

# DOSSIER DE PRESSE



## CONTACTS PRESSE

Cécile Guignard  
Directrice des relations avec le public  
et communication  
04 76 90 94 23  
[cecile.guignard@theatre-hexagone.eu](mailto:cecile.guignard@theatre-hexagone.eu)

Nathalie Soulier  
Chargée de communication  
04 76 90 94 19  
[nathalie.soulier@theatre-hexagone.eu](mailto:nathalie.soulier@theatre-hexagone.eu)



2018

© 2018 THEATRE ALPES ARTS SCIENCES - PHOTO: MARIE PEREYRE



# SOMMAIRE

## ÉDITORIAL

### EXPERIMENTA, LES SPECTACLES

Digital vaudou	p. 07
Forecasting	p. 09
Some use for your broken pots	p. 11
Adieu au langage	p. 12
On inventera le titre demain	p. 13
Artefact	p. 14
Cabo san roque	p. 17
Voyage au centre des mots	p. 18
La Fabrique des monstres ou demesure pour mesure	p. 21
Les Jolis corps de la science	p. 24
Projet Stroh Linden/Kolkowski #9	p. 25
Tentative d'approches d'un point de suspension	p. 27

### EXPERIMENTA, LE SALON

Le Média lab / Le Fab lab	p. 29
Digital vaudou RV	p. 31
Dans la peau d'un astronaute	p. 32
L.I.L.I L'installation de lecture immersive	p. 34
Oscillateurs organiques vocillus	p. 35
Mirages	p. 37
Striped shirtsizer	p. 38
Cloud farming	p. 39
Talk to me	p. 40
Les Dreamachines	p. 40
Projet stroh	p. 41
lagotchi	p. 42
Machine vivante	p. 44
Fresque #2	p. 46
Æli	p. 48
Artefact display3d360	p. 50
Cartographie collective de l'avenir : jeu pour les grands	p. 52
Orange	p. 54
Peuf* fiction	p. 55
La Nuit-La Brume	p. 56
Le Palais de la mémoire	p. 58
Les Sphères curieuses	p. 60
Notre bon plaisir	p. 61
Imaginove	p. 63
In-clowngnito	p. 65
	p. 66

### EXPERIMENTA, LE FORUM

Intelligence artificielle et libre arbitre	p. 67
L'intelligence artificielle l'illusion du vivant	p. 69
Attention intelligence !	p. 69
Les low-tech comme sources de création	p. 70
Réinventer les villes en Europe	p. 70
Corps, rites et technologies	p. 71
Midi MINATEC	p. 71
Les nouvelles technologies peuvent-elles favoriser un regain démocratique ?	p. 72
Raconter en réalité virtuelle : entre théâtre et cinéma	p. 72
Gafa vous !	p. 73
Cinéma en réalité mixte : passage	p. 73
	p. 74

### EXPERIMENTA, LES PROFESSIONNELS

Journée professionnelle	p. 75
Penser l'humain à l'heure de l'intelligence artificielle	p. 77
Soirée des partenaires	p. 77
Réunion du réseau TRAS	p. 77
Apéro pro	p. 77
Colloque « Attention machine ! »	p. 78

Information pratiques	p. 79
Les salles partenaires	p. 81
Ils seront présents à EXPERIMENTA	p. 82
Les entreprises partenaires	p. 83

Chaque édition  
d'EXPERIMENTA,  
la Biennale Arts Sciences  
est différente, évolution du contexte,  
évolution de nos partenariats...

Mais une chose ne change pas, c'est l'urgence  
de comprendre ce qui advient, comprendre ce que  
l'espèce humaine est en train de faire, en train de se faire.

En favorisant la rencontre entre artistes, scientifiques et technologues,  
ce qui nous importe, au fond, c'est d'œuvrer à la prise de conscience  
du devenir commun de l'humanité. L'homme est curieux par nature, son cerveau  
cherche le nouveau, il est impossible d'appuyer sur un bouton pour dire stop.

Face aux multiples enjeux humains actuels les partenaires de cette biennale  
font le pari qu'il est possible de penser le futur et qu'il se pensera  
avec les **arts** (le regard poétique sur le monde),  
avec les **sciences** (le regard analytique et non superstitieux),  
avec les **techniques** (la manière d'être dans et avec l'univers).

La première des techniques c'est le langage, la parole, la langue.  
Nous avons plus que jamais besoin de mettre des mots sur ce qui arrive.  
C'est notre mission d'acteur culturel du service public. Je suis  
toujours étonné de la richesse de ce que les équipes  
rassemblées ici sont capables de produire, de ce  
que nous sommes capables de vous offrir.

Prenez le temps, profitez-en,  
partagez cette richesse,  
c'est une chance...

→ **ANTOINE CONJARD**

# EXPERIMENTA, LA BIENNALE ARTS SCIENCES

**DU 01 AU 10 FÉVRIER 2018**

**UN ÉVÈNEMENT MULTIPLE POUR AGITER LA CURIOSITÉ !**

- 12 spectacles dans 11 salles partenaires, de l'agglomération grenobloise
- 1 Salon Arts Sciences, tout public et gratuit, les 8, 9, 10 février à la Maison MINATEC - Grenoble
- 1 journée professionnelle : « Penser l'humain à l'heure de l'intelligence artificielle » (7 février)
- 12 tables rondes autour de la souveraineté du numérique, du low-tech, des rites et des technologies, de la réalité virtuelle, des GAFA, de l'intelligence artificielle...
- 1 média Lab : un forme innovante de médiation et d'animation participative à vivre sur le temps du salon et sur les réseaux sociaux

EXPERIMENTA, la Biennale met en public l'art, la science et la technologie en train de s'inventer ensemble. Pierre angulaire de l'activité de l'Hexagone, EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences coordonnée par la scène nationale est un rendez-vous articulé à partir d'une programmation de spectacles dans les salles partenaires, d'un salon et de tables rondes.

Durant 10 jours, EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences crée l'événement en associant les artistes, les chercheurs, les entreprises, les citoyens à la co-construction d'un nouveau regard sur les questions de société à travers des œuvres au croisement des arts et des sciences.

Durant les 3 jours d'ouverture d'EXPERIMENTA le Salon Arts Sciences, les artistes, scientifiques, technologues et industriels transmettent leur démarche de création commune à travers des dispositifs artistiques et technologiques, des démonstrations techniques, des rencontres et des ateliers participatifs.

**À VOUS D'EXPLORER !**



**LES  
SPECTACLES**

# EXPERIMENTA, LES SPECTACLES

**FÉVRIER**

**01 > 10**

**SUR TOUT**

**LE TERRITOIRE**

**DE GRENOBLE**

**ALPES MÉTROPOLE**

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

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

- Le Pacifique — Grenoble
- L'Odysée — Eybens
- La Vence Scène — Saint-Égrève
- L'Espace 600 — Grenoble
- La MC2: Grenoble
- La Source — Fontaine
- L'Espace Paul Jargot — Crolles
- Le Déclat — Claix
- Le Prisme — Seyssins\*
- L'Yliade - Seyssinet
- L'EST - St-Martin d'Hères

Retrouvez la programmation dans les pages qui suivent et soyez attentifs, car certains artistes programmés présentent également des œuvres dans le salon...

Faites votre propre parcours !

\* Dans le cadre de la saison culturelle Seyssins-Seyssinet-Pariset.

DANSE — ARTS NUMÉRIQUES

## DIGITAL VAUDOU CRÉATION

Nicolas Ticot — Vincent Harisdo

### HEXAGONE — MEYLAN

JE 01 / 20H — VE 02 / 21H

Durée — 55 min

Tarifs — normal 22€ — réduit 17€ — abonné 13-10-8€ jeune, solidaire 9€ — famille 13-9€

Mise en scène **Nicolas Ticot** — Chorégraphie et danse — **Vincent Harisdo**  
Composition musicale **Nicolas Thevenay** — Lumières **Mustapha Delli** —  
Décors **Oumar Kone** — Ethnologie et photographie **Philippe Somnolet**  
Regard extérieur **Jean-Paul Bouvet** — Chargée de production **Caroline Vigny** — Développement **Maxence Grugier** — Photos **Philippe Somnolet**,  
XLR Project

À la frontière de la magie, des traditions et des nouvelles technologies, autant qu'au croisement des arts et des sciences, *Digital Vaudou* invite le spectateur à découvrir les formes d'expressions traditionnelles de la culture Vaudou d'Afrique de l'Ouest, telles qu'elles se pratiquent au Togo et au Bénin. En numérisant ses mythes, sa musicalité, ses masques et ses costumes, ses chorégraphies, le FA (technique de divination ou géomancie Vaudou), ses esprits et ses temples, *Digital Vaudou* fait entrer la culture Vaudou dans le monde contemporain, dans une proposition dansée, à la fois rituelle et globalisante.

→ Rencontre avec les artistes à l'issue de la représentation — JE 01

### + LE SALON

→ Retrouvez Nicolas Ticot dans le salon avec son *Digital Vaudou VR*, pour « Réalité Virtuelle », une certaine version du spectacle accessible au casque et vivez un choc des cultures ! (p.32)



### NICOLAS TICOT (Lyon)

Artiste numérique, « Griffes Lyonnaises 2009 » Prix de la création Numérique

Nicolas Ticot est un artiste du périphérique, issu de la culture électro et acteur du DIY des années 90. Précurseur du Vjing, il mêle l'image au son dans une culture composite du sample, dans un rapport constant à l'innovation technologique. Son œuvre se fabrique dans les matériaux des marges, c'est là qu'il retrouve, ici comme ailleurs, suffisamment de rugosité culturelle pour alimenter son travail. Artiste de résidence, c'est là qu'il habite, recueille des documents visuels et sonores pour habiter ses constructions scéniques complexes.

Il construit tout au long de son parcours un ensemble d'icônographies, rassemblant, en des performances singulières, les éléments distinctifs des sujets qu'il traite. Chaque performance se donne comme projet comme l'icônographie dans les arts visuels de composer une œuvre marquée du regard et de la technique de celui qui l'a conçue, mais rendant immédiatement reconnaissable ce dont elle traite. L'icônographie de Nicolas Ticot est un travail sur le réel, une transposition des éléments qui en constitue les singularités dans son processus de création originale.

### VINCENT HARISDO (Bordeaux)

Chorégraphe et danseur contemporain, initié Vaudou

Il s'investit dans une recherche autour des danses rituelles du Bénin et du Togo pour en proposer une lecture contemporaine. Sa démarche artistique est la mise en évidence d'une nouvelle esthétique, point de rencontre entre tradition et modernité. Évoluant dans le milieu de la danse depuis les années 1980 en France, Harisdo a conceptualisé en 1998 une autre idée de la danse africaine, un concept qui tente de mettre en évidence l'approche kinesthésique du mouvement.

En 2009, il cofonde à Bordeaux le Centre de pratiques artistiques et de recherches chorégraphiques. En mai 2013, Vincent Harisdo est nommé Directeur artistique auprès de l'ONU pour chorégrapier le spectacle de la célébration du cinquantenaire.

En dehors de son travail de chorégraphe et d'interprète, Vincent Harisdo a acquis une grande notoriété en tant qu'enseignant au travers des classes et ateliers de formation qu'il donne partout dans le monde depuis 15 ans et s'occupe de la formation des jeunes danseurs tant en France qu'en Afrique et en Amérique du Sud.

