithéâtre — Le Pont-de-Claix

Conception et mise en scène **Rachel Dufour** — Avec **Fatou Dicko, Chrystel Pellerin, Pierre-François Pommier** — Commandes d'écriture **Stéphane Bouquet, Florence Pazzottu, Joy Sorman** Création lumières **Catherine Reverseau** — Collaboration chorégraphique **Sandrine Sauron**

Coproduction La Passerelle Combrailles Sioule et Morge Communauté. Accueils en résidence de création Le Caméléon – Pont du Château, La Cour des Trois Coquins Scène Vivante – Ville de Clermont-Ferrand, Théâtre des Ilets – CDN de Montluçon, La Passerelle Combrailles Sioule et Morge Communauté. Aide à la création du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme / SPEDIDAM. La cie Les-Guêpes-rouges-théâtre est conventionnée par le ministère de la Culture et de la Communication / DRAC Auvergne – Rhône-Alpes. Elle est conventionnée par le Conseil régional Auvergne – Rhône-Alpes dans le cadre de l'aide à la compagnie. Elle est conventionnée par le Conseil départemental du Puy-de-Dôme. Elle est accueillie en résidence triennale de territoire par la ville de Clermont-Ferrand.

LES GUÊPES ROUGES

Créée en 2002, La compagnie Les guêpes rouges-théâtre est née en 2002 à l'initiative de **Rachel Dufour**, metteure en scène et comédienne. Elle regroupe plusieurs artistes dans des projets qui croisent les formes scéniques et les arts vivants : comédiens professionnels, chorégraphes et danseurs, grands témoins, philosophes, auteurs, scénographes, vidéastes, plasticiens… De cette tribu élargie, naissent des propositions protéiformes qui engagent spectateurs et acteurs dans un rapport à échelle variable où la question du sens reste primordiale. Le théâtre que nous voulons est une recherche esthétique qui s'appuie sur un rapport social et politique entre l'art et le monde pour réactiver la possibilité d'une pensée commune, d'un enchantement lucide et d'une poétisation du réel.

En lien avec le territoire

Depuis 2016, la compagnie est en résidence de territoire à Clermont-Ferrand. De 2016 à 2018 avec son projet *LES HAUTS PLATEAUX* : théâtre à table pour territoires curieux, puis en 2019 avec son projet *FAIRE ENSEMBLE* : *Agora et speaker's corner, la parole au centre.* C'est une résidence en quartier prioritaire Politique de la Ville développée sur plusieurs années dans le territoire nord de la ville. Ce travail de territoire donne lieu à des représentations et à de nombreuses actions croisées avec la Ville. Depuis sa création, la cie a développé son travail et son langage artistique dans des résidences-associations : à Riom (63) de 2005 à 2009, à Beaumont (63) de 2010 à 2015, à Clermont-Ferrand (63) depuis 2016. Cette inscription dans des territoires de travail fonde son identité artistique dans un double mouvement : nourrir le projet artistique global des réalités du territoire et nourrir le territoire avec les propositions artistiques. Au-delà d'une simple implantation sur un territoire de travail, ces résidences sont au cœur de la réflexion et des enjeux artistiques de la cie.

Un théâtre hors les murs

La compagnie développe son travail le plus souvent hors les murs du théâtre en investissant des lieux de la ville comme scénographies réalistes ou imaginaires afin d'ancrer son travail dans l'espace social au sens large : ancienne piscine municipale, ancienne manufacture des tabacs, parking souterrain, terrain de basket, salle des fêtes, pied des tours… Le travail se distingue du théâtre de rue par son esthétique minimaliste soignée et un rapport affirmé au texte littéraire et à la pensée. Dans les espaces publics et les lieux de croisements, la cie interroge toujours cet aller-retour entre la vie et l'art, entre le temps de l'actualité et celui du théâtre, entre le corps des acteurs et celui des spectateurs. Les propositions des guêpes rouges-théâtre cherchent à ranimer le sens, l'engagement poétique des corps, l'engagement politique des mots.

Entre créations et formats d'exploration

Les créations, temps forts de la cie, ont lieu tous les deux à trois ans. Elles se nourrissent des formats d'exploration. Ces formats sont des créations modélisées pour les territoires de résidence. Élaborés en 3 à 4 semaines de travail, avec les collaborateurs réguliers de la cie et des artistes invités, ils sont l'occasion d'explorer de nouvelles collaborations et rencontres artistiques, de chercher de nouveaux langages théâtraux, de se déployer dans des propositions hors les murs en refusant l'abord patrimonial ou touristique. Ils ont comme vocation première la rencontre avec les publics-habitants du territoire de résidence autour de propositions artistiques fortes éloignant toute démarche d'animation. Ils permettent souvent de mener les premières explorations concrètes des créations à venir.

THÉÂTRE

QUITTER LA TERRE



Joël Maillard
Joëlle Fontannaz

LE DÉCLIC — CLAIX
JE 13 FÉV / 19H

Durée — 1h25
Tarifs — normal 15 € — réduit 10 € — abonné 10-5-5 € jeune, solidaire 5 €

Un projet fou et brillant pour sauver l'humanité !

Dans un futur plus ou moins proche, considérant l'incapacité des collectivités humaines à réguler leur impact sur les écosystèmes et la menace d'une imminente saturation écologique et démographique, une solution aussi tortueuse que radicale est imaginée pour sauver la vie humaine et la biodiversité à la surface de la Terre…
Au départ, il y a la découverte par Joël Maillard, dans une cave, d'un carton rempli de documents divers qui constituent les fondements d'une proposition ambivalente de « nouveau départ », prévoyant l'extinction de la majeure partie de l'humanité devenue stérile, et la survie dans le cosmos de quelques poignées d'individus qui tiendraient des journaux intimes en écoutant de la musique qui calme. C'est à partir de cette matière première que le duo nous embarque dans une odyssée de l'espace et nous dévoile son plan pour sauver l'humanité.
Entre questionnement et loufoquerie, embarquez pour un voyage improbable !

Texte et mise en scène **Joël Maillard** — Conception et jeu **Joëlle Fontannaz, Joël Maillard** — Avis sur tout **Tiphanie Bovay-Klameth** — Lumière et direction technique **Dominique Dardant** — Régie lumière **Dominique Dardant ou Matthieu Lecompte** — Son **Jérémie Conne** — Régie son et vidéo **Jérémie Conne ou Cédric Simon** — Maquettes et dessins **Christian Bovey** — Création vidéo Daniel **Cousido** — Musique, instrument et mode d'emploi **Louis Jucker** — Synthèse **12-bits Skander Mensi (arc-en-ciel électronique)** — Construction **Yves Besson** — Conseils costumes **Tania D'Ambrogio** — Production, administration **Tutu Production Véronique Maréchal** — Diffusion Infilignes – **Delphine Prouteau**

Soutien Ville de Lausanne, Canton de Vaud, Loterie Romande, Corodis, Pour-cent culturel Migros, Pro Helvetia, Ernst Göhner Stiftung, Fondation Suisse des artistes interprètes, Fonds d'encouragement à l'emploi des intermittents genevois (FEEIG). Coproduction Arsenic – Centre d'art scénique contemporain – Lausanne, Fédération d'associations de théâtre populaire (FATP). Avec le soutien de la Sélection suisse en Avignon.

En partenariat avec Le Déclic — Claix

GÉNÈSE DU PROJET

UN CARTON DECOUVERT DANS UNE CAVE

Après examen des documents trouvés dans le carton, voici la chronologie du projet telle que nous avons pu la reconstituer.
1. À son insu, une infime partie (50'000 individus) de l'humanité est sélectionnée selon des critères stricts, séquestrée, puis envoyée dans le cosmos, dans une centaine de stations spatiales entièrement automatisées, en orbite géostationnaire à quelques centaines de milliers de kilomètres de la Terre.
2. Juste après les décollages, tous les humains restés sur Terre sont empêchés de procréer, par un procédé «non-violent» à définir (chimiquement indécelable ou psychologiquement subliminal, par exemple). Seule consolation pour les individus de cette population vieillissante et stérile : ils n'ont plus à se préoccuper du futur vu qu'après eux, pensent-ils, il n'y aura plus rien.
3. Pendant ce temps, en orbite, les individus qu'on appellera des «stationnautes» s'accommodent tant bien que mal de leur nouvelle vie. Leurs principales activités sont la reproduction et l'éducation des enfants.
En plus de la parole, il y a à bord un unique support culturel : des quantités astronomiques de carnets vierges et de crayons, qui permettront, notamment, de rédiger «l'Encyclopédie de tout ce dont on croit se souvenir».
4. Tous les 25 ans, 2 stations sont arrimées l'une à l'autre et les populations se mélangent.
5. Moins d'un siècle après le début de l'opération, la Terre est libérée de toute présence humaine. La nature reprend ses droits, l'écosystème planétaire se régénère.
6. Au bout de quelques siècles : retour sur Terre. La dernière génération de stationnautes y fonde une nouvelle humanité, posttechnologique.
La pièce prend fin quand tout recommence, quand les «extra-terrestres humains» sortent des stations et découvrent la Terre.

POURQUOI PARLER DE ÇA ? (INTENTIONS)

« Je vois un double mouvement contradictoire dans cette pièce : elle nous détache du réel par ce que la fiction a d'irréaliste, voire de grotesque, mais elle nous y ancre par l'actualité de ses prémisses. Face au danger les humains parfois s'unissent. Les animosités entre les états tombent momentanément lorsque se déclare un ennemi commun. Ces alliances, malgré ce qu'elles comportent d'hypocrisie, véhiculent un espoir fou : l'humanité toute entière serait peut-être capable de s'unir pour faire front contre un ennemi global non-humain - des méchants aliens, le péril climatique, ou encore une explosion démographique du côté des moustiques.
Entre deux exploits djihadistes, nous nous inquiétons des désastres écologiques en cours. L'équation est simple et connue : la planète souffre de nos excès, nous lui demandons plus que ce qu'elle peut fournir. C'est donc qu'il faut lui demander moins. Or ce n'est pas tout-à-fait ce que nous faisons.
Je crois que, au fond de nous-mêmes, nous n'y croyons pas. Nous refusons de croire qu'elle est pour nous, pour notre génération, la contrainte. La grosse contrainte sur la consommation et le confort, le moment où le danger ne sera plus imminent, mais là. Le moment où on ne pourra plus réciter en boucle le mantra «c'est déjà trop tard», comme pour lui faire perdre un peu de sa virulence, parce que sera trop tard. Trop tard pour

commencer à réduire en douceur notre consommation, parce que ce ne sera plus le temps de la douceur, mais celui de la frugalité imposée par un «état d'urgence écologique».
J'espère aller trop loin. Cependant j'ai de la peine à comprendre comment l'humanité pourrait s'en sortir (ne pas s'effondrer) sans une démarche de décroissance énergétique, qui devra forcément aussi passer par la consommation. Ou alors si ce n'est pas la consommation, c'est la démographie qu'il faudra contrôler (mais c'est assez mal vu, le contrôle de la natalité).
Aujourd'hui nous en sommes toujours au stade des grandes déclarations d'intentions, appels aux bonnes volontés individuelles, mirages du capitalisme vert, accords non-contraignants et greenwashing en tous genres.
Peut-être que, consultant les archives de la compagnie, quelqu'un lira ces lignes en 2118. J'espère que cette personne me considérera comme un artiste un peu à côté de la plaque, porteur d'une œuvre dont la pertinence n'aura été qu'apotropaïque.»

Joël Maillard

LA COMPAGNIE SNAUT

« La compagnie, active dès 2012, s'appelle SNAUT en souvenir d'un personnage de roman, Solaris, de Stanislas Lem. Dans une station orbitale (déjà), le cybernéticien Snaut fait face, comme il peut, à l'inconcevable. Placer le spectateur dans la pièce plutôt que face à la pièce a été ma principale obsession durant 4 ans.
J'ai cherché dans mes 3 premiers travaux (*Rien voir, Ne plus rien dire, Pas grand-chose plutôt que rien*) des situations d'immersion du spectateur dans des dispositifs scéniques, et puis ça m'a passé.
En tant qu'individu, je me sens mal adapté au contexte historique actuel, dominé par l'idéologie de la réussite et de l'accumulation de biens. C'est ce malaise, guère original, qui me pousse à écrire.
Dans mes textes, je cherche à mettre en jeu des subjectivités (la mienne, celles de mes personnages, qui parfois se confondent) et ma perception de l'Histoire présente, où, me semble-t-il, notre quête inassouvissable de maîtrise technique (volonté de puissance) va rapidement devoir cohabiter avec notre volonté de durer.
La disparition (de l'individu, de l'humanité, de l'envie d'appartenir à l'humanité) est très présente dans mon cerveau, mais qui sait, peut-être que ça aussi, ça va passer.
Par ailleurs, j'essaie de me rendre intéressant en abordant naïvement des domaines que je maîtrise peu, voire pas du tout (le montage sonore, la photographie, la vidéo, la peinture à l'huile, la participation du public, et ici la science-fiction).
J'aime me dire que je professionnalise mon dilettantisme.
Enfin, le point le plus important, le plus difficile à mettre en œuvre, et le plus constant de ma démarche, c'est la recherche d'un certain humour. Oui, je fais des spectacles avec des blagues dedans. Car je crois au pouvoir libérateur du rire. Ou, du moins, à son absolue nécessité.»

Joël Maillard

JOËL MAILLARD - Texte, mise en scène, conception, jeu
Joël Maillard est né en 1978, il vit toujours. Il est (par ordre d'importance dans l'acquisition de ses revenus) acteur, metteur en scène et auteur.
Diplômé de la section d'art dramatique du Conservatoire de Lausanne en 2004, il a joué dans une vingtaine de spectacles jusqu'à ce jour. Dans un passé relativement récent, il a collaboré avec Jean-François Peyret, Guillaume Béguin ou Denis Maillefer. En 2010, il crée la compagnie SNAUT, et entame le Cycle des rien, ce qui l'amènera à rencontrer et collaborer avec l'IRMAR (Institut des recherches menant à rien). Il écrit principalement des textes qu'il met en scène lui-même, mais pas seulement. Il a écrit dernièrement des texte pour l'IRMAR (*Ce qu'on va faire*), Armel Roussel (*Démocratie*), Camille Mermet (*Appartiamentum*) et Theater Marie (*Zukunft Europa*).
Jusqu'ici, il n'a créé des spectacles qu'à partir de ses propres textes. Mais il n'est pas impossible que la situation évolue.