Pour cette création, il propose une lecture contemporaine des danses rituelles du Bénin et du Togo. Sa démarche artistique vise à conceptualiser une nouvelle esthétique, point de rencontre entre tradition et modernité.

Sa collaboration avec l'artiste Nicolas Ticot se propose de créer et de travailler sur une matière commune qui est le résultat de la rencontre entre danse contemporaine rituelle et nouvelles technologies. Par le biais de sa gestuelle, le danseur équipé de capteurs de mouvements et muni d'un casque de réalité virtuelle (sur une partie du spectacle uniquement) entre en interaction avec l'image et le son, tout en créant une chorégraphie libre. Vincent Harisdo extrait ainsi l'énergie du Vaudou et invente un langage innovant qui conserve l'essence originelle de la tradition et démystifie le rituel Vaudou.

**PHILIPPE SOMNOLET** — Photographe et anthropologue

Professeur dans l'enseignement supérieur et collaborant depuis 15 ans avec les universités, de grandes écoles ou des écoles de Beaux- Arts, Philippe Somnolet multiplie les terrains de recherche et engage l'anthropologie dans des domaines variés comme la photographie, l'architecture et les relations internationales.

Depuis quelques années, il multiplie ses collaborations avec des photographes autour du texte, de la scénographie et de programmes pédagogiques, avec toujours le souci de mêler technique et rapport critique à l'image. La collaboration dans DIGITAL VAUDOU avec Nicolas Ticot est un retour aux sources, à ses premières recherches en anthropologie sur les processus culturels de la mondialisation qui l'ont conduit notamment dans les Caraïbes avec un groupe de musiciens et de danseurs au cœur de la Santéria cubaine.

**NICOLAS THEVENET (Lyon)** — Musicien, compositeur en charge de la création sonore de *Digital Vaudou*

Nicolas Thévenet est musicien, il compose l'univers musical et sonore de toutes les créations du Théâtre Nouvelle Génération, et bien d'autres, depuis 18 ans. Son travail de composition participe à l'écriture des spectacles vivants. Il accompagne Nicolas Ticot au Bénin et au Togo pour créer une bande son à cette expérience. Après des études au conservatoire de Lyon en classe de musique acoustique et une formation comme technicien son à l'INA, à créé des musiques ou des bandes sonores pour différents metteurs en scène ou compagnies (Nicolas Ramon, Cie la hors de, Jean Lambert Wild, Joris Mathieu). Il a travaillé aussi sur différentes installations dans des musées comme le musée des Confluences de Lyon ou le musée d'histoire de Nantes.



PERFORMANCE — DANSE — VIDÉO

## FORECASTING

Barbara Matijević — Giuseppe Chico

### LE PACIFIQUE — GRENOBLE

JE 01 / 18H / 20H30

Durée — 50 min

Tarifs — normal 12€ — réduit 8€ — abonné 8-8-8€ jeune, solidaire 8€



Partant du constat que la société de consommation et des médias conduit à la perte de l'histoire, Barbara Matijević et Giuseppe Chico nous ouvrent les portes d'une pensée concrète et captivante, ludique et poétique.

De leur exploration du Net, notamment des vidéos puisées dans youtube, les deux artistes observent que la démultiplication des histoires simultanées induit un tout autre rapport à la narration et au corps. Ils vont d'ailleurs lier le leur avec ces images, tout en déclinant des scénarios indéterminés sur le futur et tisser ainsi la trame de leur récit. La technologie ne pourrait-elle pas aussi changer le monde et notre rapport à celui-ci ? Ils mettent en scène le monde alors qu'eux-mêmes se mettent en scène avec le monde, de sorte qu'on ne sait plus qui dirige qui !

Conception Giuseppe Chico, Barbara Matijević — Interprétation Barbara Matijević — Video Giuseppe Chico — Son Viktor Krasnic — Patch Max Niccolo Gallo

**Production** 1<sup>er</sup> Stratagème et De facto. **Coproduction** Kaaitheater (Bruxelles), UOVO (Milan). **Soutien** DRAC Île-de France dans le cadre du dispositif de l'aide au projet – Association Beaumarchais SACD, Institut Français, ministère de la Culture de Croatie, ville de Zagreb – PACT Zollverein Essen et Caos/Festival Terni (accueil en résidence).

En partenariat avec le Pacifique — Grenoble

→ [Retrouvez Barbara Matijević et Giuseppe Chico avec une étape de leur nouvelle création \*How to perform a nation\* — JE 26 AVRIL au Pacifique — Grenoble](#)

### UNE EXPÉRIENCE EN MUTATION

C'est à partir de 2008 que Barbara Matijević et Giuseppe Chico se sont engagés dans le travail de coécriture d'une trilogie intitulée *D'une théorie de la performance à venir où le seul moyen d'éviter le massacre serait-il d'en devenir les auteurs ?*

Puisant dans l'histoire, la culture populaire, l'art, la science, les jeux vidéo, le cinéma et la musique, ils pratiquent un art de la

traduction, reconfigurant les mots et les images pour créer de nouvelles histoires et interprétations.

*Forecasting*, le troisième volet de cette trilogie, se base sur des vidéos amateurs puisées dans le plus grand site web d'hébergement de vidéos : YouTube. Les auteurs utilisent ce cadre comme un embrayeur de fiction, comme une réserve de sens, de signes, une somme d'agencements qui imposent à son utilisateur un exercice de traitement d'informations entre immédiateté empirique et hyper abstraction.

Sur scène, une interprète manipule un ordinateur portable sur l'écran duquel défilent des vidéos de YouTube qui sont toutes à l'échelle 1:1. A partir de cette contrainte simple naît un jeu de déplacement spatial et temporel. L'écran devient le lieu de croisement entre le corps de l'interprète et le monde bidimensionnel de l'image appartenant à d'autres personnes, à d'autres lieux. Il en résulte une expérience de mutation, une zone d'indétermination nourrie par la nature même des vidéos qui oscillent entre la banalité des situations, mouvements et objets quotidiens et la possibilité de leur transformation en nouveaux outils de narration de soi.

### UNE TECHNOLOGIE QUI RÉÉCRIT LES CORPS ET LA NARRATION

« Notre travail repose sur la pratique de la navigation sur la toile. Dans ce contexte, l'attitude vers la narration change. La coexistence et la juxtaposition des différents contenus sur une page ouverte est bien plus compliquée que le zapping de la télévision – la multitude des histoires simultanées influencent la perception et l'interprétation les unes des autres.

Chaque technologie ne change pas seulement le monde, mais aussi nos corps dans ce monde. On pourrait dire que le flux d'internet est maintenant dans notre sang, et qu'il faut apprendre à vivre avec – à le verser, le transfuser, le nettoyer, le tester.

Après des années de clics sur des interfaces, les objets dans le monde réel ne sont plus les mêmes. Nous pensons que le théâtre doit prendre en considération la façon dont la technologie est en train de réécrire nos corps, notre compréhension de la narration, notre relation avec la culture, et notre compréhension de la présence. Le postulat de base de la représentation – « un acteur devant un public » – n'est plus le même depuis que des millions de personnes à travers le monde se mettent en scène et postent leur vidéos sur YouTube. Nous avons choisi les vidéos de YouTube comme lieu de projection des changements que l'évolution technologique peut opérer sur la pensée, les processus cognitifs, les habitudes mentales et corporelles ainsi que sur notre manière d'appréhender le corps. »

Barbara Matijević et Giuseppe Chico

### BARBARA MATIJEVIĆ

Née à Nasice (Croatie) en 1978. Titulaire d'une maîtrise en études littéraires, elle s'initie à la danse aux États-Unis au sein de l'Hypaxis Dance Center (Wilton - New Hampshire). Diplômée auprès de l'International Center for Contemporary Dance and Performance Art - ATHENA sous la direction artistique de Kilina Cremona à Zagreb. En tant qu'interprète, elle a collaboré avec Bojan Jablanovec, Boris Charmatz et Joris Lacoste. Elle a enseigné la danse au Conservatoire nationale d'art dramatique à Osijek (Croatie).

## GIUSEPPE CHICO

Né à Bari (Italie) en 1974. Titulaire d'une maîtrise en Langues Anciennes, il débute le théâtre à l'âge de 10 ans en suivant les cours de la compagnie Abeliano sous la direction de Tina Tempesta. Il approfondit ensuite cette pratique au Théâtre Kismet auprès de Robert McNeer et Teresa Ludovico et collabore aussi comme scénographe avec Paolo Baroni.

Après des études de théâtre à Rome et Milan, il s'installe à Paris en 2000 et commence alors une formation en danse avec Joao Fiadeiro, Vera Montero, Julyen Hamilton, Mark Tompkins, Vera Orlock, Pooh Kaye, K.J. Holmes, Olivier Besson. Interprète pendant plusieurs années de la compagnie Mille Plateaux Associés, il a également collaboré avec George Appaix et Joris Lacoste.

## LA COMPAGNIE : PREMIER STRATAGÈME, LE LABORATOIRE DU RÉEL

La personnalité, les parcours académiques et artistiques, ainsi que l'histoire des deux fondateurs marquent sensiblement le projet ainsi que l'orientation résolument internationale de la compagnie : leurs spectacles sont toujours présentés dans plusieurs langues (versions française, anglaise, italienne ou croate). Par ailleurs, la singularité du projet développé par 1<sup>er</sup> Stratagème trouve sa place au sein des actions développées par une pluralité d'acteurs culturels tels que les théâtres, les festivals pluridisciplinaires, les centres d'art contemporain, les musées, les institutions.

Bien que les racines artistiques de Barbara Matijević se situent principalement dans la danse et que Giuseppe Chico bénéficie, outre la danse, d'une riche expérience en matière de théâtre, de scénographie et de dramaturgie, la première phase de leur processus commun ne se déroule toutefois pas « sur les planches ». Dans un premier temps, ils s'installent tous deux derrière leur ordinateur portable et se mettent à naviguer sur la Toile. Puis ils mettent en regard ce que chacun a trouvé. Des conversations sur la matière retenue naissent peu à peu une ligne forte, un thème ou un bouquet de possibilités... Une sorte de poésie du réel et de notre histoire.

En définitif, écrit Stéphanie Vidal, les performances de Barbara et Giuseppe sont un théâtre dansé ou une danse théâtralisée qui repose sur la société médiatisée et propose une réflexion par une mise en abîme. Leur théâtre est mobile, agile et pro-actif car il demande au spectateur une participation active ; celui-ci se retrouve à chaque fois confronté à des propositions de parcours, à des déplacements dans des géographies mentales et territoriales définies par le duo. Pour nous conduire dans ces environnements, Barbara et Giuseppe se sont eux-même perdus. Ils ont fait des tours et des détours pour finalement trouver quel était l'enjeu de leur quête. Leur création résulte d'une démarche empirique dans laquelle l'œuvre se découvre dans le processus même de sa recherche.

À la façon de deux ethnologues de la Toile, ils s'aventurent dans un paysage de données, sans connaître sa véritable signification, sans idée précise de sa grandeur, ni de ses reliefs, ni de sa diversité. Ils ne savent pas non plus comment le traverser et où ils sont situés sur sa carte, s'il en existe une. Ils savent seulement que tout est possible et que la seule chose qu'ils connaîtront, ce sera à la fin du processus de travail leur position dans une carte qui est encore à dessiner, ce qui est en soi un paradoxe. Aussi, c'est de ce laboratoire de recherche et développement qui avance au gré de ses trouvailles, que naît peu à peu la conception de leurs spectacles, rares et singuliers.

Avec *l'am 1984* (2008), *Tracks* (2009) et *Speech* (2011), Giuseppe Chico et Barbara Matijević se sont réapproprié des événements historiques ou contemporains à partir de documents révélés, créés, détournés, inventés, manipulés, décontextualisés, instaurant ainsi un rapport ambigu au réel et à la fiction. Ils ont ainsi créé de nouvelles formes de récits historiques défiant les structures narratives des historiens, en privilégiant les amnésies de l'histoire, ses points aveugles. Pour la conception de *Forecasting* (2011), ils ont démarré leur exploration de YouTube, le plus grand recueil de vidéos amateurs au monde, qu'ils utilisent comme un embrayeur de fiction. Dans *Forecasting*, l'écran devient le lieu de croisement entre le corps de l'interprète et le monde bidimensionnel de l'image appartenant à d'autres hommes, à d'autres lieux. Il en résulte une expérience de mutation, une zone d'indétermination nourrie par la nature même des vidéos qui oscillent entre la banalité des situations, des mouvements et objets quotidiens et la possibilité de leur transformation en un autre outil de narration de soi.

Avec YouTube, ils ont trouvé un terrain si riche et si fertile qu'ils en ont fait leur lieu d'investigation exclusif et dès lors, ils se sont mis en quête d'identifier les effets que YouTube pouvait avoir sur l'imaginaire des gens et sur leur vie quotidienne.

En 2015, ils créent le cycle des Ateliers du réel dont *I've never done this before* (2015) est la 1<sup>re</sup> pièce. *I've never done this before* est un spectacle de théâtre qui plonge dans la culture amateur telle qu'elle est documentée sur les vidéos de YouTube. Après les missions pionnières des voyages dans l'espace au 20<sup>e</sup> siècle, le début du 21<sup>e</sup> siècle préfère la maison comme terrain d'exploration. Grâce à la disponibilité d'une technologie toujours plus sophistiquée, presque chaque individu peut transformer son propre salon en un générateur de récits et accompagner ses visiteurs vers un « Théâtre de l'imaginaire ».

*I've never done this before* esquisse une poétique de représentations faites maison, en offrant un répertoire subjectif inspiré par des objets et des univers créés par des individus anonymes de l'ère numérique.

Si jusqu'à présent la télévision et le cinéma représentaient « le grand miroir collectif », quelque chose à l'intersection du public, du privé et du fantastique semble être sur le point de changer.

Les Ateliers du réel ont comme vocation d'amplifier, de réarranger, d'ironiser, de sublimer, de poétiser ou de glorifier les différentes représentations de la réalité proposées par l'imaginaire digital en ligne.

THÉÂTRE — PERFORMANCE

## SOME USE FOR YOUR BROKEN CLAY POTS

Christophe Meierhans

### L'ODYSSEE — EYBENS

VE 02 / 19H

SA 03 / 18H (suivi du [Banquet des pots cassés\\*](#))

Durée — 1h30

Tarifs — normal 17€ — réduit 13€ — abonné 11-7-7€ jeune, solidaire 9€



Et si nous changions de constitution ?

Ce spectacle décalé et participatif propose de repenser notre système démocratique. Entouré de juristes et de politologues de plusieurs universités belges, Christophe Meierhans s'est attelé à la rédaction d'une nouvelle constitution pour une démocratie sans élection.

Entre théâtre, performance et débat politique, le spectateur est invité à réagir à tout moment pour exprimer doutes, désaccords ou questions pratiques, ce qui modifie chaque soir la chronologie et le déroulement du spectacle...

Conception, mise en scène et jeu **Christophe Meierhans** — Dramaturgie **Bart Capelle** — Conseiller conceptuel — **Rudi Laermans** — Équipe de consultation — **Anne-Emmanuelle Bourgaux (ULB)** **Rudi Laermans (KU)**, **Jean-Benoît Pilet (ULB)** — **Dave Sinardet (VUB)** — Juriste constitutionnelle **Anne-Emmanuelle Bourgaux** — Scénographie **Sofie Durnez** — Conception et design de la publication — **The Theatre of Operations** — Photos **Karol Jarek**

\* **Banquet des pots cassés** — SA 03 / 19H30

Repas-débat à L'Entracte (restaurant de l'Odyssee). Au menu : questions intempêtes, idées neuves, visions pour l'avenir.

Tarif unique : 13€ (formule : salé, sucré + boisson). Jauge limitée : réservation au 04 76 62 67 47.

En partenariat avec l'Odyssee — Eybens

**Production** Hiros. **Coproduction** Kaaitheater (Bruxelles), Workspace Brussels, Vooruit Arts, Centre (Gand), Teatro Maria Matos (Lisbonne), BIT Teatergarasjen (Bergen), Kunstenfestivaldesarts (Bruxelles). **Soutien** Vlaamse Gemeenschapscommissie & Vlaamse Gemeenschap - A House On Fire Project, avec le soutien du Programme culturel de l'Union Européenne.

### ENTRE DÉSIR ET DÉCEPTION

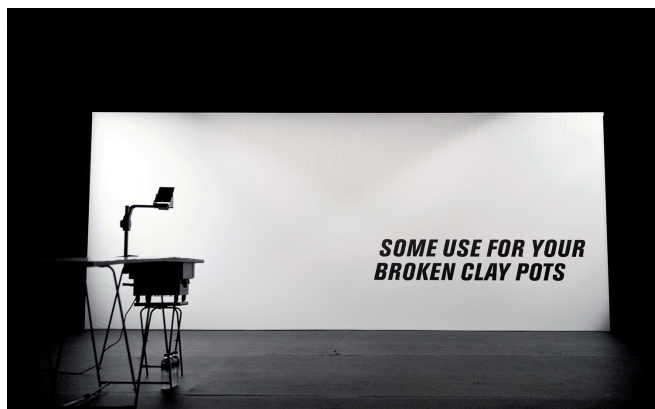
Une nouvelle constitution pour des systèmes démocratiques — voici le point de départ remarquable de *Some use for your broken clay pots*, le projet tripartite de Christophe Meierhans. Le texte de loi qui prescrit l'ensemble des institutions, organes, lois et procédures nécessaires à l'établissement d'un régime démocratique réaliste et fonctionnel est disponible sous forme de livre, sert de fondement au spectacle et fera aussi l'objet d'un courtmétrage.

Pour l'élaboration de cette constitution, Meierhans a fait appel à une équipe d'experts dont les politologues Anne-Emmanuelle Bourgaux (ULB), Jean-Benoît Pilet (ULB) et Dave Sinardet (VUB).

### CHRISTOPHE MEIERHANS

Il est né en 1977 à Genève, vit et travaille à Bruxelles.

Il crée des performances, des spectacles de théâtre et des installations, investit l'espace public, fait appel aux sonorités, à la musique et à la vidéo. Son travail consiste principalement en l'élaboration de stratégies servant à casser les protocoles de la vie quotidienne en manipulant les conventions, habitudes sociales ou simples coutumes. Des éléments tirés de la vie réelle, comme un discours existant, un café, un spectacle de théâtre ou notre audiophilie quotidienne, deviennent le cadre d'actions artistiques ; leur banalité est ainsi mise en lumière, mais étrangement ou sous un angle excentrique. Le travail de Meierhans questionne les normes et les conventions en confondant des contextes ordinaires entre eux et en confrontant le spectateur à une espèce de « différence », au sentiment de ne pas se trouver « au bon endroit », à moins que ce soit l'endroit lui-même qui est « faux ».



## ADIEU AU LANGAGE

Jean-Luc Godard

### LA VENCE SCÈNE — SAINT-EGREVE

LU 05 / 20H

Tarif unique 5€ (lunettes 3D incluses)

Achat des places le soir même au guichet ou bien

sur [www.lavencescene-stegreve.fr](http://www.lavencescene-stegreve.fr) à partir de janvier.



«Le propos est simple. Une femme mariée et un homme libre se rencontrent. Ils s'aiment, se disputent, les coups pleuvent. Un chien erre entre ville et campagne. Les saisons passent. L'homme et la femme se retrouvent. Le chien se trouve entre eux. L'autre est dans l'un. L'un est dans l'autre. Et ce sont les trois personnes. L'ancien mari fait tout exploser. Un deuxième film commence. Le même que le premier. Et pourtant pas. De l'espèce humaine on passe à la métaphore. Ça finira par des aboiements. Et des cris de bébé.»

Prix du jury au festival de Cannes en 2014, ce film tourné en 3D avec des smartphones, des caméras GoPro, des appareils photo est d'une prouesse technique et d'une poésie éblouissantes. Ce  *mashup*  stimulant et dérangent présente une analogie avec la créature de  *Frankenstein*  de Mary Shelley lorsque le langage du film échappe à celui qui nous est familier tel une créature étrange...

→ **Débat et rencontre autour du film avec Jean-François Peyret**, metteur en scène et Guillaume Bourgeois, enseignant-chercheur, maître de conférence UGA.

→ **Retrouvez Jean-François Peyret, metteur en scène du spectacle  *La Fabrique des monstres ou demesure pour mesure sur la scène*  de l'Hexagone** — JE 08 — VE 09 / 20H30

En partenariat avec La Vence Scène — Saint-Égrève

*Adieu au langage*  est un film français réalisé par Jean-Luc Godard sorti le 21 mai 2014. C'est le quarante-septième long-métrage du réalisateur, le premier tourné en 3D, et le septième présenté au Festival de Cannes, avec lequel Godard entretient des rapports difficiles.

Avant la sortie du film, une bande-annonce et un résumé sibyllins sont diffusés, qui intriguent la presse française, ce qui est une habitude du réalisateur. La distribution, constituée d'acteurs inconnus du public, surprend également la presse.

## JEAN-LUC GODARD

Il est né dans une famille de la bourgeoisie franco-suisse. Durant la seconde guerre mondiale, il est naturalisé suisse. Il commence ses études à Lyon avant de retourner à Paris en 1949 où il obtient une maîtrise en Ethnologie à la Sorbonne. C'est à cette époque qu'il rencontre François Truffaut, Jacques Rivette et Eric Rohmer. Avec les deux derniers, il fonde  *La gazette du cinéma* , puis devient critique à Arts et aux Cahiers du cinéma.

En 1954, il fait ses premiers pas derrière la caméra avec son premier court métrage  *Opération béton* . Il faut attendre 1959, pour qu'il réalise son premier long métrage  *A bout de souffle* , un gros succès critique et public, qui sera le film-phare de la Nouvelle Vague. C'est le début d'une série de films où Godard pense le cinéma en réinventant la forme narrative :  *Une femme est une femme* ,  *Le Petit Soldat*  (censuré car il abordait ouvertement la Guerre d'Algérie, sujet tabou de l'époque),  *Les Carabiniers* ,  *Le Mépris* ,  *Pierrot le Fou* ,  *Alphaville* ,  *une étrange aventure de Lemmy Caution*  et  *Masculin-Feminin* . Il participe également à des films collectifs :  *Les Plus belles escroqueries du monde*  et  *Paris vu par...*

Mai 68 : Godard est un militant actif et son cinéma devient un moyen de lutter contre le système ( *La Chinoise* ,  *Week-End* ). Il prône un cinéma idéaliste qui permettrait au prolétariat d'obtenir les moyens de production et de diffusion. Il part alors à l'étranger (New York, Canada, Cuba, Italie, Prague) où il commence des films qu'il ne terminera pas ou qu'il refusera de voir diffuser ( *One American Movie* ,  *Communication(s)* ,  *British Sounds* ,  *Lotte in Italia* ). Les années 70 sont celles de l'expérimentation vidéo :  *Numero deux* ,  *Ici et ailleurs* , Jean-Luc six fois deux -sur et sous la communication.