JOËLLE FONTANNAZ - Conception et jeu
Joëlle Fontannaz (1981) suit les classes préparatoires de l'École Supérieure d'Art Dramatique à Genève (2003-2005), puis part à Bruxelles suivre la pédagogie Lecoq à l'école LASSAAD (2005- 2006). Diplômée, elle rentre à Lausanne, où elle travaille comme comédienne pour de nombreux metteurs en scène dont Sandro Palese, Sandro Amodio, Anne Bisang. Elle découvre une affinité pour les démarches expérimentales, qu'elle rencontre notamment auprès du metteur en scène Guillaume Béguin dans le Théâtre sauvage, créé au théâtre de Vidy (2015), et avec la metteure en scène et chorégraphe Adina Secretan (Brutale Nature en 2013, Place en 2014).
Parallèlement à son travail de comédienne, elle crée *Tuteur*, première pièce chorégraphique dans le cadre des *Quarts d'heure de Sévelin* (2015). Elle poursuivra son travail personnel de création au sein de sa compagnie «Fair Compagnie» qu'elle fonde en 2016, avec un second projet *Titan,* réalisé dans le cadre du programme Extra Time du far° (2017).
Déjà en 2012, elle joue *Ne plus rien dir*e, monologue écrit et mis en scène par Joël Maillard créé à Lausanne (2012) puis en tournée en Suisse romande (2014) et au CCS-Paris (2016). Simultanément, elle développe des collaborations, notamment avec l'auteur et dramaturge Sébastien Grosset et Camille Mermet, pour un texte polyphonique à deux voix, créé en novembre 2018 à l'Arsenic, Lausanne.

VOIX — SONS — MUSIQUE

LANGUES DE BABYLAB
VARIATIONS



L'écoute de la voix, des sons et de la musique favorise-t-elle le développement du langage chez le tout-petit ?
Quel est l'impact de la musique dans la construction du langage chez le tout-petit ? Ainsi trois trios, trois variations s'inscrivent en écho à une démarche de création.
Un moment sensible à partager en famille, privilégiant l'écoute de chaque son produit par les musiciens avec le souffle, la voix, les cordes, le bois, des peaux.
Un moment suspendu dans le temps où tous les spectateurs très proches des artistes assistent à la création du concert !

En partenariat avec l'Espace 600 — Grenoble et La Source — Fontaine

Ce projet est à l'initiative de MEDIART et du BABYLAB LPNC. Soutien Grenoble Alpes Métropole, MEDIARTS, IDEX et LPNC BABYLAB - Université Grenoble Alpes, la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, le CCAS - Grenoble, ville de Fontaine, Espace 600, Hexagone Scène Nationale Arts-Sciences.

ESPACE 600 — GRENOBLE
JE 13 — VE 14 FÉV
9H / 10H30 / 15H — SA 15 / 9H / 10H30

Durée — 35 min
À partir de 12 mois
Tarif unique — 7 €

VARIATION 1
Voix, viole de gambe et objets sonores **Francisca Bustarret**
Clarinettes **Jean-Pierre Sarzier**

VARIATION 2
Voix, cordes et percussions **Simon Drouin**
Clarinettes **Jean-Pierre Sarzier**

Ces musiciens et des chercheurs du Babylab sont allés à la rencontre d'enfants du réseau des assistantes maternelles du quartier La Capuche et de la structure petite enfance Marie Curie à Grenoble.

LA SOURCE — FONTAINE

MA 18 FÉV / 18H — ME 19 FÉV / 10H30
Durée — 35 min
À partir de 12 mois
Tarifs — normal 12 € — réduit 10 € — abonné 7-7-7 €
moins de 16 ans 5 € — moins de 6 ans gratuit

VARIATION 3
Voix et objets sonores **Bertille Puissat**
Voix, flûte et percussions **Myriam Roulet**

Ces deux musiciennes et deux chercheures du BABYLAB sont allées à la rencontre d'enfants au sein de la structure petite enfance municipale Léa Blain et de la crèche associative parentale Mosaïque à Fontaine.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Bertille Puissat (chanteuse), Hélène Lœvenbruck (scientifique Babylab) et Christelle Pillet Laversanne (chargée Recherche et Développement Spectacle Vivant - MEDIARTS) dans la conférence «Babil&son» à l'Auditorium Grenoble INP **VE 14 / 15H30** (p. 46)

CONTEXTE SINGULIER DU PROJET
Le projet LANGUES DE BABYLAB a démarré fin 2017 en Isère ; à caractère expérimental, il a mis en résonance les recherches de la chanteuse Aurélie Maisonneuve qui a construit sa démarche artistique au contact permanent des tout-petits, les recherches de psychologues et neuroscientifiques du BABYLAB UGA intéressés par le fonctionnement du cerveau des nourrissons, les préoccupations éducatives des parents et des professionnels de la petite enfance.
En novembre 2018, Aurélie Maisonneuve a proposé une création sonore et vocale « Soliloc' » en tant que genèse artistique du projet, pendant que les chercheurs ont présenté de nouveaux protocoles nourris de cette expérience.
Cette dernière a inspiré de nouvelles manières d'articuler la présence de musiciens et de scientifiques à la rencontre des tout-petits, des familles et des acteurs culturels sur les territoires de l'Isère.
Sous la forme de « parcours », LES LANGUES DE BABYLAB évolue dans sa méthode pour laisser place à différents duos d'artistes musicien.nes venus expérimenter l'impact de la musique dans la construction du langage chez le tout-petit sous l'œil observateur d'un chercheur de BABYLAB. Ces trios s'inscrivent ainsi en écho à la démarche de création d'Aurélie Maisonneuve pour donner naissance à de nombreux concerts nommés LANGUES DE BABYLAB - VARIATIONS.

AURÉLIE MAISONNEUVE
Elle débute ses études musicales par la flûte traversière puis elle étudie le chant aux Conservatoires d'Angers, de Gennevilliers et d'Amsterdam. C'est à partir de sa rencontre avec Françoise Kubler au CNR de Strasbourg qu'elle se consacre tout particulièrement à l'interprétation des musiques d'aujourd'hui qu'elle interprète avec une grande sensibilité.
Elle explore également le champ de l'improvisation qui lui ouvre des chemins d'expérimentation, de recherche et de création. Elle collabore régulièrement avec des musiciens comme Philippe Foch, Toma Gouband, Martine Altenburger, Christophe Havard, Fabrice Arnaud-Crémon.
Nourrie de toutes ces expériences, elle est accueillie au théâtre Athénor (Saint-Nazaire/Nantes) en tant qu'artiste associée où elle y conçoit différentes œuvres, participe à la mise en place de rencontres et d'ateliers de formation pour les adultes qui accompagnent chaque jour les enfants dans leur quotidien.

FRANCISCA BUSTARRET
Musicienne intervenante en milieu scolaire
Assistante enseignement artistique principale, 1re classe, titulaire à Grenoble et Meylan Lauréate de l'examen professionnel de Professeur d'enseignement artistique- chargée de direction
Artiste musicienne au sein du collectif Grimm et du Babylab.

SIMON DROUIN

Il participe à plusieurs projets musicaux en tant que guitariste, chanteur et percussionniste, participe à la création musicale de plusieurs pièces de théâtre, explore l'improvisation et la musique d'objet.
Depuis 2006, il se produit en ciné-concert en partenariat avec l'ADRC et chante son répertoire en solo.
Depuis 2010, il collabore aussi avec la compagnie Petite Nature pour *Le temps du monde fini, Les molécules désaccordées, vite, plus vite que la lumière* et *Faire un feu*.
Depuis 2014 on peut l'écouter avec *Moon Landing, A l'instant même, Mon Petit Ordinaire, Aquaplaning.*
En parallèle de son activité de musicien, auteur, compositeur, interprète pour le spectacle vivant, il a toujours apprécié la création et direction d'ateliers.
Depuis 2006, Il a ainsi pu travailler avec différents publics de la petite enfance jusqu'à l'âge adulte dans le cadre scolaire, hors temps scolaire, en crèche, RAM, centre médical ou en Maison d'Accueil Spécialisé.
Au sein de différentes structures, Les musicoliers, Trilles et godillots, Médiarts ou Le Chaudron Ambulant (Compagnie qu'il a créé en janvier 2014 - https://lechaudronambulant.com/)
Tous ces ateliers et les échanges qui en résultent nourrissent sa pratique musicale et inversement, ils font partie intégrante, depuis maintenant 10 ans, de son métier d'artisan chercheur en texture sonore et lexical.

JEAN-PIERRE SARZIER

Improvisateur avant tout, enraciné dans les musiques traditionnelles, mais bercé par le jazz, il a fait de la clarinette basse son instrument de prédilection ; il pratique aussi toute la famille des clarinettes, de la contralto à la soprano en métal, et se plaît à explorer les factures originales, telles que les clarinettes en bambou. Influencé par le saxophone de Mickael Brecker et la cornemuse irlandaise de Davy Spillane ou encore le luth de Rabih Abou-Rhalil, il a développé un jeu protéiforme, basé sur des techniques originales – slap, souffle continu – dans lequel la clarinette se fait tour à tour basse électrique, derbouka, flûte ou cornemuse.
Avec les groupes Dédale et Obsession, dont il est co-fondateur, il a développé une approche nouvelle des musiques traditionnelles et a notamment joué avec Marc Perrone, Didier Lockwood, Georges Moustaki, Arthur H, Juan-Jose Mosalini, Antonio Placer, Stracho Temelkovski ou François Thollet.
Il joue très régulièrement en concert avec la chanteuse Veronika Warkentin, avec laquelle il partage plusieurs formations : un duo « Kara Nube » autour de chants traditionnels du pourtour méditerranéen et du reste du monde, l'Equipée K avec un chœur de 7 femmes autour d'eux deux, un groupe plus orienté vers les musiques des Balkans, le groupe Moon Landing, en compagnie de Alain Lafuente (percussions) et Simon Drouin (chant, guitare), également une création *Passe Montagne* incluant l'Equipée K, Moon landing, et une trentaine de chanteurs amateurs. Il propose un concert en trio avec la chanteuse Catherine Faure et Jacques Tribuiani au cistre électroacoustique, autour des musiques traditionnelles du centre France et de leurs compostions, et «le petit bal Ratamouche» aux côtés de Catherine Faure et Anne-Lise Foy. Il partage la scène en duo avec le percussionniste Carlo Rizzo.
Il a composé et dirigé la partie contemporaine de l'ensemble Arc Nord Mediterranée, réunion de quatre groupes de musique traditionnelle occitan, mayorquain, calabrais et catalan durant les années 2017 et 2018.
Par ailleurs, il collabore régulièrement à des créations contemporaines chorégraphiques – Cie LANABEL, Annabelle Bonnéry et François Deneulin, Cie D.I.T. Robert Seyfried en collaboration avec Suzanne Linke, Cie De Koning et la Reine – et théâtrales – Cie les 7 familles/Michel Ferber, Apethi/Philippe Pujol.
Côté pédagogie, il est l'un des fondateurs des stages organisés par Mydriase dans lesquels il anime des ateliers de clarinette et d'improvisation.

BERTILLE PUISSAT

Chanteuse de formation au conservatoire de Grenoble en lyrique puis en Jazz à l'APEJ de Chambéry s'est spécialisée dans les musiques populaires.
En parallèle elle suit un cursus de master class d'une durée de 4 ans aux musiques improvisées au Centre des Musiques Actives de Grenoble sous la direction de Gil Lachenal (ONJ).
Sa démarche vocale actuelle consiste à utiliser ce répertoire comme un matériau initial qu'elle réinvestit dans un champ d'écriture contemporaine. Elle s'interroge depuis plusieurs années sur les ressources physiques que requiert l'instrument voix et l'utilise comme un matériau plastique que l'on pourrait modeler au gré des intentions ou émotions.
Travaillant avec de nombreux plasticiens, elle réalise de manière régulière des pièces sonores dans le cadre d'expositions. Bertille Puissat a déjà réalisé des pièces sonores pour Joël Peter witkin, Cyrille André ainsi que pour des productions de poésie sonore au Musée d'art Naïf de la ville de Paris ou encore en région PACA pour le CIPM de Marseille, le Centre Européen d'Avignon, le Festival Voix de la méditerranée en collaboration avec André Gache. Par ailleurs elle chante et crée de la musique pour la compagnie Franco-tchèque Hôtel Europa depuis cinq ans où elle s'est produite notamment au Théâtre des Célestins de la ville de Lyon, au théâtre du Merlan à Marseille, à l'opéra de Dijon sur des projets de théâtre musical autour des questions de la mémoire et de la culture juive.
D'origine catalane, elle se spécialise en 2005 dans les musiques populaires espagnoles et plus particulièrement de racines ibériques et interprète le répertoire de nombreux compositeurs du 18e siècle jusqu'au 20e siècle.
En 2005 elle monte un duo piano voix autour des musiques ibériques et se produit régulièrement en région PACA et en Ardèche du Sud notamment au sein du Festival des Chapelles d'automne et fait la rencontre de Pedro Soler à Baniuls avec qui elle effectuera une résidence autour des musiques et chants de Garcia Lorca.
En 2011 elle crée Péninsule, trio de musiques séfarades et ibériques en atmosphère jazz.

LES FURTIFS

Alain Damasio — Frédéric Deslias



HEXAGONE — MEYLAN
VE 14 FÉV / 20H — SA 15 FÉV / 18H
Création

Durée — 2h environ
Tarifs — normal 22 € — réduit 17 €
abonné 14-10-8 € — jeune, solidaire 9 €

Alain Damasio articule dans une langue incandescente, émancipation politique, thriller, et questionnements philosophiques.
À travers cette adaptation du roman pour la scène, Frédéric Deslias questionne la technologie et comment celle-ci dirige l'évolution de notre monde. La science-fiction étant le moyen idéal d'explorer une société obsédée par le contrôle et la surveillance. 2040 ! Les villes sont rachetées par des multinationales et gérées par un système de forfaits contraignants pour les humains. Au milieu d'eux, les furtifs, faits de chair et de sons, dotés de facultés inouïes de métamorphoses, ne laissent aucune trace. Dans un décor interactif, fait de paysages 3D, nous suivons la quête initiatique d'un père qui cherche sa fille disparue. À travers cette traque, ce chasseur (re)trouve non plus sa puissance décuplée par les machines mais progressivement sa capacité d'autonomie, d'écoute et de perception du monde.

Conception, mise en scène, son **Frédéric Deslias** - Le Clair Obscur Texte **Alain Damasio** — Avec **Guillaume Hincky, Jana Klein, Benjamin Mayet, Agathe Cemin** — Développement informatique **Thomas Pachoud, Ben Kupper** — Design Laura **Couto Rosado** Dramaturgie **Cathy Blisson** — Pole Nord Studio **Bruno Ribeiro (aka) NOHISTA, Robin Kob, Olivier Caron** — Lumières **Quentin Pallier** — Costumes **Dotota Kleszcz** — Assistante et regard extérieur **Christine Caradec** — Photos **Mikhail Sedov Aka Msedov**

Coproduction La Comédie de Reims - CDN, Biennale NEMO, Le Shadok, Scène nationale 61 – Alençon. Partenariat institutionnel Région Normandie, ville de Caen, DRAC Normandie. Aide ADAMI, CNC – DICREAM. Résidences Folie Numérique, Halle aux cuirs - Parc de la Villette, Dans le même bâteau, Le Shadok, TCRM BLIDA, Scène Nationale 61 - Alençon. Partenariat La Volte, Red Corner, Pôle Nord studio, Réseau oblique/s, AADN. Soutien Hexagone Scène Nationale Arts Sciences – Meylan.

→ Retrouvez la librairie Les Modernes dans le hall du théâtre — **VE 14**

+ LE SALON

→ Retrouvez Frédéric Deslias dans le Salon avec un parcours en réalité augmentée *MOA* (p. 48)

+ LE FORUM

→ Retrouvez Alain Damasio dans la conférence « Souriez, vous êtes filmés ! » à l'Auditorium Grenoble INP — **VE 14 / 17H** (p. 48)

Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

CONTEXTE

La Science-fiction s'écrit-elle au futur ou au présent ?
À l'heure des objets connectés et géolocalisés qui envahissent nos foyers, de l'usage plus ou moins dépendant de nos smartphones comme de petits cerveaux externalisés, de la consommation massive de Data et du partage de nos données personnelles qui alimentent les GAFA ces « Géants du Web » dont on aime dénoncer l'emprise hégémonique sur les gouvernements politiques, du télétravail et de l'évaluation permanente de chacun... Comment la technologie dirige-t-elle l'évolution de nos sociétés ?
Le Clair Obscur a initié son Laboratoire Dystopique avec *#SOFTLOVE* d'Eric Sadin et poursuit son investigation prospectiviste, ou perspectiviste avec cette suite logique : en laboratoire de formes et laboratoire d'idées.
Il s'agit là de tirer les fils à différents modèles de sociétés et de les confronter entre eux afin de nous aider à envisager un "futur désirable". A travers des prospectives de pensées qui font la nique à l'innovation. Au travers de nouvelles façons d'être soi au dehors de l'emprise de son techno-cocon.

Les Furtifs se situe en 2040 à Orange où l'humain, soumis aux technologies, est en proie à la dévitalisation, et raconte la quête d'un père pour sa fille disparue avec des Furtifs, sorte de bestioles, chimères invisibles, telles qu'il faudra des chasseurs ultra formés, ultra équipés pour les déloger... Êtres d'un autre ordre, naturel et sauvage, dont la technologie aurait enfin su capter la présence... Sont-ce des mutations ?
Des devenir ? Ou des êtres parallèles évoluant à l'abri dans l'invisible depuis des milliers d'années ? Sont-ce des incarnations de nos flux invisibles ?
Le roman suit la quête de ce chasseur de Furtifs malgré lui, à (re)trouver à travers sa traque initiatique, non plus sa puissance décuplée par les machines mais progressivement son pouvoir, sa capacité d'autonomie, sa capacité d'écoute et de perception du monde... à retrouver son Vif, enfouis. Apprendre peut-être à devenir Furtif lui-même, pour (les) comprendre, celui-là même enfoui en chacun de ce que l'humaniste Alain Damasio tente de réveiller en nous.
Un théâtre comme un échantillon des vivants, mis en situations, en proie au contrôle par les technologies, puis sa zone de réalisation au dehors, de sa catharsis dans la révolte à son aspiration plus spirituelle. *Les Furtifs* est une digne réponse à notre cycle de recherches technocritiques entamé il y a quelques années déjà...

FRÉDÉRIC DESLIAS

Metteur en scène, compositeur et adepte du *Do It Yourself*, Frédéric Deslias est un artiste multimédia qui écrit pour un théâtre des humanités. Frédéric compose pour la scène pendant 15 ans avant de se consacrer exclusivement à ses recherches.
Caennais, il suit des études d'électronique avant d'intégrer l'université de Caen en Arts du Spectacle. Il est repéré et formé au théâtre à l'Ecole du CDN de Normandie sous la direction d'Eric Lacascade où il rencontre un groupe d'activistes (David Bobée, Antonin Ménard, Médéric Legros, Thomas Ferrand, ainsi qu'Armel Roussel, Dario Manfredini, Arnaud Churin, Thomas Richards). Il suit ensuite le Workcenter de Jerzy Grotowski à Pontedera (Italie) autour du programme Tracing Road Across.

Musicien, compositeur et sounddesigner pour le théâtre, la danse et le cinéma : il collabore une dizaine d'année avec David Bobée, Eric Lacascade (Les Barbares – Festival d'Avignon / Cour d'honneur en 2006), Héla Fatoumi et Eric Lamoureux, Radhouanne El Medeb, Hafiz Dhaou, etc.
Frédéric se concentre maintenant à ses activités propres de mise en scène, d'artiste multimédia et de plasticien. Formé ensuite à l'IRCAM et au CIFAP, son travail s'oriente vers l'image, la lumière, l'installation, la corrélation des médias, l'interactivité, la thérapie.
http://www.leclairobscur.net

ALAIN DAMASIO

Né à Lyon en 1969, Alain Damasio caracole sur les cimes de l'imaginaire depuis la parution en 2004 de son deuxième roman, *La Horde du contrevent*, Grand Prix de l'Imaginaire. Il explique sa prédilection pour les récits polyphoniques, et pour le travail physique, physiologique de la langue, par un besoin vital d'habiter plusieurs corps, et de se laisser lui-même habiter. Après la réédition par la Volte en 2007 de *La Zone du Dehors* (Cylibris, 2001), récit d'anticipation inspiré par Michel Foucault, il s'est lancé dans la création d'un ambitieux jeu vidéo et prépare actuellement son troisième roman. Amplement salué par la critique, dévoré par le public, Alain Damasio construit une œuvre rare, sans équivalent dans les littératures de l'imaginaire. Bienvenue au cœur d'un cyclone !
La Horde du Contrevent a reçu le Grand Prix de l'Imaginaire 2006 et le prix Imaginales des Lycéens 2006. *La Zone du Dehors* a reçu le Prix Européenne Utopiale 2007. *Serf-made-man ? Ou la créativité discutable* de Nolan Peskine a reçu le Grand Prix de l'Imaginaire 2018 dans la catégorie meilleure nouvelle.

LAURA COUTO ROSADO

Genevoise née en 84, Laura Couto Rosado est designer produit spécialisée en design médias et d'interaction. Sa pratique en design se caractérise par la recherche constante d'une symbiose entre le design, la science et les technologies. Inspirée par la physique fondamentale et appliquée, elle conçoit des dispositifs hybrides qui révèlent la beauté et la poésie où l'on ne s'y attend pas.
Elle est assistante d'enseignement dans le département Master Media Design à la HEAD-Genève, également cofondatrice du studio de design Digital Alchemy qui, en combinant les technologies digitales et analogiques avec le savoir- faire artisanal, développe une nouvelle génération d'objets communicants pour l'espace domestique. Elle est actuellement artiste en résidence au CERN. Laura rejoint Le Clair Obscur sur le projet *Æ¬i* en 2018.
www.lcr.digital

THOMAS PACHOUD

Formé à l'école d'ingénieur multimédia IMAC, promotion 2008, Thomas Pachoud est depuis longtemps intéressé par le lien entre les nouvelles technologies et leurs apports dans le domaine artistique. Il découvre le spectacle vivant au cours d'un stage où il est amené à programmer un aibo pour *Vous en rêvez (Youri, l'a fait)* de la Cie Mabel Octobre. Il travaille aujourd'hui principalement dans le domaine du spectacle (théâtre, danse et musique) utilisant les nouveaux outils apportés par le numérique transposé dans l'espace scénique et scénographique. Il manipule tant l'image vidéo comme sur *N0US* de Camille Rocailleux que son penchant dans le temps réel, notamment dans la danse, *Proximity* de Garry Stewart et l'Australian Dance Theatre. Il explore aussi les domaines de la robotique pour faire danser les robots de *Robot!* de Blanca Li et de l'électronique dans la construction d'un gant interactif pour Ezra et le *Bionic Orchestra 2.0*. Depuis 3 ans, il développe ses propres projets artistiques, principalement autour de la lumière laser qu'il traite comme un corps physique et chorégraphié dans l'espace. Pour cela il s'appuie sur la Cie IKARI qui porte ses projets.

BEN KUPER

A son arrivée à Grenoble, Benjamin Kuperberg a suivi une formation à l'ARIES (Ecole Supérieur d'Infographie) à l'école en 2D / 3D / Effets spéciaux, et s'est auto-formé en parallèle en programmation. Diplômé en 2008, il a commencé son activité de programmeur / 3D indépendant. Dès 2009, il a travaillé avec les Studios Donuts, pour ensuite, monter son premier prototype de table tactile. Il a créé la SARL The Curious Project en février 2011, agence innovante et interactive dont il est associé, et décide d'en partir en été 2013 afin de centrer son activité sur les projets artistiques. Il fonde à cette occasion le collectif BenTo destiné à créer des installations interactives et de la scénographie technologique en France et à l'étranger. En 2014, il intègre la compagnie Organic Orchestra en tant que développeur et créateur technologique sur les différents projets de la compagnie : Spectacles (Bionic Orchestra 2.0, B-Glove), installations (Chœur de Papier, Aïdem). Il intervient également lors des actions pédagogiques de la Cie comme intervenant « numérique ».
En parallèle, il a suivi entre 2009 et 2014 une formation de direction d'orchestre au Conservatoire Jean Wiener à Echirolles.
Actuellement indépendant, il ajoute à ces missions une activité de création et vente de matériel de jongle technologique et lumineuse.
Il développe pour le Clair Obscur depuis 2015 lors des projets #SoftLove et Æ¬i.
http://benjamin.kuperberg.fr/

CABARET — DANSE — CIRQUE
MUSIQUE — ASTROPHYSIQUE
TRANSGENRES

LE GRAND DÉGENREMENT

Blaise Merlin



HEXAGONE — MEYLAN
MA 18 FÉV / 20H

Durée — 2h
Tarifs — normal 22 € — réduit 17 € — abonné 14-10-8 €
jeune, solidaire 9 €

Porter un éclairage sensible sur un monde en pleine mutation. Penser, s'affranchir, surgir et sauver la situation, c'est ce que nous propose cette joyeuse équipe, alors balance ton corps, ramène ton âme, la fête peut commencer !

Cabaret «tout feu tout femme», festin «poly-gammes» et gargantuesque, *Le Grand Dégenrement* rassemble pour la première fois trois générations de femmes musiciennes, et danseuses — Élise Caron, Joëlle Léandre, Leïla Martial, Marlène Rostaing — brisant avec génie, humour et impertinence tous les clichés de genre… qu'ils soient musicaux, sexuels ou sociaux ! Accompagnés du clown-acrobate androgyne Camille Boitel et de l'astrophysicien Aurélien Barrau, ensemble, cette équipe envoie valser les codes et les préjugés pour porter un éclairage sensible sur un monde en pleine mutation !

→ Retrouvez la librairie Les Modernes dans le hall du théâtre — **MA 18**

Conception, dramaturgie **Blaise Merlin** — Astrophysicien **Aurélien Barrau** — Jongleur, clown, acrobate **Camille Boitel** — Chanteuse, flûtiste, comédienne **Élise Caron** — Chanteuse, contrebassiste **Joëlle Léandre** — Chanteuse, danseuse **Leïla Martial** — Chanteuse, danseuse **Marlène Rostaing — Photos Yuji Yamazaki**

Une création La Voix est Libre – l'Onde & Cybèle en partenariat avec le festival Musica 2019.

AURÉLIEN BARRAU est un astrophysicien français spécialisé en relativité générale, physique des trous noirs et cosmologie. Enseignant-chercheur, il travaille au Laboratoire de physique subatomique et de cosmologie de Grenoble (LPSC) ainsi qu'à l'université Grenoble-Alpes. Ses domaines de prédilection sont la cosmologie, les trous noirs et les astro-particules.
Outre ses activités de recherche et d'enseignement, il multiplie les prises de paroles autour de la question écologique, appelant à un véritable changement sociétal, entre deux conférences publiques de vulgarisation d'astronomie et de cosmologie. Son appel « Le plus grand défi de l'histoire de l'humanité » publié dans le journal Le Monde en 2018 a mobilisé plus de 200 signatures pour lutter contre le réchauffement climatique.
Adepte du décloisonnement des savoirs et des disciplines, Aurélien Barrau est également engagé dans plusieurs revues culturelles (Hors sol, Diacritik) et associations telles que Formes élémentaires qui a pour but l'élaboration d'expositions d'art contemporain en dialogue avec les sciences. Il collabore par ailleurs avec nombres d'artistes, écrivains et cinéastes : Michelangelo Pistoletto, Olafur Eliasson, Hélène Cixous, Claire Denis ou encore le poète Mathieu Brosseau. Titulaire d'un doctorat en philosophie, il collabore avec Jean-Luc Nancy sur le concept des mondes multiples.