En 1980, il revient à un cinéma plus grand public qui attire des acteurs de renom. Il se retrouve sélectionné au festival de Cannes trois fois :  *Sauve qui peut la vie*  (1980, avec Isabelle Huppert et Jacques Dutronc),  *Passion*  (1982),  *Detective*  (1985 avec Johnny Hallyday) et obtient le Lion d'or au Festival de Venise pour  *Prénom Carmen*  (qui révèle Maruschka Detmers). Mais ses films continuent à faire scandale :  *Je vous salue Marie*  est censuré en France et dans le monde.

Godard fait un retour à l'expérimentation dans les années 90 :  *JLG/JLG, For Ever Mozart, Histoire(s) du cinéma*  (une vision filmée et personnelle de l'histoire du cinéma) et  *Eloge de l'amour* , présenté en compétition sur la Croisette en 2001. Le cinéaste y fait son retour trois ans plus tard avec  *Notre musique, tryptique sur l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis*  présenté en sélection officielle hors-compétition. C'est la huitième venue de Godard à Cannes.

Au début du XXI<sup>e</sup> siècle, il apparaît dans deux films dans lesquels il joue son propre rôle ( *Le Fantôme*  d'Henri Langlois de Jacques Richard (II) et  *Morceaux de conversations*  avec Jean-Luc Godard de Alain Fleischer), avant de refaire parler de lui sur la Croisette avec son Film  *Socialisme* , sélectionné dans la section « Un certain regard » 2010.

Agé de plus de quatre-vingt ans, le cinéaste se fait rare dans le paysage cinématographique, mais beaucoup moins dans les allées du Festival de Cannes. Il réalise  *3-Désastres* , un des trois segments de l'énigmatique  *3x3D*  (2012), qui passe à la loupe la perception de la 3D, présenté en clôture de la 52<sup>e</sup> Semaine de la Critique au Festival de Cannes 2013.

Treize ans après  *Eloge de l'amour* , Jean-Luc Godard fait son grand retour en compétition cannoise en 2014 avec  *Adieu au Langage* , son sixième film à concourir pour la Palme d'or.

EXPÉRIENCE COLLECTIVE

## ON INVENTERA LE TITRE DEMAIN

JEUNE PUBLIC  
CRÉATION

Rachel Dufour — Chrystel Pellerin

### ESPACE 600 — GRENOBLE

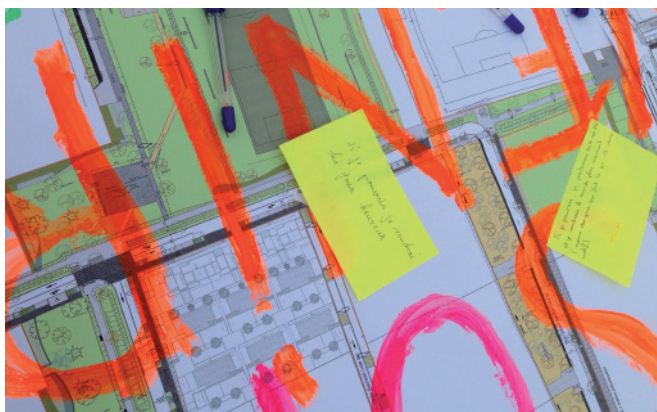
MA 06 / 9H15 / 11H / 14H30

ME 07 / 9H15 / 11H / 18H

JE 08 / 9H15 / 11H / 14H30

De 7 à 12 ans

Tarifs — normal 13€ — réduit 10€ — abonné 10-7-7€ jeune, solidaire 7€



Les enfants sont conviés à venir sur la scène pour entrer dans l'histoire : celle d'une Bête invisible qui dévore les rêves des habitants. Comment contrer la Bête et retrouver les rêves ?

C'est avec cette question que les enfants sont invités à se mettre à la place des habitants. Mais c'est d'abord à un exercice d'imagination qu'ils se prêtent. Les enfants participent à cette expérience théâtrale collective sur l'avenir, tout en y assistant sous le regard des adultes spectateurs.

En partenariat avec l'Espace 600 — Grenoble

### + LE SALON

→ Retrouvez l'équipe artistique sur le salon avec l'installation *Cartographie collective de l'avenir : jeu pour les grands*. (p.54)

En lien avec le spectacle jeune public *ON INVENTERA LE TITRE DEMAIN* / un spectacle d'avenir dont les enfants sont les héros. Avec ce spectacle, les enfants font une expérience collective sur l'avenir. Et comme nous aimons prendre les choses à rebrousse-poil, nous avons imaginé une médiation pour les adultes. Comment investir l'avenir ? Comment le projeter pour mieux pouvoir l'agir ? A échelle intime et collective (voyons large), réfléchissons où nous en sommes avec l'avenir. La parole est au centre du travail de la cie : nous travaillons à des processus qui favorisent des paroles déclaratives tendant vers l'acte. Le travail s'appuie sur des formations philosophiques spécifiques et des mises en jeu pour activer les concepts.

### LA COMPAGNIE LES GUÊPES ROUGES-THÉÂTRE

La compagnie est née en 2002 à l'initiative de Rachel Dufour, metteuse 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.

### 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.

## ARTEFACT

Joris Mathieu — Nicolas Boudier

### MC2 — GRENOBLE

MA 06 / 14H30 / 18H30 / 20H30

ME 07 / 14H30 / 17H30 / 19H30

JE 08 / 19H / 21H

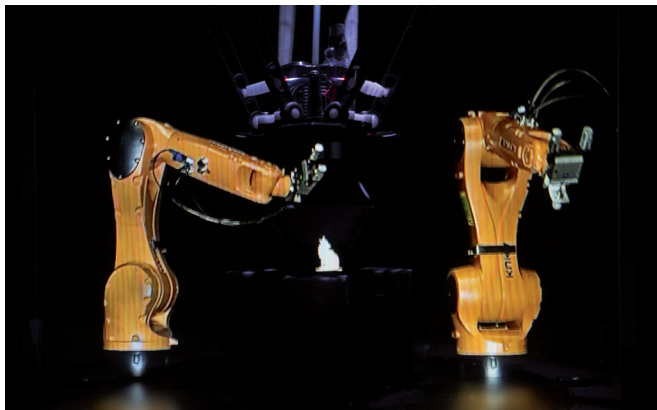
VE 09 / 14H30 / 18H30 / 20H30

SA 10 / 15H30 / 17H30 / 19H30

À partir de 14 ans

Durée — 45 min

Tarifs — normal 25€ — réduit 17€ — abonné 17-17-10€ jeune, solidaire 10€



Bienvenue dans *Artefact*. Ce spectacle d'un genre nouveau nous invite, casque vissé sur la tête, dans un dispositif déambulatoire qui combine le théâtre optique, la technologie des imprimantes 3D et la robotique. *Artefact* nous interroge sur notre nature profonde et nous révèle bien plus que notre simple rapport aux objets. En se jouant des codes de la représentation classique, cette création trouble et fascine par son envoûtante et virtuose mécanique. Sommes-nous les acteurs ou de simples spectateurs de ce qui se bâtit sous nos yeux ?

En convoquant Beckett ou Shakespeare, *Artefact* fait du théâtre une fenêtre sensible et intemporelle ouverte sur le monde que nous construisons tout en interrogeant notre irrépressible besoin de créer. Résisterons-nous au séduisant pouvoir des machines que nous fabriquons ?

→ Échange avec le public à l'issue des représentations.

Scénarisation et mise en scène Joris Mathieu — Conception du dispositif Nicolas Boudier, Joris Mathieu — Comédiens Philippe Chareyron / Vincent Hermano en alternance — Dispositif scénographique et création lumière Nicolas Boudier — Stagiaire scénographe Lisa Lou Eyssautier Programmation, développement et création vidéo Loïc Bontems Création vidéo et tournages Siegfried Marque — Composition musicale Nicolas Thévenet — Robotique Clément-Marie Mathieu — Régie Générale Gérald Groult

En partenariat avec MC2: Grenoble

**Production** Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national - Lyon. **Coproduction** Le Grand R, Scène nationale - La Roche-sur-Yon, Le Merlan Scène nationale - Marseille. **Soutien** Espace Jean Legendre - Théâtre de Compiègne, Le Merlan Scène nationale - Marseille dans le cadre du Noûs partenaires du projet artistique du Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national - Lyon. **Avec la participation** du DICRÉAM ministère de la Culture et de la Communication, CNC, CNL. **Soutien** du Fonds de soutien à la création artistique et numérique [SCAN] de la Région Auvergne-Rhône-Alpes. **Collaboration** Bureau Formart pour le développement des projets internationaux.

### + LE SALON

→ Retrouvez l'équipe artistique sur le salon avec l'installation *ARTEFACT Display3D360* (p.52)

### + LE FORUM

→ Conférence d'Étienne Klein et Joris Mathieu à la MC2 : Grenoble — ME 07 / 19H30 (p.69)

→ Retrouvez Joris Mathieu dans la conférence « Attention Intelligences ! » à l'Amphithéâtre de la Maison MINATEC — JE 08 / 14H (p.70)

→ MIDI MINATEC à l'Amphithéâtre de la Maison Minatec (p.72) avec Joris Mathieu, directeur et metteur en scène / TNG-Lyon et Christophe Martinez, chercheur CEA — VE 09 / 12H30  
Inscription indispensable une semaine avant sur : [www.minatec.org/fr/vie-de-campus/les-midis-minatec](http://www.minatec.org/fr/vie-de-campus/les-midis-minatec)

Serait-il imaginable, comme en font l'hypothèse certains chercheurs, que les objets aient pour projet de se servir des humains pour se reproduire ?

Dans cette nouvelle création, Joris Mathieu et son équipe artistique Haut et Court souhaitent faire vivre au public une expérience forte en interrogeant notre rapport aux objets. Ce dispositif immersif et déambulatoire combine le théâtre optique, la technologie des imprimantes 3D et de la robotique. Castelet d'un nouveau genre, *Artefact* s'apparente à un organisme scénique vivant habité de marionnettes virtuelles et imprimant ses propres décors.

En écho avec le débat politique et sociétal actuel de notre avenir sur Terre, au tournant d'un projet de société historiquement lié au travail et à la dégradation de notre milieu naturel, *Artefact* anticipe, l'hypothèse de la disparition pure et simple de l'humanité. L'histoire raconte, entre autres, le dialogue entre un homme et une intelligence artificielle qui se nourrit et apprend des humains. Dotée d'une forte personnalité, elle éprouve le désir de faire du théâtre... Hélas, l'homme en particulier et les humains en général disparaissent laissant l'intelligence artificielle nostalgique et seule à cette tâche, sans son tuteur. *Artefact* interroge aussi la place du théâtre dans la société comme l'ont fait Calderón, Ibsen ou encore Shakespeare par le passé. Sommes-nous acteurs ou spectateurs du monde qui se construit ? Ici, il sera question d'objets, de réseaux, de flux, parmi lesquels le public va chercher à trouver du sens. Qu'y a-t-il derrière les écrans ? Que nous cachent les images ? Que révèlent-elles ?