CAMILLE BOITEL – acrobatie, jonglage, chant
Acrobate, danseur, comédien, musicien : en véritable artiste de cirque, il est tout cela à la fois. Formé très jeune à l'école d'Annie Fratellini, il y fait ses premières armes d'équilibriste et entend bien apporter sa propre pierre à l'art du cirque. Ainsi, il crée un personnage décalé à «l'humour désastreux et désastré ». Figure centrale du spectacle L'Homme de Hus, il se situe aux antipodes du cirque traditionnel : il utilise les effets pour raconter une histoire, et non pas l'inverse. Le spectacle lui permettra d'obtenir un prix Jeunes talents cirque en 2002. Hors des circuits traditionnels, il travaille sur la durée. Fondateur de la compagnie Lamereboitel, il a mis plus de dix ans avant de donner le jour à son nouveau projet. Œuvre d'équilibriste pleine d'énergie et à l'humour subtile, L'Immédiat évoque des sujets d'actualité, comme la société de consommation, la place de l'individu dans un tout social et le rapport au temps. Dans une esthétique proche de celle de la compagnie du Hanneton, il provoque un rapport plus politique au théâtre. Son goût pour le catastrophisme et la cacophonie visuelle ne font que confirmer cette impression. Mais chez Boitel, cela ne reste qu'une fiction savamment orchestrée, et toujours avec bonheur.
Il a présenté : *L'Homme de Hus* ; L'Immédiat ; *La Haine des Chaises ; Le Calamity Cabaret ; Le Poids des choses ; Par ailleurs ; Musique définitive ; La Jubilation ; Les Variations comiques ; L'Ouverture de Saison ; Pièce de Dos ; Lancés de chutes…*

ELISE CARON
Le parcours d'Elise Caron est, à son image, éclectique. Après une formation classique (CNR de Rouen, CNR de Boulogne Billancourt, CNSM de Paris) en art lyrique, art dramatique et en flûte traversière, elle décloisonne les genres et s'aventure dans des domaines très variés.
C'est ainsi qu'elle mène de front une carrière de chanteuse dans l'univers de la musique contemporaine et du théâtre.
Auteur-compositeur, elle chante ses chansons depuis plus de vingt ans et enregistre sous son nom *Le Rapatirole* (1996), *Chansons pour les petites oreilles* (label Le Chant du Monde 2003) et Eurydice Bis (2005) et *Nouvelles Antiennes* en 2018 avec le pianiste et compositeur Denis Chouillet.
De ses multiples collaborations sont nées certaines relations privilégiées avec notamment le pianiste Denis Chouillet, la contrebassiste Joëlle Léandre, le poète-compositeur Luc Ferrari, l'inclassable Albert Marcœur et Jacques Rebotier, auteur-compositeur et metteur en scène qui l'a pousser à écrire et composer ses premières chansons.

JOËLLE LÉANDRE
Contrebassiste française de musique contemporaine, de musique improvisée et de jazz. Elle est également vocaliste, en complètant très souvent de sa voix ses improvisations instrumentales.
En musique contemporaine, elle a travaillé avec Merce Cunningham, Morton Feldman et John Cage. Elle s'est produite avec l'Ensemble InterContemporain et l'ensemble 2E2M.

Les compositeurs John Cage, Betsy Jolas1 et Giacinto Scelsi2 lui *ont* composé des pièces.
Elle est aussi extrêmement active dans le monde de la musique improvisée et du jazz. Elle a collaboré notamment avec Derek Bailey, Anthony Braxton, George Lewis, Barre Phillips, Evan Parker, Irène Schweizer, Steve Lacy, Fred Frith, Carlos Zingaro, John Zorn, Susie Ibarra, J. D. Parran, Ernst Reijseger et Sylvie Courvoisier.
Elle a beaucoup écrit pour la danse (notamment pour Josef Nadj et Cécile Loyer), le théâtre, et réalisé plusieurs performances multidisciplinaires. Son rayonnement est international ; ses activités de créatrice et d'interprète, tant en solo qu'en ensemble, l'ont conduite sur les plus prestigieuses scènes européennes, américaines et asiatiques.
Elle a enregistré plus de cent disques, et enseigne actuellement l'improvisation et la composition aux États-Unis.

LEÏLA MARTIAL – Vocaliste, musicienne de jazz
Elle est née dans un terreau fertile de musiciens classiques qui l'initièrent très vite aux rudiments du solfège et du piano.
Précoce et résolue, elle s'exile à l'âge de 10 ans au collège de Marciac, interne, pour y apprendre le jazz et plus spécialement l'improvisation, qui deviendra sa plus grande passion. Elle bifurque vers le théâtre pendant un temps puis retourne à la musique à l'âge de 16 ans pour s'y plonger toute entière.
Elle entre alors au CNR de Toulouse, obtient son DEM avec les félicitations du jury, et sillonne un bon nombre d'écoles.
Parallèlement, elle creuse sa passion pour la musique tzigane et les chants traditionnels en général.
Le voyage et la rencontre sont au chœur de sa démarche de joyeuse improvisatrice et elle développe petit à petit un langage imaginaire entre scat et yaourt, qui fera sa marque de fabrique.
En 2009, elle reçoit le 1er prix de soliste au concours National de Jazz à la Défense. En 2012, elle sort son 1er album *Dance floor* qui la révèlera au milieu jazz. En 2013, elle remporte à nouveau le 1er prix de soliste au concours de Crest jazz vocal puis en 2014, elle est lauréate de la tournée Jazz Migration pendant laquelle elle monte son nouveau projet *BAA BOX*. Elle sort son 2e album *Baabel* en 2016 et *Warm Canto* en 2019.

MARLÈNE ROSTAING - Danseuse Chorégraphe
En 1994, elle commence le théâtre à Lyon avec Bernard Bauguil puis obtiens un DEUG en Art du Spectacle à l'Université Paris 8 Saint-Denis section Théâtre avec comme professeurs Claire Heggen, Yves Marc de la Cie du théâtre du mouvement, Claude Buschwald, Michel Kokosowski, Claude Merlin.
Le rythme est en lien entre le corps, la voix, l'improvisation et la folie.
Elle entre à l'École Marcel Marceau en 2000/2002 où elle découvre le mime corporel avec Yvan Bacciocchi. La technique d'Etienne Decroux devient très vite un premier outil chorégraphique.
En 2003/2005, elle rentre au Lido : centre des arts du cirque de Toulouse, en tant qu'acrobate et se forme auprès de Joëlle Léandre, David Zambrano, Nina Dipla, Cécile Loyer, Simon Abkarian, Coraline Lamaison, Yoshi Oida.
À partir de 2010, elle intervient occasionnellement à l'école de cirque du Lido en tant que professeur de danse et accompagne les élèves dans leur recherche corporelle autour de leur agrès. Elle donne des workshops : « J'vais voir si j'y suis ! » autour de l'improvisation, du lâcher prise, de la précision du geste et de la parole.

CIRQUE

CÉTO

Collectif INVIVO

L'AUTRE RIVE — EYBENS
ME 19 FÉV / 16H / 17H30
JE 20 FÉV / 9H / 10H15 / 15H

Durée — 30 min
De 18 mois à 4 ans
Tarif unique — 5 €

Un spectacle immersif pour les tout-petits autour de l'univers sous-marin. Une invitation au voyage et à l'éveil des sens.
À bord de Céto, une expédition scientifique se prépare. Psari, une scaphandrière, s'apprête à plonger dans les profondeurs de l'océan pour effectuer des relevés scientifiques.
Au cours de son exploration, elle rencontre des créatures marines inattendues. Intriguée par ces découvertes, elle touche l'une d'entre elles. Une étrange métamorphose se déclenche, le courant s'intensifie altérant la trajectoire de Psari pour l'emporter jusqu'aux profondeurs de l'océan.

Conception **Sumaya Al-Attia, Elsa Belenguier, Chloé Dumas** — Interprète **Sumaya Al-Attia** — Scénographie **Elsa Belenguier, Chloé Dumas** — Création lumière **Yan Godat** — Création vidéo **Julien Dubuc** — Création sonore, musique **François Morel** Construction **César Chaussignand, Quentin Charnay** — Administration **L'Echelle / Lise Deterne – Akiko Matignon** — Diffusion **Emilie Briglia** — Régie tournée **Elsa Belenguier, Julien Dubuc, David Udovtsch** — Stagiaire scénographie **Alice Guillou** Remerciements **Marie Belenguier** pour ses créatures marines en crochet, l'école de musique Jean Wiener de Vénissieux**, Jean-Luc Chanonat** du Théâtre Parie-Vilette — Photo **Collectif Invivo**

Céto est lauréat de La Couveuse #2, plateforme d'accompagnement des nouvelles écritures scéniques pour la petite enfance.
Production Collectif INVIVO. Coproduction Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon / Théâtre Molière – Scène National de Sète. Soutien DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Région Auvergne-Rhône-Alpes, Spedidam, Théâtre Paris Villette, Ville de Vénissieux.

En partenariat avec L'Odyssée - L'Autre rive — Eybens

LE PROJET

Le projet part d'une envie commune : introduire le théâtre chez les tout-petits. En partant du constat que la toute petite enfance est souvent oubliée dans le champ de la programmation théâtrale, nous voulons mener un travail où elle sera au cœur de notre démarche artistique. *Céto* est donc un spectacle pensé pour les enfants dès 18 mois. Cette tranche d'âge, entre 18 mois et 4 ans, représente un public rêvé. Les enfants entrent dans l'âge de la curiosité, ils sont dans l'exploration et la compréhension du monde qui les entoure. Ils développent alors leur imaginaire. Ils sont des spectateurs parfaits, avides de fiction et d'univers à explorer. Le travail du collectif INVIVO place la perception et l'immersion du spectateur au cœur de sa recherche, afin de créer des objets singuliers, aux frontières des arts immersifs, des arts numériques et du théâtre. Notre travail s'articule autour de la question suivante : comment la perception du spectateur et ses sensations peuvent-elles créer une nouvelle forme de narration ?
Pour poursuivre cette démarche, nous inventons un spectacle immersif pour les enfants autour de l'univers sous-marin. En quittant le rapport frontal à la scène, nous invitons nos spectateurs à suivre leurs perceptions et à appréhender le fond de l'océan, à la fois merveilleux et inquiétant. Ce monde, inexploré des enfants, ouvre le champ de l'imaginaire et invite au voyage. Il nous permet d'inventer un univers esthétique, sonore, poétique et ludique. Être sous l'eau, c'est percevoir le monde d'une façon nouvelle, réapprendre à entendre, à voir et à se mouvoir, c'est stimuler l'ensemble de ses sens et éveiller de nouvelles sensations. Nous proposons un dispositif plastique et sonore composé de tableaux successifs, où les spectateurs sont guidés par une comédienne/ narratrice. Cette séquence raconte le voyage de Psàri, une petite sardine qui parcourt les océans lors de la « sardine run ». Les enfants sont plongés dans un dispositif plastique, numérique et sonore où ils sont invités par moment à manipuler, se déplacer ou simplement contempler.
Durant l'année scolaire 2018-2019, nous sommes en résidence de recherche dans deux crèches de la ville de Vénissieux et nous y developpons différents dispositifs, toujours en lien avec *Céto*. Il nous tient à cœur de proposer à ces très jeunes enfants un éveil au spectacle, inventer un théâtre ensemble, en lien avec la technologie de notre temps. Nous souhaitons partir des expériences réalisées avec les enfants sur le terrain pour nourrir et penser notre création, être ainsi au plus juste pour inventer le spectacle à venir.
L'équipe est composée de deux plasticiennes-scénographes, d'une comédienne, d'un vidéaste, d'un créateur lumière et d'un créateur sonore. La conception du spectacle se fait en mélant étroitement l'écriture dramaturgique, le dispositif plastique et la partition sonore pour proposer un objet scénique singulier.
Le projet *Céto* est lauréat de «La Couveuse #2», plateforme d'accompagnement des nouvelles écritures scéniques pour la petite enfance.

LE COLLECTIF INVIVO a été fondé en 2011. Il regroupe plusieurs artistes qui confrontent leurs visions et pratiques de l'espace scénique afin de créer des objets singuliers, aux frontières des arts immersifs, des arts numériques et du théâtre. Le travail du collectif s'articule autour de la question suivante : comment la perception du spectateur et ses sensations peuvent-elles créer une nouvelle forme de narration ? L'activité du collectif INVIVO se déploie sur deux axes : les créations et les collaborations avec d'autres équipes artistiques. Le collectif développe sur chaque projet sa singularité d'écriture et sa volonté de questionner la place et les perceptions du spectateur. Après *Parfois je rêve que je vois et Blackout*, le collectif explore actuellement le sommeil de demain dans sa création *24/7*, un spectacle immersif avec réalité virtuelle actuellement en tournée.
Le collectif est artiste associé au Théâtre des Îlets - CDN de Montluçon (direction Carole Thibaut) jusqu'en 2019 eta été en résidence pour la saison 17-18 au Théâtre Nouvelle Génération - Les Ateliers - CDN de Lyon (direction Joris Mathieu).
Artistes membres : Alexia Chandon-Piazza, Julien Dubuc, Chloé Dumas, Grégoire Durrande et Samuel Sérandour.

SUMAYA AL-ATTIA

Comédienne franco-jordanienne, elle se passionne pour le théâtre très jeune. Formée par le comédien et dramaturge irakien Saad Abbas et l'artiste anglaise Jane- Ann Heffernan en Jordanie, elle joue dans plusieurs productions locales en arabe

et en anglais. En France, elle obtient sa Licence et son Master 2 mention Études Théâtrales à l'Université Paris III, La Sorbonne Nouvelle. Elle fait ses débuts au cinéma en 2009 dans le film *Incendies* de Denis Villeneuve nommé aux Oscars et elle joue le rôle principal dans le court-métrage *Hashtag* de Muhammad El Khairy en Jordanie. Elle travaille également à la radio avec différents réalisateurs dont Juliette Heymann, Catherine Lemire, François Christophe et Laure Egoroff (Radio France).
Au théâtre, elle joue Voinov dans *Les Justes* de Albert Camus, m.e.s de Mehdi Dehbi ; Ysé dans *Le Partage de midi* de Paul Claudel m.e.s de Radouan Leflahi. Récemment elle joue Olivia dans *24/7*, spectacle immersif au casque VR (Virtual Reality) du collectif INVIVO, le rôle de Samira dans *Le corps en obstacle* de Gaëtan Peau et dans les *Brèves du futur* de Julien Guyomard à la Comédie de Valence. Elle est également porteuse de projet et comédienne dans deux créations à venir ; *END PARTY* de la Cie MiMesis et *Céto*.

ELSA BELENGUIER - Scénographe et costumière
Elle se forme à l'ENSATT (Ecole nationale supérieure des arts et techniques du théâtre) entre 2008 et 2011. Elle collabore depuis avec de nombreuses compagnies en France et en Suisse. Elle a réalisé la scénographie et les costumes de trois spectacles : *La Revanche, Arrange Toi et du Piment dans les Yeux*, mis en scène par Antonella Amirante Cie Anteprima. Elle participe également aux créations de la Cie Mimesis avec laquelle elle poursuit ses recherches autour de l'espace vidéo et avec laquelle elle collabore cette année à l'écriture d'un prochain spectacle *End Party*, joué au printemps 2019, spectacle lauréat du forum culture en Suisse. Avec la Cie MiMesis, elle s'implique dans la réalisation de scénographies pour les spectacles des classes SAE du canton du Jura et du projet *Les Infiltrés*, présenté en mai 2018 et 2019 au théâtre de la Bastille à Paris.

JULIEN DUBUC
Diplomé de l'ENSATT et du Grim-Edif, il débute son travail de créateur lumière à Lyon dans le cadre de son de cursus à l'ENSATT. Plus récemment, il crée la lumière et la vidéo pour Vincent Delerm (tournée musicale *À présent* et spectacle *Photographies* à la Philarmonie de Paris), Kery James et Jean-Pierre Baro (*À vif*), Carole Thibaut (*l'Enfant* et *Une liaison contemporaine*), Jean-Claude Cotillard (*Fin de série*), Bertrand Bossard (*Histoire de Gorille*), Clémence Labatut (*Caligula*) et Yannik Landrein... Il conçoit la lumière et la vidéo des spectacles d'Aurélie Van Den Daele et du Deug Dœn Group avec qui il travaille depuis 2011. Il co-fonde le collectif INVIVO dont il est artiste membre lui permettant d'expérimenter et de réaliser des formes hybrides, entre théâtre, art immersif et technologie. Il développe en parallèle des objets vidéos dont le projet évolutif *(ailleurs) 00 et réalise MAD*, vidéo de 7 min. En juin 2017, il crée sa première installation numérique in situ *Hado* dans le cadre des Chemins d'Art en Armagnac (8e Édition). C'est aujourd'hui aux croisements de la vidéo, de la lumière, de la scénographie, des arts numériques et de la réalité virtuelle qu'il entrevoit sa pratique d'artiste.

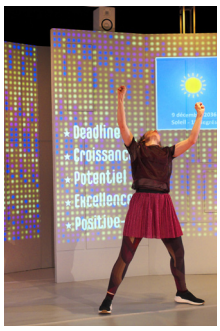
CHLOÉ DUMAS
Scénographe diplômée de l'ENSATT en 2011, elle a également obtenu un BTS Design d'espace et une licence d'Etudes théâtrales. Elle collabore régulièrement avec le Deug Dœn Group d'Aurélie Van Den Daele et créé les scénographies des spectacles *Angels in America* ou encore *Les Métamorphoses*. Elle est scénographe au sein de deux collectifs suisses : le Collectif Sur un Malentendu et la compagnie Skoln A ThTr. Elle a travaillé également avec Carole Thibaut (scénographie de *L'Enfant –Drame rural* et *Une Liaison Contemporaine,* installation immersive). Elle a collaboré avec la compagnie Oblique, la Plateforme Locus Solus et la compagnie Nova. En 2011, elle co-fonde le collectif INVIVO qui vise à créer des formes scéniques immersives, alliant théâtre et art numérique. Le collectif lui permet de développer un travail personnel ainsi que des collaborations avec artistes et metteurs en scène. Par ailleurs, elle mène régulièrement ateliers et workshops auprès d'un public professionnel ou amateur.

YAN GODAT
Formé à l'ENSATT à Lyon, il débute sa carrière avec des éclairagistes : Jean-Philippe Roy, Romain Rossel et Benjamin Champy. Il travaille pour le théâtre dans des mises en scènes de Georges Lavaudant, Simon Delétang, Robert Sandoz, et Marielle Pinsard et pour la danse et l'opéra avec Facundo Agudin, Bruno Ravella, Adrien Mondot & Claire Bardainne, Philippe Saire, Estelle Héritier et Fabienne Berger. Il assure la direction technique de festivals comme Plateforme à Lausanne et espacestand! à Moutier et fonde en 2007 la compagnie MiMesis avec Vincent Scalbert en tant que directeur artistique et éclairagiste. Il intervient aussi dans les écoles, à la Manufacture - Haute Ecole de Théâtre de Suisse romande à Lausanne et au Lycée la Martinière à Lyon. Il accompagne actuellement les projets d'Emilie Charriot tout en menant une recherche sur les dispositifs pédagogiques liés aux musiques actuelles.

FRANÇOIS MOREL
Bassiste de formation, François Morel étudie la musique classique au Conservatoire, puis les musiques amplifiées à l'Ecole nationale de musique de Villeurbanne, où il obtient son diplôme de fin d'étude (DEM). Attiré par l'aspect plastique du son, il se spécialise dans les musiques pop et électro et développe une signature sonore avec la synthèse, la MAO, et l'amplification. Ces deux approches l'amènent finalement vers la composition et l'arrangement, qu'il expérimente à travers différents projets, notamment dans le rapport à l'image avec le projet *Lady Limonade,* au théâtre avec les spectacles de la compagnie L'Impossible, et à travers la performance scénique avec le projet live *Mémorial*. Après avoir obtenu le diplôme d'Etat d'enseignement des Musiques Amplifiées au Cefedem Rhône-Alpes, il développe en parallèle une pratique de l'enseignement. Il est aujourd'hui professeur au Conservatoire de musique de Vénissieux.

THÉÂTRE — IA — ASSISTANT NUMÉRIQUE

CÉLESTE GRONDE



Josephine Chaffin
Nadine Darmon
Marilyne Fontaine
Tréteaux de France - CDN

HEXAGONE — MEYLAN
JE 20 FÉV / 14H15 / 19H30 — VE 21 FÉV 14H15
JE 27 / 14H15 (dans le cadre de VLV)

Durée — 1h10 / À partir de 8 ans
Tarifs — normal 22 € — réduit 17 € — abonné 14-10-8 €
jeune, solidaire 9 €

Une fable qui interroge le présent sur l'avenir qu'il prépare !
« *Tu as fait 6344 pas aujourd'hui (…) ; tu as appris ta leçon en connectant 490 742 neurones, fais 2958 connexions de plus la prochaine fois pour améliorer tes performances* ». Ainsi parle Homi, la maison connectée de Céleste. Du sol au plafond, ça parle. Homi encadre toute activité, car pour chaque activité il existe une application pour planifier, enregistrer, évaluer. Quant aux parents de Céleste, ils délèguent l'éducation de leur fille à Homi ! Mais le jour de ses 10 ans, Céleste réalise que Homi n'est pas infaillible. Elle s'engage alors dans un combat contre l'unité centrale informatique. La révolution digitale aura bien lieu ! Une fable qui interroge notre rapport au monde ultra-connecté dans lequel nous vivons.

De **Joséphine Chaffin** — Mise en scène **Nadine Darmon** et **Marilyne Fontaine** — Interprétation **Solenn Goix** (comédienne permanente des Tréteaux de France), **Judith d'Aleazzo, Thomas Fitterer, Patrick Palmero** — Scénographie **Sandrine Lamblin** — Costumes **Anne Rabaron** — Musique originale **Gabriel Benlolo** — Création lumières **Thierry Alexandre** — Conception, régie, vidéo et son **Philippe Montémont** — Réalisation vidéo **Emmanuel Faivre** Infographie **Kevyn Tenot** — Photos **Olivier Pasquiers**

Production Tréteaux de France – Centre dramatique national. *Céleste gronde* est soutenu par le département de la Seine-Saint-Denis dans le cadre du dispositif « In Situ, artistes en résidence dans les collèges ». Le texte a été écrit dans le cadre d'une commande du Festival en Acte(s).

→ Rencontre avec les artistes à l'issue de la représentation **JE 20**
→ Retrouvez la librairie les Modernes dans le hall — **JE 20**
→ Atelier théâtre parents/enfants à l'Hexagone — **JE 27 10H > 12H** / gratuit sur réservation / réservé aux spectateurs de *Céleste gronde*
→ Conférence de Mickaël Stora en lien avec le spectacle à la bibliothèque Simone Lagrange / Mi-Plaine, Meylan — **JE 12 MARS / 20H** / entrée libre

Présenté dans le cadre du projet European ARTificial Intelligence Lab co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.

NOTE D'INTENTION

« Le jeune public pré-adolescent d'aujourd'hui, sans être encore rompu aux usages de la vie numérique, a grandi et baigné dans un environnement bouleversé par la révolution numérique.
Entre 10 et 13 ans, beaucoup d'enfants commencent à entretenir un rapport étroit avec leur téléphone ou leur ordinateur. Or, j'ai réalisé qu'en 2017, il n'existe pas beaucoup de théâtre jeune public qui traite du numérique et de l'intelligence artificielle. Pourtant l'hyperconnexion a des conséquences sur la mémoire, l'imagination, le langage, c'est à dire tout ce qui nous constitue comme humains. C'est un phénomène passionnant et urgent, un vrai enjeu de société dont le théâtre ne peut manquer de s'emparer, surtout pour ses jeunes spectateurs.
Il ne s'agit pas d'adopter un point de vue alarmiste et réducteur : j'ai interviewé plusieurs enfants et j'ai été frappée de constater qu'ils entretiennent un rapport plus mesuré à l'hypertechnologique qu'on aurait pu, de notre hauteur d'adultes, le présumer. En effet, loin de véhiculer une vision fantasmée d'un futur où l'intelligence artificielle aurait remplacé l'Homme, ces enfants mettent l'accent sur la nécessité de toujours relier la machine à l'humain. En l'exprimant aussi simplement que : « si nous avions des robots qui faisaient tout à notre place, à quoi ça servirait de se lever le matin ? ».
C'est donc portée par cet optimisme et cet humour que je veux raconter une fable contemporaine et poétique sur la relation entre des enfants et une intelligence artificielle. Nul besoin d'attendre les cours de philosophie en Terminale pour évoquer avec les jeunes le lien entre l'Homme et la machine. Dans la mesure où les pré-ados de 2017 vivent dans une société marquée par la robotisation grandissante des activités et où leur quotidien est imprégné par le numérique, il n'est pas trop tôt pour aborder avec eux la question de l'outil numérique et de son corollaire : l'équilibre complexe entre aliénation et libre-arbitre.
Pour ancrer cette problématique dans une situation qui fasse théâtre et tienne en haleine, j'ai choisi l'angle du langage. Que se passe-t-il, lorsqu'on est empêché de s'exprimer comme on l'entend ? Et comment réagir lorsque cet empêchement provient d'une machine censée nous faciliter la vie ? Aborder ce thème par le langage présente un double intérêt : d'abord, c'est une façon de rendre concrète la question du libre-arbitre – et de sa privation – à des enfants qui font l'expérience du langage depuis leur plus jeune âge. Ensuite, c'est user de la force du théâtre, qui réside dans le pouvoir d'évocation du verbe : quoi de mieux que des acteurs au plateau pour incarner la capacité de la langue à nous rendre libres, imaginatifs, combatifs ?
En ce sens, *Céleste Gronde* met en scène un conflit entre deux langages : celui de la maison connectée Homi (un flot verbal calibré par ses algorithmes) VS celui de l'héroïne Céleste (qui fait des rimes et aime jouer avec les mots). Sans manichéisme : Homi n'est pas méchante, mais Homi peut être dangereuse lorsqu'elle empiète sur l'expression de soi. En interrogeant le lien entre la technologie et notre langage, on sonde plus largement notre façon d'être au monde, à commencer notre citoyenneté. D'un point de vue théâtral, j'espère que cette entrée par la langue propose un beau défi pour le plateau : dans la mesure où la maison connectée est un personnage dématérialisé, elle permet d'inventer une partition sonore riche, en dialogue avec l'imagination du spectateur.
Faire de la maison, du quotidien, du langage un terrain de jeu : voilà, en résumé, ce que j'aimerais partager avec la jeunesse.

La rébellion de mon héroïne est modeste, mais s'il y a une chose qu'elle porte haut, c'est l'impertinence : l'impertinence comme valeur positive car poétique. En ça, je veux vraiment aller à l'encontre de l'image sombre et décliniste que proposent les films ou séries de science-fiction de l'intelligence artificielle, et proposer au contraire un traitement humoristique et poétique du technologique. Tenter d'affirmer que réenchanter notre futur est à notre portée.»

Josephine Chaffin

DRAMATURGIE

Une fable contemporaine qui interroge le présent sur l'avenir...

Sans dévoiler l'issue du combat mené à l'âge de ses 10 ans, la narratrice et héroïne Céleste nous conte les souvenirs d'enfance, le quotidien dans sa maison connectée, ses rêves, ses désirs, ses peurs, et ses joies. Elle ne donne aucune clé sur ce qui est advenu de sa maison connectée, ni de son compagnon de lutte Noé ou de ses parents, ni même de l'endroit d'où elle parle. À peine nous raconte-t-elle le silence qui a suivi ...

Sur ce mystère repose notre dramaturgie

Céleste adulte, narratrice, apparaît en vidéo projetée sur les murs de la maison de son enfance. C'est elle qui ouvre la pièce et déroule le fil de l'histoire dont elle nous rend témoins. Elle interrompt le cours de l'histoire ou s'efface devant la réalité de ses souvenirs qui nous entraînent à la frontière de l'enfance et de l'adolescence, entre grands bonheurs, petits plaisirs et jeux dangereux.