En s'interrogeant sur la capacité de l'homme à se réinventer pour le futur, cette nouvelle création, s'adresse notamment à la génération des natifs numériques. À travers un examen lucide du réel il s'agit de construire le monde de demain avec la volonté de recréer du merveilleux, du changement, de la contemplation.

### HAUT ET COURT UN THÉÂTRE EN COMPAGNIE

« J'envisage le Théâtre comme un art qui se pratique en compagnie. À mon sens, le geste artistique puise sa force et sa beauté dans l'agrégation des désirs, des visions et des compétences, de plusieurs individus qui œuvrent ensemble.

C'est ainsi qu'est née en 1998 la compagnie Haut et Court autour d'une envie et d'une énergie partagées avec d'autres artistes.

18 ans plus tard, ils sont toujours à mes côtés et ils ont dynamisé et porté ce projet, affrontant collectivement les échecs et partageant les réussites. Grâce à ce travail collectif de patiente maturation artistique, la compagnie est aujourd'hui porteuse d'une identité claire, aux frontières de la littérature, des arts plastiques et des nouvelles technologies. Elle rencontre son public aussi bien dans des CDN, Scènes nationales, Scènes régionales, que dans des lieux dits de recherche.

Après ces 18 années de travail en compagnie indépendante, c'est tout naturellement que l'équipe de Haut et Court s'est engagée à mes côtés et habite désormais les murs et anime le projet artistique du Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national de Lyon. »

Joris Mathieu

### JORIS MATHIEU — Metteur en scène et directeur artistique

Après avoir fait des études supérieures (maîtrise en arts du spectacle), Joris Mathieu fonde avec plusieurs camarades la Compagnie Haut et Court à Lyon en 1998.

Féru de littérature comme d'arts plastiques, il privilégie l'adaptation de romans ou de nouvelles qui lui permettent de s'exprimer en tant qu'auteur scénique. Très vite, la compagnie est repérée sur la scène régionale et par les institutions. Elle est en résidence au Polaris de Corbas puis au Théâtre de Vénissieux. Joris Mathieu réfléchit ainsi à la place du théâtre au cœur de la cité et invente différents projets d'exploration et d'implantation sur un territoire.

Au cours de ces années, l'identité artistique de Haut et Court devient très claire et permet à Joris Mathieu d'affirmer des projets ambitieux dans leurs dimensions poétiques et littéraires comme dans leurs développements technologiques.

Avec *Des anges mineurs* puis le Bardo, il entame un compagnonnage avec l'auteur Antoine Volodine, une des figures centrales de l'écriture contemporaine en France. Se revendiquant clairement théâtrales, ces formes mêlent intimement image, littérature, illusions d'optique, musique, nouveaux médias et machinerie traditionnelle. Cette écriture singulière s'adresse à tous les sens du spectateur.

La Compagnie développe également un intérêt tout particulier pour le jeune public avec des adaptations de nouvelles.

Depuis le 1er janvier 2015, Joris Mathieu est directeur du Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national de Lyon.

C'est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du Centre dramatique national de Lyon, en plaçant la création et l'acte poétique dans une perspective intergénérationnelle.

Trouver des voies d'accès à l'art pour toutes les générations de public, inventer des dispositifs innovants pour aller à la rencontre des publics et en particulier des plus jeunes spectateurs, est au cœur de son projet.

L'innovation scénique, l'anticipation, l'imaginaire des sciences et des technologies étant des moteurs puissants de cette recherche créative.

### SPECTACLES

- 2016 *Hikikomori - le refuge* de Joris Mathieu en Compagnie de Haut et Court
- 2013 *Un jour je vous raconterai une autre aventure extraordinaire... Cosmos* d'après le roman de Witold Gombrowicz
- 2011 *Urbik/Orbik* d'après Loris Murail inspiré par la vie et l'œuvre de Philip K. Dick
- 2011 *La Sphère d'Or* d'après Barjavel et Erle Cox  
*Sarapis* d'après Philip K. Dick
- 2010 *Le Bardo* écrit en collaboration avec Antoine Volodine
- 2006-2010 *Des anges mineurs* d'après Antoine Volodine
- 2005 *Microclimats* d'après Maïakovski, Cortazar et Botho Strauss
- 2004 *Notices, manuels techniques et modes d'emploi* d'après Laurent Gautier
- 2003 *Matin brun* (jeune public) d'après Franck Pavloff
- 2003 *Préambule à une déclaration mondiale de guerre à l'ordre* d'après Alain Turgeon
- 2002 *Gorges déployées* écriture collective
- 2002 *Le palais des claques* (jeune public) d'après Pascal Brückner
- 2001 *pH neutre* de Joris Mathieu
- 1999 *La méthode albanaise* d'après Loris Murail
- 1998 *Kernok le pirate* (jeune public) d'après Eugène Sue

*Hikikomori - le refuge*, *Un jour je vous raconterai une autre aventure extraordinaire... Cosmos* et *Urbik/Orbik* ont été joués à l'Hexagone entre 2011 et 2016.

### NICOLAS BOUDIER — Créateur lumière, scénographe et photographe

Après avoir suivi des études d'automatisme et de robotique, il se tourne vers le spectacle vivant.

En 1992, il est diplômé de l'ENSATT et du GRIM en tant que concepteur lumière. Par la suite il est rapidement sollicité pour également concevoir des scénographies pour la danse et le théâtre. Depuis 1992, il conçoit et réalise la lumière et /ou la scénographie pour les spectacles de : Joris Mathieu, Lia Rodrigues, Yuval Pick, Gilles Pastor, Olivier Meyrou, Stéphane Ricordel, João Saldanha, Astrid Takche de Toledo, Carole Lorang, Shantala Shivalingappa, Ushio Amagatsu, Pina Bausch, Savitry Nair, projet Namasya dirigé par Shantala Shivalingappa, Enzo Cormann, Le Nordik Balck Theatre, Christian Giriat, Nathalie Royer, Denis Plassard, Philippe Pellen Baldini, Sylvie Mongin Algan. Dernièrement, il a réalisé des dispositifs optiques, lumière et vidéo en collaboration avec Enki Bilal pour l'exposition *Mécanhumanimal* au Musée des arts et métiers à Paris. Il développe en parallèle son travail photographique, ainsi que des performances

et installations en collaboration avec Astrid Takche de Toledo.

Au sein du Théâtre Nouvelle Génération, il poursuit sa collaboration étroite avec Joris Mathieu pour développer le projet de recherche scénographique des productions du Centre dramatique national.

### **LOÏC BONTEMS**

Artiste plasticien et vidéaste

Loïc Bontems est diplômé de l'École des Beaux-Arts de Saint-Étienne en 2004 et du Fresnoy Studio national d'arts contemporains en 2005-2006.

Auteur de plusieurs films et installations multimédia, son travail a été présenté notamment au Festival Côté Court de Pantin en 2006, ou dans l'exposition Dans la nuit, des images au Grand Palais en 2008. Il a assuré le développement informatique et la régie image temps réel de plusieurs spectacles vivants, notamment lors de collaborations comme celle avec Stéphane Ricordel, Olivier Meyrou, Florent Trochel...

Il rejoint l'équipe Haut et Court en 2009. Au Théâtre Nouvelle Génération, il continue d'investir son regard de réalisateur et ses compétences de la réalisation de dispositifs technologiques innovants.

### **SIEGFRIED MARQUE** — Artiste photographe et vidéaste

Photographe indépendant depuis 2003, il rejoint la compagnie Haut et Court en 2008. Il intègre depuis 2015 l'équipe de création du Centre dramatique national, pour réaliser des images fixes et animées qui nourrissent les productions.

### **NICOLAS THÉVENET** — Artiste Compositeur

Après le CNR de Lyon en classe de musique acousmatique, il compose tous les univers sonores de la compagnie Haut et Court depuis ses débuts. Il collabore aussi avec la Cie Traction Avant, Jean Christophe Hembert, Jean Lambert-Wild et Nicolas Ramond, la Cie la hors de, le musée des confluences. En parallèle des productions scéniques, il développe au sein du Centre dramatique national un projet de production de fictions audiophoniques.

### **CLÉMENT-MARIE MATHIEU** — Robotique

Au cours de ses formations « Arts et Technologie- enregistrement et matériaux sonores » à l'Université de Marne-la-Vallée puis « Réalisation sonore » à l'ENSATT, il parfait sa pratique dans les domaines techniques et artistiques des métiers du son qu'il met aujourd'hui au service de plusieurs compagnies dans le domaine du théâtre, du cirque ou de la danse. Il travaille également avec d'autres médiums numériques, notamment la vidéo. Après un mémoire de fin d'études sur la question du geste et de l'outil, il développe un axe de recherche autour de la robotique et de ses enjeux et implications dans les arts vivants, objet de recherche qu'il poursuit aujourd'hui en collaboration avec des entreprises et professionnels du monde industriel et qui trouve sa place au sein du laboratoire associatif qu'il a créé : le L.I.E.

Il a travaillé, entre autres, avec Le Théâtre du Rivage, YK Projects / Qudus Onikeku, Le Théâtre Exalté, Compagnie Vladimir Steyaert, Compagnie Les Endimanchés, Compagnie Tzara, Clastic Théâtre...

MUSIQUE

## CABO SAN ROQUE CRÉATION

Laia Torrents — Roger Aixut

### LA SOURCE — FONTAINE

JE 08 / 19H

Tarifs — normal 12€ — réduit 10€ — abonné 10-5-5€ jeune, solidaire 5€

L'excentrique duo, composé de Laia Torrents aux claviers et Roger Aixut à la guitare, est le plus connu des représentants de la musique expérimentale catalane. Sur scène, ils sont accompagnés d'un instrumentarium de leur fabrication, un monumental et singulier assemblage de percussions de récup' automatisées : trois armoires remplies d'électronique, ressorts, plaques de métal, percussions, machine à écrire et même un crâne de chien, le tout contrôlé par Laia Torrents aux claviers.

Claviers et machines Laia Torrents —Guitare Roger Aixut

En partenariat avec La Source — Fontaine



## VOYAGE AU CENTRE DES MOTS

Heiko Buchholz — Yves Béal  
Alexandre del Perugia

**ESPACE PAUL JARGOT — CROLLES**

JE 08 — VE 09 / 14H / 20H30

Tarifs — normal 16€ — réduit 11€ — abonné 11-9-9€ jeune, solidaire 9€



Les mots font exister le monde, c'est le support de notre réel, de notre existence. Alors pourquoi ne pas aller à leur rencontre, à la découverte des sons et des sens que nous, humains, produisons en permanence, aller voir sous la matrice de nos pensées, de notre être ? Cette approche poétique et scientifique de la genèse des mots, de leur essaimage, leur reproduction et leur obsolescence, nous en dirait-elle plus sur notre qualité d'humains et sur le lien entre langue et culture ? C'est ce que propose d'explorer ce duo de « fabricants de spectacles », entre jeu d'acteurs burlesque, expérimentation et conférence.

### LE LABORATOIRE MOBILE DE DISSECTION ET DE POÉTISATION DES MOTS

Ce dispositif ambulant a sillonné les communes de Meylan et Crolles et offert aux habitants des micro-ateliers d'écriture, des expériences en linguistique, autant d'outils qui ont servi à la création du spectacle.