Technique et costumes

Support de projection, le fond de scène, composé de deux panneaux en arc de cercle, constitue les murs de la pièce principale et permet l'interaction entre l'image et les acteurs (fenêtres surgissantes, vidéo d'entrées et sorties, projection du visage de Céleste adulte). Les deux vidéo projecteurs, ainsi que le matériel lumière (néons, led ou projecteurs...) font partie intégrante du décor.
Les costumes, inspirés des nouveaux vêtements connectés, sont d'une élégance pratique, et témoignent de l'évolution du masculin/féminin dans la mode de cette époque.
Pour représenter ce monde de demain déjà si présent dans notre quotidien, nous nous appuyons sur les nouvelles technologies mais aussi sur l'artisanat du théâtre dont la magie permet de faire dialoguer la pièce et l'imagination du spectateur.

Scénographie : le monde de Céleste

L'architecture contemporaine travaille sur la maison écologique, l'ergonomie et les possibilités de métamorphose des espaces. En ce sens, le décor se veut optimal.
Conçue comme un havre de paix, cette maison « augmentée » est un objet de rêve.
Interprétée en direct par un acteur non visible, la voix omniprésente de Homi interagit sur le quotidien de la famille Fuse (bon point, gestion du stress, autorité, complicité).
« Homi », l'unité centrale de la maison, est aussi une présence numérique du sol au plafond qui planifie, évalue ou facilite les activités de la famille, par l'apparition d'objets, de sons, lumières ou fenêtres virtuelles. L'espace est une vrai merveille de technologie :
- Toujours à portée de main, les objets du quotidien émergent des murs lorsque les habitants de la maison en ont besoin (table, réfrigérateur, café, plante d'intérieur...).
- Les lumières en mouvement et ambiances sonores sont les partenaires de jeu de la petite Céleste
- Les projections d'images surgissent d'un peu partout dans une taille adaptée à leur fonction, pour le plaisir, le confort ou la sécurité...(courbe de développement, fond nuage et pluie, publicités, tableaux éducatifs, caméra de surveillance...)

JOSÉPHINE CHAFFIN - autrice

Dans le cadre de ses études théâtrales à l'École nationale supérieure, elle mène un travail de recherche sur le statut des femmes de théâtre aujourd'hui en France. Elle travaille ensuite comme assistante à la mise en scène auprès de Christian Schiaretti au Théâtre National Populaire, puis de Robin Renucci dont elle est l'assistante artistique au Centre Dramatique National des Tréteaux de France entre 2013 et 2017.
Aujourd'hui, elle se consacre à ses projets d'autrice et de metteuse en scène. Elle crée sa première pièce *La Fille* qui flambe au Théâtre Kantor de l'ENS en 2012 à Lyon, avant d'écrire *Jubile*, mis en espace par Clément Carabédian lors des Rencontres de Theizé en 2016.
En 2016 également, Joséphine Chaffin répond à une commande des Tréteaux de France avec *Data m'a dissous*, un texte à destination des adolescents qui traite de l'économie des données numériques. Le texte est depuis régulièrement lu par les comédiens des Tréteaux de France dans le cadre des tournées des créations de la maison. Pour le festival lyonnais en acte(s), elle écrit deux textes qui questionnent l'impact des intelligences artificielles sur notre humanité et notre langage : *Ton Tendre silence me violente plus que tout*, mis en scène par Louise Vignaud en 2014 (repris en 2016 et en 2017) ; puis sa pièce jeune public *Céleste gronde*, mise en scène par Thibaud Vincent en 2017 à Lyon.
En 2017, Joséphine Chaffin crée sa pièce *Les beaux ardents* (love story vénitienne) au Théâtre des Clochards Célestes à Lyon, dans une co-mise en scène avec Clément Carabédian. À travers la figure de la peintre Artemisia Gentileschi, la pièce explore le rapport entre amour, création et genre. Ce spectacle constitue la première création de la compagnie que Joséphine Chaffin et Clément Carabédian ont fondé ensemble, la Compagnie Superlune, implantée à Mâcon. Le spectacle sera repris lors de la saison 2018-2019 en région lyon-

naise et en région parisienne. Elle est lauréate du comité de lecture « Jeunes textes en liberté » 2018 avec sa dernière pièce Midi nous le dira, le solo d'une jeune footballeuse rêvant d'intégrer l'équipe nationale des espoirs. Ce texte fera l'objet de la prochaine création de la Compagnie Superlune en 2019- 2020.
Elle travaille actuellement à l'écriture d'une adaptation de *Roméo et Juliette* pour le jeune public, commandée par la compagnie La Bande à Mandrin (Isère) ; elle co-mettra en scène ce spectacle avec Juliette Rizoud en 2019. A partir du recueil des témoignages des habitant·e·s du village de Pieve (Corse), elle écrit également un texte intitulé *Fontaine rouge*, qui sera lu lors du festival de la Mostra Teatrale en juillet 2018. Elle anime parallèlement des ateliers d'écriture avec des publics jeunes et adultes. Dans le cadre du projet Passerelle porté par le Théâtre Paris-Villette, elle est aussi médiatrice auprès de classes de collégiens et de lycéens.

NADINE DARMON - Metteuse en scène
Élève de Michel Bouquet et de Pierre Debauche au Conservatoire de Paris, elle joue au théâtre dans les mises en scènes de Denis LLorca, Jean-Daniel Laval , Pier re Debauche, Guy Rétoré, Pierre Vial, François Orsoni, Benoît Lambert, Stella Serfaty, Serge Lipszyc, Vincent Poirier, Florian Sitbon, Thierry de Peretti, Robin Renucci et enregistre plusieurs pièces de théâtre pour France Culture.
Elle enseigne depuis 1990 dans plusieurs écoles dont l'école Pierre Debauche et l'école Charles Dullin et anime de nombreux stages professionnels. Elle rejoint les comédiens des Tréteaux de France en 2016 avec la création de Molière est dans *le Placard* et *L'Avaleur* mis en scène par Robin Renucci.

MARILYNE FONTAINE - Metteuse en scène
Diplômée de l'ENSAD de Montpellier (2008) et du CNSAD (2011), Marilyne Fontaine joue au théâtre dans les mises en scène de Yann-Joël Collin, Olivier Py, Barthélémy Méridjien, Jean-Marie Besset, Robin Renucci, Gilbert Désveaux, TGStan... Au cinéma, elle joue sous la direction de Jacques Doillon (Prix du meilleur espoir au Festival de Rome 2012), Franck Mancuso, Niki Iliev, Willy Biondani, Eduardo Sosa Soria, Guy Marignane, Fréderic Carpentier... Elle rejoint les comédiens des Tréteaux de France en 2016 avec *Le Faiseur* de Balzac et *L'Avaleur* d'après Jerry Sterner, deux spectacles mis en scène par Robin Renucci. Elle cosigne en 2019 sa première mise en scène.

JUDITH D'ALEAZZO - Comédienne
Formée au cours René Simon, Judith d'Aleazzo a joué sous la direction de Serge Lipszyc dans Oncle Vania aux côtés de Robin Renucci, et sous la direction d'Anne Marie Lazarini : *Mère courage et ses enfants* de Brecht, *La Noce* de Tchekhov, *Hyménée* de Gogol et *La vie matérielle* de Duras. Intervenante et formatrice à l'ARIA et aux ateliers Seguin, elle est également metteure en scène pour la Cie de la Parole Donnée, et encore dernièrement pour *A vies Contraires* au théâtre des Variétés. Elle rejoint les comédiens des Tréteaux de France en 2015 avec la création du *Feuilleton théâtral* (mis en scène par Robin Renucci, Matthieu Roy et Laurent Gutmann), *Le Faiseur* de Balzac et la prochaine création de Robin Renucci, *La Guerre des Salamandres* d'après Karel Capek.

THOMAS FITTERER - Comédien
Il commence l'art dramatique aux côtés d'Emmanuel Demarcy-Mota puis de Brigitte Jaques au sein de l'option théâtre du Lycée Claude Monet. Il a été formé au conservatoire d'art dramatique du VI[e] arrondissement où enseigne Bernadette Lesaché, puis il intègre l'ENSATT auprès de Bernard Sobel, Christian Schiaretti et Alain Françon. À sa sortie de l'école, il commence au TNP de Villeurbanne dans une mise en scène de Nada Strancar, travaille avec Giampaolo Gotti, puis co-fonde avec des élèves de l'ENSATT la compagnie La Nouvelle Fabrique à Lyon. Il collabore depuis 2013 avec Robin Renucci aux Tréteaux de France.

SOLENN GOIX - Comédienne
Après avoir suivi une formation de comédienne en 2004 au sein de la compagnie Jo Bithume à Angers, elle enchaîne les stages de clown et de mime tout en jouant dans des cafés théâtres et en rue. En 2011, elle suit une formation de deux ans en Mime corporel dramatique à Barcelone. En 2013 elle joue avec la compagnie Ginko avant de rejoindre en 2015 les comédiens des Tréteaux de France. Elle joue actuellement dans *Ping Pong* (de la vocation) mis en scène par Nicoals Kerszenbaum, *Ce sera comme ça* mis en scène par Patrick Pineau et dans la dernière création de Robin Renucci, *La Guerre des Salamandres* d'après Karel Čapek. Elle sera Bérénice dans la prochaine création de Robin Renucci. Elle est comédienne permanente des Tréteaux de France depuis 2018.

PATRICK PALMÉRO - Comédien
Formé au Conservatoire national de région de Grenoble, il participe à des stages avec Sacha Pitoëff et Ariane Mnouchkine, avant de travailler avec le Théâtre du Frêne de Guy Freixe pendant 10 ans. Dans le cadre de la résidence de la compagnie, il anime différents ateliers de pratique artistique adultes et collèges. Il anime également des ateliers au conservatoire de Rouen, pour l'académie de Créteil, pour le cours privée Charles Dullin, l'ANPE de Maison Alfort et l'École Budin... Depuis 2001, il intervient au sein de l'ARIA. Au théâtre, il a notamment joué avec R.Loyon S. Renauld, M. Hooper, R. Hossein, G.Freixe, JC. Penchenat, P. Vial, M. Vinaver,
S. Lipzsic, F.Berthier, Christian Schiaretti... Il rejoint les comédiens des Tréteaux de France en 2013 avec *L'Ecole des femmes* mis en scène par Christian Schiaretti et joue dans le *Feuilleton théâtral* (mis en scène par Robin Renucci, Matthieu Roy et Laurent Gutmann) puis dans *Le Faiseur* de Balzac mis en scène par Robin Renucci.

EXPÉRIENCE COLLECTIVE

BUREAU DES DÉPOSITIONS

EXERCICE DE JUSTICE SPÉCULATIVE

Sarah Mekdjian - Marie Moreau

Membres co-auteurs et co-autrices, performeuses, performeurs de l'œuvre processuelle et immatérielle *Bureau des dépositions* : **Mamadou Djouldé Baldé — Ben Bangoura — Saâ Raphaël Moudekeno — Pathé Diallo — Marie Moreau — Ousmane Kouyaté — Sarah Mekdjian — Mamy Kaba — Aliou Diallo — Laye Diakite**

HEXAGONE — MEYLAN
VE 21 FÉV / 18H30

Durée — 1h30
Tarif unique — 10 €

Par l'œuvre *Bureau des dépositions*, nous nous adressons à la justice manquante, depuis les interstices, les possibles et les limites du droit. Dix co-autrices et co-auteurs se réunissent, écrivent des lettres de déposition, interprètent et transforment les violences produites par les politiques migratoires, cherchent à créer de la jurisprudence.
Bureau des dépositions est une œuvre, une performance, signée en co-auctorialité qui poursuit une stratégie contentieuse : attaquer le contentieux du droit des étrangers, depuis le droit d'auteur.

+ LE FORUM

→ Retrouvez Sarah Mekdjian dans la conférence « Souriez, vous êtes filmés » à l'Auditorium Grenoble INP — **VE 14 / 17H** (p. 48)

Bureau des dépositions est un collectif ouvert, une œuvre processuelle, infinie, immatérielle, signée en co-auctorialité, sous licence creative commons, qui a commencé à s'élaborer au Patio solidaire en février 2018, lieu et collectif d'occupation sur le campus universitaire grenoblois. Le terme d'œuvre employée ici, depuis les champs de l'art, du droit et de la recherche, implique la co-présence de ses co-auteur.trice.s volontaires : il n'y a pas œuvre si ses co-auteur.trice.s ne peuvent, contre leur gré, (ré-)activer leur co-présence, leurs liens de co-dépendance. L'œuvre répond donc à un protocole d'activation, en voie de contractualisation, qui a pour principale close la co-présence volontaire et libre de ses auteur.trice.s.

Les co-auteur.trice.s du *Bureau des dépositions*, autorisé.e.s à travailler ou non, en demande d'asile ou non, abonné.e.s au gaz ou non, travaillent à l'écriture et au dépôt d'une requête juridique en matière de contentieux du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle. Ce contentieux porte sur l'atteinte à l'intégrité de l'œuvre Bureau des dépositions par les responsables des politiques migratoires, qui précisément empêchent leur co-présence par des mesures d'éloignement, de dispersion, d'expulsion, par des violences.

Bureau des dépositions est une œuvre de justice spéculative. Par « justice spéculative », nous -co-auteur.trice.s- entendons suspendre la justice actuelle, tout en s'appuyant sur le droit existant, la force créatrice de la jurisprudence, le pouvoir créateur des juges. La spéculation dont il est question relève du pragmatisme, d'une manière de faire avec et dans le présent. La requête du Bureau des dépositions est amenée à être portée auprès d'un Tribunal de Grande Instance.

Dans les expressions récentes de l'œuvre, les co-auteur.trice.s sont : Mamadou Djouldé Baldé, Ben Bangouran, Aguibou Diallo, Aliou Diallo, Pathé Diallo, Mamy Kaba, Ousmane Kouyaté, Diakité Laye, Sarah Mekdjian, Marie Moreau, Saâ Raphaël Moudekeno. D'autres co-auteur.trice.s peuvent rejoindre Bureau des dépositions.

SARAH MEKDJIAN
Enseignante-chercheure au département de géographie sociale de l'Université Grenoble Alpes et au laboratoire PACTE depuis septembre 2010.
Les recherches qui m'occupent s'élaborent à plusieurs, et portent sur les politiques et dispositifs des contrôles migratoires. Que signifie réfléchir et agir à ces questions depuis l'institution universitaire et ses marges, le statut de chercheure fonctionnaire, et les disciplines instituées comme la géographie? La géographie a longtemps servi, et sert encore, à légitimer les Etats-Nations, à naturaliser les frontières. Comment indiscipliner des pratiques de travail, qui puissent devenir des pratiques de transformation, et lever les responsabilités de l'institution universitaire des productions de recherche dans les sociétés de contrôle contemporaines ?

A plusieurs, nous sommes les coautrices -teurs de :
- Contre-cartographies (Cartographies Traverses/Crossing Maps, générique de ce travail à plusieurs ici), 2013 ;
- *Banquets des transformations*, 2016 et 2017, pour interroger et remettre en jeu les conditions des pratiques de recherche et de création coopératives d'excercices de «justice spéculative», 2018 ;
- coauctorialité du *Bureau des dépositions*. Angle de transformation des politiques des Etats-Nations capitalistes», *2019 Bureau des dépositions*.
- Exercice de justice spéculative *Bureau des dépositions* est une œuvre de justice spéculative.

Par ailleurs, elle est membre du collectif antiAtlas des frontières

+ d'info : https://r22.fr/antennes/bureau-des-depositions



LE BAL DE CLÔTURE
DE LA BIENNALE...

Avec le **Skokiaan Brass Band**

HEXAGONE — MEYLAN
VE 21 / À PARTIR DE 20H30

Entrée libre (nombre de places limitées)

Second line, jazz, funk, R&B... En version acoustique le Skokiaan Brass Band cultive une musique au son généreux et à l'énergie communicative qui saura forcément réveiller le danseur qui sommeille en vous.

Trompettes **Félicien Bouchot**, **Vincent Stéphan** — Trombone **Pierre Baldy** — Sax ténor, chant **François Rigaldiès** — Sax baryton **Fred Gardette** — Sousaphone **Christophe Garaboux** — Percussions **Christophe Durand**, **Philippe Bostvironnois**

Le projet Skokiaan Brass Band est impulsé en 2013 par François Rigaldiès (saxophoniste, compositeur, arrangeur), envoûté par la musique des brass bands de La Nouvelle-Orléans qu'il découvre lors d'une tournée de la compagnie Les Charentaises de Luxe en Louisiane en 2009. Il s'entoure alors de musiciens issus de la scène jazz et des arts de la rue (Bigre !, Keystone Big Band, L'ŒUF, Zozophonic Orchestra, Cie Les Charentaises de Luxe, Cie Transe Express...).
En octobre 2015, les dix musiciens du groupe effectuent un séjour à la Nouvelle-Orléans (NOLA) et ont le privilège d'accéder à l'essence du jazz et de la musique des brass bands New Orleans à travers une série de workshops dirigés par des maîtres du genre : Kirk Joseph, Roger Lewis (Dirty Dozen Brass Band), Craig Klein (Bonerama), Kevin Louis (Preservation Hall Jazz Band, Jazz Vipers, Cork Poppas), Seva Venet (Treme Brass Band, Dr Michael White Band), Roderick Paulin (Rebirth Brass Band), Walter Harris (Preservation Hall Jazz Band, black indian), Shawn King (Hot 8 Brass Band), Tori French (Original Pinettes Brass Band), Javan Carter (Stooges Brass Band) et le Grand Marshall Percy Ellis... Les musiciens rencontrés ont généreusement partagé l'âme de la musique de NOLA : une musique organique, basée sur l'écoute et le partage et tournée vers la danse et la communication avec le public. Le groupe revient en France profondément transformé par cette expérience fondatrice.

Deux ans après ce mémorable voyage initiatique à la Nouvelle-Orléans, le Skokiaan Brass Band autoproduit son premier album : «We need music !» (InOuïe Distribution, sortie le 1/6/2018). A travers les six morceaux de cet opus mêlant compositions et reprises, second line, jazz New Orleans et funk, le groupe rend hommage à la longue tradition des brass bands de NOLA et à la vitalité incroyable de cette ville où le groupe a puisé énergie et inspiration.
http://smarturl.it/WeNeedMusicSkokiaansmarturl.it/WeNeedMusicSkokiaan

Pour la petite histoire, « Skokiaan » est à l'origine une chanson composée par August Msasurgwa, musicien de l'ex-Rodhésie, au début des années 50. Elle fait référence à un alcool de fabrication artisanale prohibé et servi à l'époque dans les shebeens, cabarets clandestins des townships sud-africains. La chanson fut reprise par Louis Armstrong et connut un immense succès aux États-Unis. Elle symbolise l'histoire des musiques afro-américaines : nées du voyage transatlantique, elles n'ont cessé d'évoluer dans un perpétuel va-et-vient entre l'Afrique et l'Amérique.

LES INFORMATIONS PRATIQUES

EXPERIMENTA, LES SPECTACLES
DU 11 AU 21 FÉVRIER

SUR TOUT LE TERRITOIRE DE GRENOBLE-ALPES MÉTROPOLE AVEC 8 SALLES PARTENAIRES
Renseignements et réservations auprès de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences 04 76 90 00 45 et dans les salles partenaires.

HEXAGONE SCÈNE NATIONALE ARTS SCIENCES
24 rue des Aiguinards — 38240 Meylan
04 76 90 00 45 — www.theatre-hexagone.eu

EXPERIMENTA, LE SALON
EXPERIMENTA, LE FORUM
13 • 14 • 15 FÉVRIER
ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE

MAISON MINATEC

AUDITORIUM GRENOBLE INP
Parvis Louis Néel — Grenoble
Accès : tram B, arrêt Cité internationale

STATIONNEMENT PROCHE
Parking Le Doyen — 34 av. Doyen Louis Weill
Parking Europole-Gare — 2 av. Doyen Louis Weill
Parking vélo sur le parvis Louis Néel

RENSEIGNEMENTS HEXAGONE
04 76 90 00 45

+ D'INFOS
www.experimenta.fr
www.atelier-arts-sciences.eu
www.theatre-hexagone.eu
www.cea.fr

RESTAURATION
Restauration légère sur le parvis.

VESTIAIRE
Un vestiaire gratuit est à votre disposition au 1er étage de la Maison MINATEC.

→ ACCÈS
EN BUS
La ligne C1 (arrêt Aiguinards avec un arrêt place Victor Hugo) en service jusqu'à minuit tous les soirs. Et les lignes 13 (Aiguinards) ou 6020 (arrêt Hexagone).

EN VOITURE
Rocade sud (N87) sortie Meylan - La Tronche - Grenoble centre, sortie Meylan mi-plaine, puis suivre les panneaux Hexagone/Aiguinards.

→ BILLETTERIE
SUR INTERNET
Billetterie en ligne 24h/24h
Découvrez notre nouvelle billetterie en ligne !

SUR PLACE ET PAR TÉLÉPHONE
La billetterie est ouverte au public
— lundi, mardi, jeudi et vendredi de 13h à 18h
— mercredi de 10h à 18h
— les samedis de représentation de 13h à 18h45
Les soirs de spectacle
— jusqu'à 18h45, puis dès 19h15
pour les spectacles à 20h
— jusqu'à 18h15, puis dès 18h45
pour les spectacles à 19h30

PAR COURRIER
Paiement par chèque à l'ordre de l'Hexagone et justificatifs à fournir pour tarifs particuliers.
Recevez vos places directement sur votre boîte mail en renseignant votre adresse électronique dans le formulaire d'abonnement ou retirez-les le soir de la représentation du premier spectacle choisi.

→ RESTAURATION À L'HEXAGONE
Tous les soirs de spectacles retrouvez-vous et retrouvez-nous autour d'un verre et d'une restauration légère avec La Cocotte à roulettes ! Une cuisine à base de produits frais, locaux et bio. Le bar est ouvert 1h avant et 1h après le spectacle.

→ LIBRAIRIE À L'HEXAGONE ET SUR LE SALON
Retrouvez un choix de livres proposés par la librairie Les Modernes, les soirs de certaines représentations dans le hall de l'Hexagone et sur le Salon dans le hall de MINATEC.

SALLES PARTENAIRES

→ L'ODYSSÉE - L'AUTRE RIVE — EYBENS
89 avenue Jean Jaurès — 04 76 62 02 14
www.eybens.fr

→ L'ESPACE 600 — GRENOBLE
97 galerie de l'Arlequin — 04 76 29 42 82
www.espace600.fr

→ LA RAMPE - LA PONATIÈRE — ÉCHIROLLES
15 avenue du 8 mai 1945 — 04 76 40 05 05
www.larampe-echirolles.fr

→ MC2: GRENOBLE
4 rue Paul Claudel — 04 76 00 79 00
www.mc2grenoble.fr Exposition à voir tout au long de la Biennale

→ LA SOURCE — FONTAINE
38 avenue Lénine — 04 76 28 76 76
www.lasource-fontaine.fr

→ L'EST — SAINT-MARTIN-D'HÈRES
ESPACE SCÉNIQUE TRANSDISCIPLINAIRE
675 avenue centrale
www.univ-grenoble-alpes.fr

→ LE DÉCLIC — CLAIX
11 ter chemin de Risset — 04 76 98 45 74
www.ville-claix.fr

→ L'AMPHITHÉÂTRE — LE PONT-DE-CLAIX
Place Michel Couëtoux — 04 76 29 80 59

EXPERIMENTA, LA BIENNALE ARTS SCIENCES

DIRECTION ARTISTIQUE **ANTOINE CONJARD**

→ ÉQUIPE HEXAGONE SCÈNE NATIONALE ARTS SCIENCES

— **Laurence Bardini**, directrice de la communication et responsable de projets arts sciences
— **Agnès Bozec**, régie lumière
— **Marie Brocca**, chargée des partenariats
— **Antoine Conjard**, directeur
— **Sabine Del Yelmo**, relations avec le public
— **Olivier Delpeuch**, régie son
— **Joke Demaître**, attachée d'administration
— **Estelle Demarcke**, chargée des partenariats
— **Léa Deshusses**, cheffe de projet EXPERIMENTA et responsable de projets arts sciences
— **Catherine Falconnet**, comptable
— **Cécile Gauthier**, relations avec le public
— **Magalie Gheraieb**, relations avec le public
— **Clara Girousse**, assistante EXPERIMENTA
— **Aude Grezy**, assistante partenariats
— **Cécile Guignard**, directrice des relations avec le public et communication
— **Anaïs Hernandez**, responsable billetterie
— **Pascale Jondeau**, assistante d'équipe et chargée d'accueil

— **Magali Lapierre**, directrice administrative et financière
— **Odile Louret**, comptable
— **Philippe Olivier**, directeur technique
— **Marion Puchol**, assistante relations avec le public
— **Marjolaine Raffin-Curteyron**, assistante communication
— **Éliane Sausse**, secrétaire générale et directrice de l'Atelier Arts Sciences
— **Nathalie Soulier**, chargée de communication et webmestre
— **Les ouvreurs et les intermittents du spectacle, artistes et techniciens**
— **Les médiateurs du Salon**

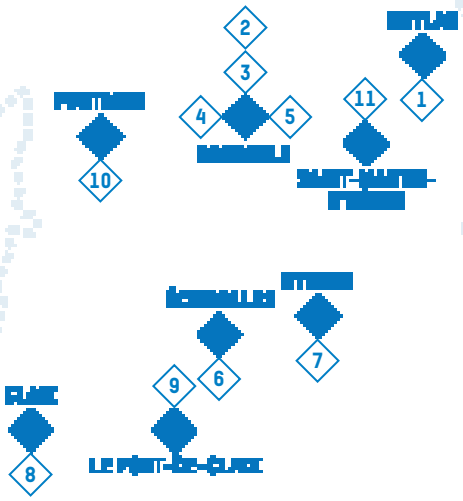
→ DIRECTION TECHNIQUE DU SALON
— **Martin Massier**, directeur technique
— **Nicolas Anastassiou**, régie générale

→ SCÉNOGRAPHIE DU SALON
— **Frédéric Ravatin, Cécile Némorin, Nawel Benchaoui, Mélanie Borg, Patrick Bazin, Frédéric Locca**, scénographie
— **Céline Miquelis**, décors
— **Lionel Duval**, mobilier et agencement
— **Benjamin Cure, Stéphane Da Fonseca Gameiro, Victor Husson**, éclairage, audiovisuel
— **Yves Daubert**, graphisme
— **CREATIME, ALLA PRIMA, ABCD, MPM Audio-équipement, Procédés CHENEL**, sociétés participantes

→ RELATION AVEC LES SCIENTIFIQUES DU CEA
— **Nathaly Brière**, CEA

→ ILS ONT PARTICIPÉ AU COMITÉ DE SÉLECTION DU SALON ET DE LA PROGRAMMATION DU FORUM
Nicolas Balacheff, INP — **Laurence Bardini**, Hexagone — **Florence Bellagambi**, Département de l'Isère — **Marie-Christine Bordeaux**, UGA — **Nathaly Brière**, CEA — **Marie Brocca**, Hexagone — **Philippe Caillol**, CEA — **Amal Chabli**, CEA **Antoine Conjard**, Hexagone — **Léa Deshusses**, Hexagone — **Denise Faivre**, CA Hexagone — **Luc Federzoni**, CEA — **Mathilde Gandon**, French Tech — **Clara Girousse**, Hexagone **Charles-Élie Goujon**, CEA — **Michel Grangeat**, président de l'Hexagone **Serge Gros**, CAUE Isère — **Roland Groz**, Grenoble INP — **Cécile Guignard**, Hexagone — **Frédéric Heitzmann**, CEA **Laurent Hérault**, CEA — **Michel Ida**, CEA — **Fabienne Martin-Juchat**, UGA — **Aymeric Perroy**, Département de l'Isère — **Rémi Ronfard**, INRIA — **Marion Sabourdy**, La Casemate — **Éliane Sausse**, Hexagone — **Julie Valero**, UGA

→ Remerciements aux bénévoles pour leur précieuse collaboration



1 → HEXAGONE — MEYLAN	
2 → MAISON MINATEC — GRENOBLE	7 → L'ODYSSÉE L'AUTRE RIVE — EYBENS
3 → AUDITORIUM GRENOBLE INP	8 → LE DÉCLIC — CLAIX
4 → MC2: GRENOBLE	9 → L'AMPHITHÉÂTRE — LE PONT-DE-CLAIX
5 → ESPACE 600 — GRENOBLE	10 → LA SOURCE — FONTAINE
6 → LA RAMPE - LA PONATIÈRE — ÉCHIROLLES	11 → L'EST — UGA — SAINT-MARTIN-D'HÈRES

ILS FONT EXPERIMENTA

ILS FONT EXPERIMENTA



MERCI AUX ENTREPRISES QUI SOUTIENNENT LES CROISEMENTS ARTS SCIENCES ENTREPRISES

La diversité des projets entre 2018 et 2020 ont montré, une fois encore, que le frottement entre la création artistique et le monde de l'entreprise permet de renouveler les imaginaires, de créer de nouveaux terrains d'expérimentation et d'exploration pour les artistes, de fabriquer de nouvelles modalités de collaboration pour des sujets au cœur des changements de modèles : le risque, le rôle du dirigeant de demain, l'intelligence artificielle, l'ubiquité des salariés…
Pour nos partenaires, pour des structures du territoire ou encore des organisations publiques, EXPERIMENTA est l'occasion de rassembler clients, partenaires, salariés autour de la soirée d'inauguration et de la journée professionnelle le 12 février, de visites thématiques ciblées, de rencontres avec des artistes !