Un dispositif imaginé et créé par le collectif d'artistes *Un euro ne fait pas le printemps* en partenariat avec l'Université de Lyon et le laboratoire de la Dynamique du langage du CNRS de Lyon.

Mise en scène et direction d'acteurs **Alexandre del Perugia** — Écriture et poésie **Yves Béal, Heiko Buchholz** — Musique **François Thollet** — Technique et son **Pascal Thollet**

En partenariat avec l'Espace Paul Jargot — Crolles

Soutien Conseil départemental de l'Isère, Conseil départemental de la Savoie, Espace Paul Jargot - Crolles, Hexagone Scène nationale Arts Sciences - Meylan - CNRS Lyon, Institut des Sciences de l'Homme, Université de Lyon 2 - Sciences et Société CCSTI.

### NOTE D'INTENTION

Le collectif crée et diffuse depuis 2002 des œuvres artistiques de toute forme, allant du spectacle à la photographie, des expositions et des concerts.

Une des directions fortes est le lien entre la science et l'art : explorer par la rencontre entre artistes et chercheurs des nouvelles espaces de réflexion, de perception et d'écriture. L'art pour augmenter le champ scientifique et l'inverse : artistes et scientifiques sont amenés à explorer ensemble.

Le collectif travaille depuis deux ans sur une nouvelle exploration, celle à la rencontre du mot, du langage, des sons et des sens que nous, humains, produisons en permanence.

Les mots font exister le monde, c'est le support de notre réel, de notre existence.

Heiko Buchholz et Yves Béal vont, à travers cette proposition confronter la poésie et la science en scrutant les particules du langage, leurs sens et leurs impressions sur nous.

Après une résidence d'une semaine au laboratoire de la dynamique du langage DDL / CNRS à Lyon le collectif a présenté une première approche publique à l'université de Lyon le 28 novembre 2017 avant de continuer à aller sillonner les campagnes, les écoles, les maisons, les paysages et les universités et lieux de recherche.

Une quête qui commence sans jamais s'arrêter : qui sommes nous, d'où venons nous et de quoi est fait ce monde ? Le mot sera au centre de notre destination de recherche :

Faire rentrer le public à l'intérieur du langage, du mot, aller voir sous la matrice de nos pensées.

### LA SCÈNE

Leur travail les amènera à créer un « laboratoire de dissection des mots, d'expérimentation chimico-sensorielle sur leurs sens et leur matière ». Par une sorte de paléontologie du verbe, ils seront conduits à explorer poétiquement et scientifiquement la genèse des mots, leur essaimage, leur reproduction, leur obsolescence, voire leur disparition.

Ils aborderont cette thématique par l'aspect scientifique et poétique.

Dans le pôle scientifique l'idée est d'appliquer une méthode scientifique détournée à la thématique : si on considère les mots au même titre qu'une espèce animale ou végétale vivante on peut créer des parallélismes entre le monde du vivant et le monde (vivant aussi) des mots.

Rencontres avec les laboratoires dont le contenu fera partie de la création scénique et qui alimenteront les textes de futur spectacle : Le DDL CNRS de Lyon est composé d'un certain nombre de laboratoires.

+ D'INFOS / / / <http://www.ddl.ish-lyon.cnrs.fr/>

Ils ont rencontré des chercheurs autour de Frédérique Gayraud qui travaillant sur de la désacquisition de la langue lors de l'évolution de la maladie d'Alzheimer. Les chercheurs ont voulu savoir si cette désacquisition était symétrique avec l'acquisition du langage chez l'enfant. Si tel est le cas, ils pourraient trouver une piste d'accompagnement pour les malades et retarder la perte du langage en fin de la maladie d'Alzheimer. Ils ont eu la chance de pouvoir travailler avec Ama Diem à Crolles qui est un foyer accueillant des personnes jeunes atteintes par la maladie et ont fait le lien avec le laboratoire.

Une autre équipe autour de Sophie Kern, directrice du DLL a travaillé à partir du constat que la mastication, contrairement à la succion, dépend d'un processus d'apprentissage chez le bébé. Si la mastication n'est pas apprise à temps, l'enfant présentera des troubles du langage.

Ils ont également rencontré l'équipe qui travaille sur la mesure de la passation d'informations pendant un temps donné dans les diverses langues. Certaines langues contiennent beaucoup d'informations en peu de mots et sont parlées lentement, les langues thaï, alors que chez d'autres langues il s'agit du contraire, le basque et les langues latines.

Pour le pôle poétique de dissections de mots, ils ont intégré des ateliers d'écriture dans le temps de création.

Les outils d'écriture de Yves Béal permettent effectivement de creuser la signification d'un mot ou d'une famille de mots à travers l'exploration poétique.

Yves travaille notamment avec des outils nommés «pôle idéal» qui agit sur l'assimilation d'idées à un mot donné : « cheval » fait penser à « écurie », qui fait penser à « paille », etc. Le pôle matériel travaille plutôt sur l'aspect orthographique. Le mot « cheval » donne : « vallée », « vache » ou 'lave' quand on réarrange les lettres. A partir de cette matière les participants des ateliers composent des textes à travers d'autres techniques qui amènent finalement à des poèmes ou d'autres formes poétiques. Cette pratique s'exerce également dans des écoles et des lieux publics.

Les résultats de cette recherche seront la matière première pour alimenter *Voyage au centre des mots* dont les premières représentations ont eu lieu en 2017 en Haute Savoie et en Isère. Le spectacle se présentera sous forme scénique et frontale accompagné de musiciens et de projections d'images.

**HEİKO BUCHHOLZ** — Acteur, auteur, « Theatermacher » (all. : fabricant de spectacles)

Né en 1969 en Allemagne du Nord derrière les digues, il a passé son baccalauréat en 1989, et a travaillé comme aide-soignant dans un hôpital à Hambourg.

Il a quitté son chez-soi en 1990 pour un long voyage en stop en Europe pour s'installer pour un an à Rennes afin d'y étudier le français. Il s'installe ensuite à Grenoble pour étudier la psychologie, la sociologie et pour commencer le théâtre.

Pour finir ses études, il va à l'université de Lyon, Bron pour des études d'art et spectacle.

Il est acteur-auteur depuis 1995. Il a travaillé dans un groupe de théâtre expérimental dans l'espace public, le Groupe 0 de 1995 à 2000. Depuis, il crée et joue ses créations théâtrales scientifiques en France et ailleurs et a fondé le collectif «Un Euro ne fait pas le Printemps» en 2003.

La science est son terrain d'inspiration privilégié et il travaille le plus souvent en dehors des circuits des théâtres conventionnés : musées, universités, écoles, la rue, dans les quartiers et les villages, tout en cherchant à élargir son travail artistique sur les rencontres, la réflexion et la découverte permanente.

Ses spectacles interrogent le monde à travers le décalage du regard pour mieux voir de quoi on parle.

**YVES BÉAL** — Écrivain, poète, formateur, animateur d'ateliers d'écriture, militant d'éducation nouvelle, il est surtout un « passeur »...  
...« Passeur de mots, de valeurs humanistes, de rêves et de révoltes dans une société qui fait de l'homme une marchandise », il écrit depuis la nuit des temps et fait écrire depuis presque aussi longtemps.

Sa première lecture devant public a lieu en 1975.

En 1979, devenu instituteur engagé, à la recherche d'une cohérence entre les actes et les valeurs, entre les pratiques et la théorie, il découvre le Groupe Français d'Éducation Nouvelle. Une rencontre qui va bouleverser sa vie car il s'empare dans les pratiques de l'éducation nouvelle du pari sur l'intelligence de tous les êtres humains. Et ce pari du « tous capables, tous créateurs, tous chercheurs », il n'aura de cesse de le mettre en œuvre dans tous les lieux probables et improbables, où il aura l'occasion d'intervenir.

En 1986, avec H. Tramoy, C. Niarfeix, M.P. Canard et O. France, il fonde la revue Soleils & Cendre qui ne cesse de promouvoir une pratique partagée de l'écriture, en dévoilant au fil des numéros le dessous des cartes de l'écriture et en incitant, par des dispositifs et des ateliers, ses lecteurs à oser écrire.

Très tôt, attiré par le mariage entre les mots et la musique, il engage ses élèves dans la création de chansons. Dès 1985, sort l'album *33t Crocodil'a dit : la preuve par 9*. Puis ce seront les albums *Envol* en 1989 et *Gamin rock'n'roll* en 1992. Expériences qui l'amènent à côtoyer des musiciens, et c'est tout « naturellement » que ses lectures poétiques deviennent, de plus en plus souvent à partir de 1995, lectures poétiques et musicales. Ainsi, il sera amené à lire, seul ou avec d'autres poètes, en interaction avec des musiciens comme Pierre et Martin Hugon, les Fabulous Trobadors, Bernard Lubat, Fabrice Vieira, Alfred Spirli, le groupe Mazalda, François Thollet, Pascal Thollet, Greg Gilg, Laurent Brun et Florence Voir du groupe Les Décalés, Michel Tabarand, Jérôme Vion, Elisabeth Renau, Marion Danton, Michaël De Palma, Jean-Pierre Sarzier, Hugo Mansoux, Jean-Yves Girardin, François Heim, Roxane Martin, Dan Jacobi, Stéphane Cézard, Lucas et Adrien Spirli, Robert Ponvianne, Jacques « Kaki » Perrin, François Plazy, Arnaud Gimenez, Régis Monte, Didier Bouchet, Annik Magnin, Stéphane Damiano, Emmanuel Flacard, ..., les improvisatrices vocales Julie Zgliniski, Nadine Barbançon, Soazig Hernandez, Marion Neveu, Isabelle Uski...

Entre 1998 et 2009, il est coresponsable pour l'Education Nationale du projet « correspondances poétiques » puis « Jeunes Poètes en Isère », dans lequel chaque année, entre 120 et 200 classes, de la maternelle au lycée, écrivent, publient, rencontrent des poètes, se rencontrent lors de « charivaris poétiques et musicaux ».

Membre du secteur poésie du GFEN, il initie des formations à la conception et à l'animation d'ateliers d'écriture à la demande de divers organismes dont la Délégation Départementale Jeunesse et Sport de l'Isère, diverses communes ou communautés de communes, la Maison des Écrits d'Échirrolles, l'organisme de Formation des Maisons Familiales d'Education et d'Orientation, l'APASE, collabore à des projets de la Ligue de l'Enseignement « Jouons la carte de la fraternité », « Résistances en chemin »... Il forme chaque année des dizaines de nouveaux animateurs d'ateliers d'écriture. Il codirige depuis 2004 les Rencontres nationales et internationales des Ateliers d'écriture.

Sa rencontre en 2005 avec François Thollet marque une nouvelle étape de cheminement, puisque les expériences ponctuelles avec des musiciens, vont devenir avec François, une aventure régulière, permettant de donner corps au concept de « passeurs ». De leur toute première folie au Festival « Texte en l'air » à St-Antoine-l'Abbaye (20 minutes d'improvisation musicale en plein milieu du concert du groupe sur un long poème hommage aux poètes de la résistance) naîtra un recueil/album 3CD « ça va le monde ?! ».