PARTENAIRE OFFICIEL D'EXPERIMENTA, LA BIENNALE 2020

GEG soutient depuis de nombreuses années les croisements arts sciences technologies sur le territoire grenoblois et c'est un honneur pour l'Hexagone que **GEG** devienne partenaire officiel d'EXPERIMENTA, LA BIENNALE 2020.
GEG a développé, en interne, la démarche Horizon 2030 engagée avec tous les salariés de **GEG** en vue de renouveler les imaginaires sur l'énergie de demain et accélérer la transition énergétique et citoyenne.

PARTENAIRE INSTITUTIONNEL DE L'ATELIER ARTS SCIENCES

LA FONDATION DANIEL ET NINA CARASSO soutient le développement de l'Atelier Arts Sciences en permettant l'accompagnement de trois résidences, leur suivi épistémologique et leur diffusion entre 2020 et 2022.

COMMANDITAIRE D'UNE RÉSIDENCE ARTS SCIENCES ENTREPRISES

RENAULT est partenaire de l'Atelier Arts Sciences dans le cadre de la résidence avec l'artiste Nicolas Ramond qui s'immerge pendant un an dans un programme stratégique de recherche intitulé *F.A.C.E.* Une performance sera proposée sur EXPERIMENTA, le Salon… l'occasion pour la direction du programme *F.A.C.E* de rencontrer l'écosystème d'innovation grenoblois.

PARTENAIRE RÉSIDENCE

L'entreprise **CRYSALID 3D** soutient le projet de Yann Nguéma en mettant son savoir-faire — la gravure sur verre — au service de l'artiste pour l'œuvre *STRATA*.

VISITE IMMERSIVE

L'AGENCE DE L'ENVIRONNEMENT ET DE LA MAÎTRISE DE L'ÉNERGIE (ADEME) a souhaité profiter d'EXPERIMENTA pour une mise en relation entre son président Arnaud Leroy et des personnalités économiques et scientifiques emblématiques du territoire grenoblois afin de découvrir des formes de narration nouvelles susceptibles de créer une projection collective.

L'OFFICE NATIONAL DES FORÊTS (ONF) offre deux jours d'immersion au cœur d'EXPERIMENTA aux lauréats du concours d'innovation interne à l'ONF. Entre spectacles, conférences, rencontres individuelles avec des artistes, les lauréats et les « catalyseurs » de la démarche innovation vont pouvoir enrichir leurs projets collaboratifs et leurs réflexions en cours sur les thématiques de l'énergie, de la communication inter-espèces, de l'intelligence artificielle…

PERFORMANCES
CONFÉRENCES
SPECTACLES
HORS LES MURS

CALENDRIER

DU 11 AU 21 FÉVRIER

VENEZ DÉCOUVRIR :

EXPOSITION PHOTO
DOLOR (p. 23)
Hall MC2: Grenoble
Horaires d'ouverture de la MC2:

INSTALLATION
ENTOMOLOGIE DE FAÇADE (p. 23)
Hall Hexagone — Meylan
Horaires d'ouverture de l'Hexagone

MA 11 FÉVRIER

20H SPECTACLE
G5 (p. 36)
Hexagone — Meylan

ME 12 FÉVRIER

10H > 17H JOURNÉE PROFESSIONNELLE
COURAGE, RESTONS ! (p. 32)
Auditorium Grenoble INP

14H > 17H **COLLOQUE UNIVERSITAIRE (JIT)** (p. 33)
Auditorium Grenoble INP

20H SPECTACLE
G5 (p. 36)
Hexagone — Meylan

JE 13 FÉVRIER

9H > 17H **COLLOQUE UNIVERSITAIRE (JIT)** (p. 33)
Auditorium Grenoble INP

9H SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

9H15 PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

9H30 ATELIER (1h30 — en anglais)
AVEC LE COLLECTIF CACHED (p. 10)
Maison MINATEC — Grenoble

10H PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

10H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

10H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

10H30 SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

10H30 CONFÉRENCE (1h15)
ALGORITHMES POÉTIQUES (p. 26)
Auditorium Grenoble INP

11H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

11H30 PERFORMANCE (20 min)
FACE À FACE (p. 19)
Maison MINATEC — Grenoble

11H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

12H15 PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

14H CONFÉRENCE (1h15)
CITOYENNES, CITOYENS EUROPÉENS, ET SI ON S'ÉMANCIPAIT ? (p. 26)
Auditorium Grenoble INP

14H DÉAMBULATION THÉÂTRALE (1h30)
INGÉNIEUSES CONFIDENCES (p. 20)
Maison MINATEC — Grenoble

14H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

14H15 PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

14H15 PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

14H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

15H SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

15H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

15H15 ATELIER (1h30)
AVEC LE COLLECTIF CACHED (p. 10)
Maison MINATEC — Grenoble

15H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

15H30 CONFÉRENCE (1h15)
IA IA ! IMAGINAIRES DES ARTISTES ET INFORMATIQUE AVANCÉE (p. 27)
Auditorium Grenoble INP

16H PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

17H PERFORMANCE (20 min)
FACE À FACE (p. 19)
Maison MINATEC — Grenoble

17H30 CONFÉRENCE (1h30)
RÉCHAUFFEMENT ARTISTIQUE (p. 27)
Auditorium Grenoble INP

19H SPECTACLE
QUITTER LA TERRE (p. 39)
Le Déclic — Claix

20H SPECTACLE
COME, GIVE US A SPEECH (p. 38)
L'Amphithéâtre — Le Pont-de-Claix

20H SPECTACLE
MÛ (p. 37)
La Rampe — Échirolles

VE 14 FÉVRIER

9H > 17H **COLLOQUE UNIVERSITAIRE (JIT)** (p. 33)
Auditorium Grenoble INP

9H SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

9H15 PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

9H30 ATELIER (1h30)
AVEC LE COLLECTIF CACHED (p. 10)
Maison MINATEC — Grenoble

10H PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

10H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

10H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

10H30 SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

10H30 CONFÉRENCE (1h15)
C'EST PAS MOI, C'EST L'IA ! (p. 28)
Auditorium Grenoble INP

11H PERFORMANCE (8 min)
MÛ (p. 7)
Maison MINATEC — Grenoble

11H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

11H30 PERFORMANCE (20 min)
FACE À FACE (p. 19)
Maison MINATEC — Grenoble

11H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

12H15 PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

12H30 CONFÉRENCE (45 min)
MIDI MINATEC (p. 28)
Auditorium Grenoble INP

14H CONFÉRENCE (1h15)
ENJEUX ET PRATIQUES ARTS SCIENCES EN MILIEU SCOLAIRE (p. 28)
Auditorium Grenoble INP

14H PERFORMANCE (8 min)
MÛ (p. 7)
Maison MINATEC — Grenoble

14H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

14H15 PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

14H15 PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

14H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

15H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

15H SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

15H15 ATELIER (1h30)
AVEC LE COLLECTIF CACHED (p. 10)
Maison MINATEC — Grenoble

15H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

15H30 CONFÉRENCE (1h15)
BABIL&SON (p. 29)
Auditorium Grenoble INP

16H PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

17H CONFÉRENCE (2h)
SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉS ! (p. 29)
Auditorium Grenoble INP

17H PERFORMANCE (20 min)
FACE À FACE (p. 19)
Maison MINATEC — Grenoble

17H30 PERFORMANCE (8 min)
MÛ (p. 7)
Maison MINATEC — Grenoble

20H SPECTACLE
LES FURTIFS (p. 41)
Hexagone — Meylan

SA 15 FÉVRIER

9H SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

10H PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

10H30 PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

10H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

10H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

10H30 SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
Espace 600 — Grenoble

11H PERFORMANCE (8 min)
MÛ (p. 7)
Maison MINATEC — Grenoble

11H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

11H15 CONFÉRENCE (1h15)
LA TERRE EN COMMUN (p. 29)
Auditorium Grenoble INP

11H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

12H PERFORMANCE (20 min)
FACE À FACE (p. 19)
Maison MINATEC — Grenoble

12H15 PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

13H PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

14H DÉAMBULATION THÉÂTRALE (1h30)
INGÉNIEUSES CONFIDENCES (p. 20)
Maison MINATEC — Grenoble

14H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

14H PERFORMANCE (8 min)
MÛ (p. 7)
Maison MINATEC — Grenoble

14H15 PERFORMANCE (40 min)
AMMONITE SIRCÉ (p. 18)
Maison MINATEC — Grenoble

14H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

14H30 PERFORMANCE (20 min)
FACE À FACE (p. 19)
Maison MINATEC — Grenoble

15H EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

15H30 EXP. RÉALITÉ AUGMENTÉE (30 min)
MOA (p. 6)
Maison MINATEC — Grenoble

16H LECTURE (1h)
ICI (p. 19)
Maison MINATEC — Grenoble

17H15 PERFORMANCE (40 min)
ONIRI 2070 (p. 14)
Maison MINATEC — Grenoble

17H30 PERFORMANCE (8 min)
MÛ (p. 7)
Maison MINATEC — Grenoble

18H SPECTACLE
LES FURTIFS (p. 41)
Hexagone — Meylan

MA 18 FÉVRIER

18H SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
La Source — Fontaine

18H30 VERNISSAGE DE L'EXPOSITION PHOTO
DOLOR (p. 23)
Hall MC2: Grenoble

20H SPECTACLE
LE GRAND DÉGENREMENT (p. 42)
Hexagone — Meylan

ME 19 FÉVRIER

10H30 SPECTACLE
LANGUES DE BABYLAB (p. 40)
La Source — Fontaine

16H SPECTACLE
CÉTO (p. 43)
L'Autre Rive — Eybens

17H30 SPECTACLE
CÉTO (p. 43)
L'Autre Rive — Eybens

19H30 SPECTACLE
PETIT BRÉVIAIRE TRAGIQUE… (p. 33)
L'EST — Saint-Martin-d'Hères

JE 20 FÉVRIER

9H SPECTACLE
CÉTO (p. 43)
L'Autre Rive — Eybens

10H15 SPECTACLE
CÉTO (p. 43)
L'Autre Rive — Eybens

14H15 SPECTACLE
CÉLESTE GRONDE (p. 44)
Hexagone — Meylan

15H SPECTACLE
CÉTO (p. 43)
L'Autre Rive — Eybens

19H30 SPECTACLE
CÉLESTE GRONDE (p. 44)
Hexagone — Meylan

VE 21 FÉVRIER

14H15 SPECTACLE
CÉLESTE GRONDE (p. 44)
Hexagone — Meylan

18H30 SPECTACLE
BUREAU DES DÉPOSITIONS (p. 45)
Hexagone — Meylan

20H30 **BAL DE CLÔTURE DE LA BIENNALE** (p. 45)
Hexagone — Meylan

CONTACT PRESSE

Cécile Guignard - cecile.guignard@theatre-hexagone.eu
04 76 90 94 23 / 06 07 17 82 68

Nathalie Soulier - nathalie.soulier@theatre-hexagone.eu
04 76 90 94 19

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

EXPERIMENTA, LE SALON
P.R.I.S.M Soleidoscope © Sylvie Humbert, *P.R.I.S.M Anato-me, P.R.I.S.M Strata* © Yann Nguema — *Moa* © Red Corner/Natacha Birds — *Unstable* © THEORIZ — *Mû* © La Tournoyante — *Bloom* © Tristan Menez — *Lithosys* © Rocio Berenguer — *IAgotchi* © Pierre Jayet — *Mosaic virus* © Anna Ridler — *Speculative artificial intelligence* © Birk Schmithuesen — *Reactive Matter* © Scenocosme : Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt — *Gallinero* © Nestor Lizalde — *Cached* © Cached Collective — *Dhvani* © Budhaditya Chattopadhyay — *Penser voir* © Thierry Fournier — *AI Mary* © D.R. — *migration - Une architecture du soleil* © Vincent Muteau — *Explorer par le geste* © Aurore Belluard, Pauline de Chalendar — *Oniri 2070* © Guillaume Kerremans — *Alfred* © Collectif TOAST — *Mécanique Panorama* © Hugo Montero — *The punishment* © Filipe Vilas Boas — *Lili Alix Wonderlands* © Collectif Or NOrmes — *Noir de carbone* © Anais Tondeur — *Line Wobbler* © Robin Baumgarten — *Quantum Garden* © Robin Baumgarten — *Ici* © Stéphane Bonnard — *Ingénieuses confidences* © Bruno Thircuir — *Le médialab* © Pierre Jayet — *Vers une écologie de la perception* © Sylvie Humbert/MAIF — *Entomologie de façade* © Lionel Palun — *Dolor* © Charlotte Audureau — *FACE à face* © D.R. — *Ammonite Sircé* © Perazio, Creatime, Frédéric Ravatin

EXPERIMENTA, LES SPECTACLES
G5 © DR — *Mû* © La Tournoyante — *Come, give us a speech* © guêpes rouges-théâtre — *Quitter la terre* © Jeanne Quattropani — *Langues de Babylab* © Simon Barral-Baron — *Les Furtifs* © Antony Gormley — *Le Grand Dégenrement* © Yuji Yamazaki — *Céto* © Invivo — *Céleste Gronde* © Olivier Pasquiers — *Bureau des dépositions* © Victor Donati