La rencontre avec Nadine Buchholz, photographe, sera non moins déterminante, puisqu'ensemble, ils font aboutir le projet intergénération « Il n'y a pas d'âge pour aimer » lequel obtiendra le 1er Prix national « Vieillir en France » remis en 2005 lors d'une cérémonie à l'Assemblée Nationale.

C'est à cette époque que prend naissance le collectif « les passeurs », un collectif ouvert qui, au gré des projets, réunit poètes, musiciens, plasticiens, comédiens, danseurs... toujours dans l'esprit de « passer » des valeurs de partage, de solidarité, d'égalité, en même temps que des formes artistiques, un antidote peut-être à l'individualisme et au chacun pour soi qui domine trop souvent y compris dans le domaine des arts et de la culture.

En 2008, à la suite d'un travail remarqué à Givors avec des collégiens décrocheurs, on lui propose d'intégrer le réseau d'artistes de la « Caravane des dix mots » basée au Théâtre des Asphodèles à Lyon.

Et il écrit, toujours, encore, encore... de la poésie bien sûr mais aussi de la pédagogie, car si l'on veut que le pouvoir d'écrire soit partagé, il ne suffit pas d'écrire soi-même, il ne suffit pas d'en donner l'aventure à vivre, il faut aussi en faire construire les savoirs. Une affaire de cohérence.

## LA FABRIQUE DES MONSTRES OU DEMESURE POUR MESURE

D'APRÈS *FRANKENSTEIN OU LE* Prométhée moderne de Mary Shelley

Mary Shelley — Jean-François Peyret Jeanne Balibar  
Jacques Bonnaffé Victor Lenoble — Joël Maillard

**HEXAGONE — MEYLAN**

JE 08 — VE 09 / 20H30

Tarifs — normal 22€ — réduit 17€ — abonné 13-10-8€ jeune, solidaire 9€ — famille 13-9€



C'est sur les rives du Lac Léman que Mary Shelley a écrit en 1818 son célèbre roman, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, l'un des rares mythes de la culture moderne, ouvrant la voie à la science-fiction.

Jean-François Peyret explore le fantasme de cette créature monstrueuse, imaginant quatre comédiens (dont Jeanne Balibar et Jacques Bonnaffé) enfermés dans un théâtre tandis que le monde se détraque et le climat se dérègle. Que vont-ils se raconter ? Intelligence artificielle, manipulation génétique... *La Fabrique des monstres* est un étrange laboratoire où l'art et la science pourraient bien engendrer l'effroyable !!

### FABLAB AUTOUR DU SPECTACLE - SEPTEMBRE 2017 À FÉVRIER 2018

En partenariat avec la Communauté Université Grenoble Alpes, le Fablab Théâtre réunit un groupe de spectateurs volontaires autour de différentes étapes de la création de ce spectacle. Rencontres avec le metteur en scène Jean-François Peyret, découverte des répétitions, participation à un atelier d'écriture et production d'un livret du spectateur autour du spectacle jalonnent cette expérience unique.

→ Rencontre avec Jean-François Peyret et Guillaume Bourgois autour du film *Adieu au langage* programmé — LU 05 / 20H à La Vence Scène, Saint-Égrève.

→ Rencontre avec Jean-François Peyret, metteur en scène et Julie Valéro, collaboratrice dramaturgique, à la bibliothèque Droit-Lettres - Université Grenoble Alpes — ME 07 / 12H30 > 13H30 — Entrée libre.

→ Rencontre avec les artistes à l'issue de la représentation  
JE 08

### NOTE D'INTENTION

#### Circonstances

Après nos excursions américaines, après le diptyque Henry-David Thoreau et Steve Jobs (*Re : Walden* et *Citizen Jobs*), il s'agit de reprendre les choses où nous les avons laissées et retrouver les obsessions de la maison : les révolutions biologique et numérique, c'est-à-dire le vivant et son artificialisation, la machine et le monde dans lequel elle nous fait évoluer, la science et la technique à quoi nous "exposons" notre théâtre, enfin le chef d'orchestre de tout cela: le cerveau. *Ex vivo/ In vitro* s'était intéressé à la fabrication des enfants, aux naissances techniquement assistées. Naître ou ne pas naître, telle était la question. Pour des raisons biographiques évidentes, il me faut désormais prendre les choses par l'autre bout : mourir ou ne pas mourir ? non par les commencements de la vie mais par son achèvement, la mort. L'aventure scientifique et technique de l'Occident n'a pas pour seul mobile la connaissance de la nature des choses : connaître, c'est aussi expérimenter. Connaître le vivant, c'est aussi vouloir le fabriquer et le soustraire à sa détermination essentielle : la mort. Le programme prométhéen (ou faustien mais ça commence avant *Faust*, Goethe l'a bien dit) est un programme de possession et de domination de la nature, mais aussi d'insoumission à ses lois. La nature vous a voulu stérile, vous serez à la tête d'une famille nombreuse (vous aurez les allocations familiales); la nature nous a fait mortels, nous vaincrons la mort, on vous le promet. Le théâtre est familier de ces questions : cela s'appelle l'hybris tragique. *Démésure pour démesure* devrait être un titre à l'affiche de nos théâtres.

Agitant en moi ces pansements (dirait Montaigne) prométhéo-faustiens, mes pas me portèrent au bord du lac Léman pour reprendre avec Vincent Baudriller cette conversation prométhéenne et, espérons, prometteuse. Si mon théâtre se nourrit de l'air du temps (du Zeitgeist, me souffle inspiré mon daïmon dramaturge), il sait aussi profiter du plein air. On travaille sur le motif en plein air, c'est connu. En me baladant au bord du lac, les motifs de l'ouvrage à venir ont cristallisé, l'idée de théâtre a pris, car c'est au bord de ce lac que Mary Shelley a imaginé *Frankenstein* et c'est sur les mêmes rives que se concocte un des projets les plus ambitieux de l'ère scientifique, le Humain Brain Project qui se propose rien moins que se simuler le cerveau humain, pour mieux le connaître, mieux le soigner, bien sûr, et inventer une informatique nouvelle (capable de le dépasser ? c'est une question? )

Le rapport entre les deux ? Prométhée: Le Prométhée moderne est le sous-titre que Mary Shelley donne à son livre. Quant au projet de Big Science, il qui ne voit sa dimension, voire sa démesure, prométhéenne? Et la mort ? on se souvient que la créature de Frankenstein est fabriquée à partir de cadavres (idéologie électricienne: le vivant, c'est du mort à qui on redonne une étincelle de vie). A l'autre bout, le HBP, reprenant, pour le conduire à ses dernières extrémités, le projet d'Alan Turing « de fabriquer de ses propres mains un cerveau » cherche à fabriquer une machine qui échappe à la finitude humaine et donc à la mortalité. Du silex au silicium, l'outil et plus fort que l'homme.

Reste aussi, tapie derrière, la question du monstre et de sa fabrication : comment la créature de Frankenstein/Mary Shelley devient-elle un monstre ? le roman -c'est notre hypothèse à vérifier sur scène, offre une analyse très fine du cerveau humain sous sa forme pathologique qu'il s'agira, c'est le cas de le dire, de décortiquer (à ce sujet, le film de James Whale fait écran) et de faire résonner avec l'entreprise scientifique d'aujourd'hui.

Art & Science, on vous dit.

Sous-titre, si l'on m'a suivi : *La fabrique des monstres*, car de toute façon, le cerveau humain est un monstre et les histoires qu'on se raconte à son sujet sont toujours des histoires à se faire peur.

**Spectacle** (tel qu'imaginé à l'heure qu'il est)

Il ne faudrait pas non plus oublier le dérèglement climatique. La genèse de *Frankenstein* a dépendu du temps qu'il faisait. 1816 fut « une année sans été » ; un volcan indonésien (Tambora) venait d'avoir la cruauté de produire la plus importante éruption connue de l'histoire, faisant 100 000 morts et détraquant le climat. En juin 1816, au bord du lac, on n'y voit goutte, il pleut tout le temps, pas question de jouer les touristes romantiques sur les sommets. Alors, dans la villa Diodati, qu'il a louée, Byron invite ses amis écrivains (parmi lesquels la bande à Shelley -tiens! il écrira un Prométhée délivré-) à se raconter des histoires à se faire peur. Mary, à 18 ans, profitera de l'occasion pour forger un des rares mythes de la culture moderne, Frankenstein).

Cela peut donner une idée de théâtre: transposons et imaginons des comédiens enfermés dans un théâtre, empêchés de sortir par la menace durable du dérèglement climatique : que font des comédiens dans un théâtre. Ils jouent ou font jouer les autres. Il y aurait ainsi, sous bénéfice d'invention, cinq (ou six) comédiens en quête de fables (à se faire peur, pourquoi pas ?) : une comédienne travaillée par Mary Shelley; un comédien hanté par Prométhée (qu'il aurait dû jouer sur le théâtre- ou qui aurait joué sur quelque scène Alan Turing) et qui est « intrigué » par les activités de recherche de *l'Human Brain Project* (?); une comédienne qui a joué Hélène dans le *Faust 2* de Goethe et qui s'en souvient, qui se souvient notamment que Goethe a songé à Byron à propos d'Euphorie, le rejeton de Faust et de Hélène (tout se tient); un comédien (peut-être plus jeune) qui n'a plus envie de jouer, qui ne croit plus en rien (à cause du mauvais temps ?) mais qui du coup se fait manipuler par les autres. Enfin un (ou un météorologiste qui donne régulièrement des bulletins sur la catastrophe climatique.

Y aura-t-il des images ? À ce moment de la réflexion, la réponse est négative ; l'imaginaire frankensteinien est ravagé, vampirisé par la silhouette de Boris Karloff. Si terreur il doit y avoir, elle ne doit être produite que par les mots. Et par la musique aussi avec cette question posée à un jeune compositeur (Daniele Ghisi) qui utilise pour sa création des machines : que serait une musique créée en partie par des machines qui se retournerait monstrueusement contre son créateur ? Réponse en cours.

Jean-François Peyret, le 31 janvier 2016

## JEAN-FRANÇOIS PEYRET

La singularité de Jean-François Peyret est de travailler et de jouer à partir de textes littéraires et philosophiques ou de questions scientifiques, tâchant d'imaginer un « théâtre de l'ère scientifique » (Brecht). Ainsi, il propose sur scène des variations sur le thème du destin technique de l'homme, des réflexions rêveries autour du vivant et de l'artificiel, du corps et de la machine. Dans les années 1980, il travaille avec le traducteur, essayiste et metteur en scène Jean Jourdeuil, tricotant avec lui des spectacles de haut vol sur Michel de Montaigne, William Shakespeare, L'Arétin, Lucrèce, et faisant connaître l'œuvre de Heiner Müller.

Jean-François Peyret a fondé sa propre compagnie tf2 en 1995, proposant des usages très personnels de la scène, « exposant », comme il le dit, son théâtre à la science en faisant spectacle commun avec le biologiste Alain Prochiantz (*Le Traité des formes* ou *Ex vivo/In vitro*) ou en confrontant son théâtre aux problèmes de l'intelligence artificielle (spectacles tournant autour d'Alan Turing). De même dans *Les Variations Darwin* (2004-2005) ou *Tournant autour de Galilée* (2008), il convoque à sa manière des savants fondateurs de la modernité. *Re:Walden* (2013-2014) constitue un exercice où le texte de Walden ou *la Vie dans les bois* de l'écrivain américain Henry David Thoreau vient hanter le théâtre.

Avec *Citizen Jobs*, il tire un portrait scénique du fondateur d'Apple, Steve Jobs, l'ex-hippie devenu capitaine d'industrie révolutionnaire. Porté par le formidable comédien Jos Houben, *Citizen Jobs* est une réflexion théâtrale sur l'ingéniosité humaine.

## JEANNE BALIBAR

Après sa sortie du Conservatoire supérieur d'art dramatique, elle entre à la Comédie-Française. Elle y tient des rôles dans *Les Bonnes* de Jean Genet (m. s. Philippe Adrien), *Clitandre* de Corneille (m. s. Muriel Mayette), *Le Square* de Marguerite Duras (m. s. Christian Rist), *Dom Juan* de Molière (m. s. Jacques Lassalle), *Monsieur Bob'le* de Georges Schehadé (m. s. Jean-Louis Benoît). Depuis, elle a joué dans des mises en scène de Philippe Adrien, Julie Brochen (*Penthésilée*, *Oncle Vania*, *Histoire vraie de la Périchole*, *La Cerisaie*), Joël Jouanneau, Alain Françon, Jean-François Peyret, ou encore Olivier Py (*Le Soulier de Satin*). Avec Boris Charmatz, elle a cosigné la mise en scène de *La Danseuse malade* (qu'elle a interprétée elle-même). En 2013, elle joue sous la direction de Stanislas Nordey dans *Par les villages*, et en 2015 dans une adaptation des Frères Karamazov par Frank Castorf à la Volksbühne de Berlin.

Au cinéma, elle a tourné dans près de quarante films, réalisés par Mathieu Amalric (*Mange ta soupe*, *Le Stade de Wimbledon*), Olivier Assayas (*Trois ponts sur la rivière*, *Clean*), Jean-Claude Biette (*Saltimbank*), Arnaud Desplechin (*Comment je me suis disputé (ma vie sexuelle)*), Laurence Ferreira Barbosa (*J'ai horreur de l'amour*), Christophe Honoré, Benoît Jacquot, Diane Kurys (*Françoise Sagan*), Jeanne Labrune (*Ça ira mieux demain*), Pierre Léon (*L'Idiot*), Maiwenn (*Le Bal des actrices*), Bruno Podalydès (*Dieu seul me voit*), Jacques Rivette (*Va savoir, Ne touchez pas à la hache*), Raul Ruiz, Pia Marais (*A l'âge d'Ellen*). Elle a enregistré deux disques : *Par amour* (Bande à part, 2003) et *Slalom Dame* (Naïve, 2006).

## JACQUES BONNAFFÉ

Comédien usant de toutes les cordes de son art, il a été dirigé au cinéma par Jean-Luc Godard, Jean-Charles Tachella, Jacques Rivette, René Féret, Yolande Moreau, Tonie Marshall, Alain Corneau, Philippe Garrel, Jacques Doillon, Michel Deville, Olivier Ducastel et Jacques Martineaux, Jacques Fansten, Agnès Troublé, Martin Provost, etc. À la télévision aussi, avec entre autres Fabrice Cazeneuve, Michel Mitrani, Jacques Renard, Michel Andrieu, Hervé Baslé, Serge Meynard, Rodolphe Tissot...

Au théâtre avec de nombreux metteurs en scène : Christian Schiaretti, Jean-François Peyret, Véronique Bellegarde, Didier Bezace, Alain Françon, Jean-Pierre Vincent, John Berry, Arnaud Meunier, Christian Rist, Bernard Sobel, Bruno Podalydès, Joël Jouanneau, Sandrine Anglade, Tiago Rodrigues et plutôt sur un répertoire contemporain.

Il monte aussi ses propres spectacles, au cœur desquels vibrent la langue et la poésie, patoisante, érudite ou loufoque. Il part à la rencontre des auteurs dans de nombreuses lectures publiques, banquets et performances où se côtoient le jazz et la littérature. Il met en scène ses projets et dirige la Compagnie faisant, Molière 2009 de la compagnie théâtrale, avec laquelle il renouvelle les domaines d'expérience. Ses implications sont nombreuses, et non exclusivement réservées aux champs prestigieux ou médiatiques. Une capacité obstinée à faire voisiner le grand et le petit, « c'est quand il n'y pas grand monde qu'il y a grand-chose » croyait Prévert.

## VICTOR LENOBLE

À sa sortie de l'ERAC en 2007 (École d'acteur de Cannes) Victor joue sous la direction de Didier Carette pour trois spectacles au Théâtre Sorano à Toulouse. Il rencontrera par la suite Jean François Peyret pour qui il jouera dans *RE : WALDEN* présenté au festival d'Avignon 2013 puis au théâtre de la Colline. Depuis 2015, Il joue également avec Phillippe Quesne dans *La Mélancolie des Dragons*.

Depuis 2011, Victor codirige le collectif l'Outil qui produit et administre entre autre les spectacles d'IRMAR (Institut des recherches menant à rien) dont il est metteur en scène (*Du caractère relatif de la présence des choses*, *Les choses : quels enjeux pour un bilan les concernant ?*, *Le fond des choses : Outil*, *Œuvres et Procédures*, *Discours sur Rien*, *FOUR6...*).

Il est également acteur dans les nombreux projets du collectif portés par ses cofondateurs (Olivier Veillon, Solal Bouloudnine, Baptiste Amann) et joue entre autre dans les spectacles BONES, CLAP, Manœuvre in the Dark... En Suisse, il collabore en 2016 avec François Gremaud dans le cadre du projet *Partitions* à la Manufacture de Lausanne et ils créent ensemble *Une partition peut-elle en générer une autre ?*

En 2013, il crée avec Olivier Veillon le Festival de St Germain le Rocheux en Bourgogne qui a lieu chaque été.

## JOËL MAILLARD

Il est né en 1978. Il est 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. Il a collaboré avec Guillaume Béguin et Denis Maillefer. Il participera à la prochaine création de l'IRMAR (Institut des recherches menant à rien).

Il commence à écrire en 2005, en regardant sur Euronews la couverture, en live continu, des attentats dans le métro de Londres. À ce jour, neuf de ses pièces ont été portées à la scène. Il participe au parcours de la compagnie Éponyme de 2006 à 2009, en tant qu'auteur et acteur. En 2010, il crée la compagnie SNAUT, afin de monter lui-même ses textes et d'entamer *le Cycle des rien*.

Les réalisations de SNAUT : *Rien voir*, *Ne plus rien dire*, *Pas grand-chose plutôt que rien*, ainsi que *Les mots du titre. Quitter la Terre* est en cours. Dans son travail de mise en scène, il a été obsédé par l'idée de placer le spectateur dans la pièce plutôt que face à la pièce. En outre, il essaie de se rendre intéressant en abordant naïvement des domaines qu'il maîtrise peu, voire pas du tout (le montage sonore, la photographie, la vidéo, la peinture; à l'huile, la participation du public, la science-fiction). Il aime se dire qu'il professionnalise son dilettantisme.

DANSE

## LES JOLIS CORPS DE LA SCIENCE

Rencontres universitaires danse arts sciences

**EST ESPACE SCÉNIQUE TRANSDISCIPLINAIRE  
SAINT-MARTIN-D'HERES**

JE 08 / 19H

Entrée libre

### PRÉSENTATION PUBLIQUE SUIVIE D'UN ÉCHANGE AVEC LES SPECTATEURS

Pendant deux jours, les 08 et 09 Février, trois universités françaises (Grenoble, Lyon et Paris) délèguent, chacune, une équipe constituée d'étudiants et d'enseignants-chercheurs engagés dans un processus de création danse arts sciences. Ces trois équipes partageront un espace et un temps privilégié conçus comme une escale dans le processus de création. Seront donc organisés pour eux des ateliers de pratique partagée, ainsi que des temps d'échanges, de discussions et une visite d'EXPERIMENTA, le Salon.

En partenariat avec l'UGA SUAPS et la Direction de la Culture et de la Culture scientifique de l'Université Grenoble Alpes.



## PROJET STROH CRÉATION LINDEN/KOLKOWSKI #9

La Fausse Compagnie  
Olavi Linden — Aleks Kolkowski

### LE DECLIC — CLAIX

VE 09 / 19H

Durée — 1h

Tarifs — normal 10€ — réduit 5€ — abonné 10-5-5€ jeune, solidaire 5€



Un espace de rencontres et d'expérimentations artistiques et scientifiques autour de la renaissance d'Instruments Stroh. Ce spectacle est une invitation au voyage vers un univers doux et sensible, poétique et décalé. Cette création s'accompagne de rencontres artistiques et de collaborations scientifiques qui constituent les prémices du *Projet Stroh* : un projet rassemblant artistes, techniciens, scientifiques, animés par une envie commune d'étudier et de faire « résonner » les instruments de type Stroh.

Violon Stroh **Samuel Tailliez** — Violon Linden **Olavi Linden** — Contrebasse Stroh — **Claire-Noël Le Saulnier** — Phonographe et autres machines sonores **Aleks Kolkowski** — Violoncelle Stroh **Thomas Le Saulnier**

### + LE SALON

→ Retrouvez les musiciens de la Fausse Compagnie avec leurs instruments sur le salon. (p.42)

En 1900, pendant les premiers balbutiements des enregistrements sonores, Augustus Stroh, ingénieur des télégraphes, adapte les instruments à cordes en les dotant d'un système d'amplification mécanique avec une membrane et un pavillon (pour remplacer la caisse de résonance classique).

Un siècle plus tard, La Fausse Compagnie se lance dans la reconstruction d'un Stroh-violon, d'un Stroh-cello et d'une Stroh-bass. Entre 2011 et 2013, une performance musicale pour l'espace public prend forme : Le Chant des Pavillons.

Ce spectacle est une invitation au voyage vers un univers doux et sensible, poétique et décalé.

Cette création artistique s'accompagne de rencontres et d'échanges avec le Musée de la Musique à Paris, le Laboratoire d'Acoustique Universitaire du Mans, Olavi Linden (constructeur Finlandais d'instrument Stroh)...

Ces premières collaborations constituent les prémices du *Projet Stroh* : un projet axé sur la rencontre avec des artistes, des techniciens, des scientifiques, animés par une envie commune de faire « résonner » les instruments de type Stroh.

### PHILOSOPHIE DU PROJET

L'intégration du nom de Stroh dans le titre du projet est une manière d'inscrire notre action dans quelque chose qui nous dépasse, qui ne nous appartient pas, quand bien même nous en sommes les principaux instigateurs. Les instruments Stroh sont des catalyseurs d'intérêts à l'origine des premiers contacts avec les acteurs présents et futurs du projet. Nous voulons cultiver, préserver une part d'inconnu et prendre le temps nécessaire pour que les rencontres se fassent, sans jamais rien forcer. Ainsi, certaines de ces rencontres seront initiées par le « Strohband » (équipe de création du Chant des Pavillons), d'un désir de croiser la route de certains artistes parce que leur démarche nous interpelle, parce que leur univers nous touche. D'autres naîtront d'elles-mêmes, par le réseau qui va se tisser autour du *Projet Stroh*, notamment au gré des tournées du Chant des Pavillons. Et c'est précisément celles-ci pour lesquelles nous aurons une attention et une disponibilité particulière. Parce qu'elles seront imprévues, impromptues...

Outre le fait de rendre hommage à l'inventeur, nous souhaitons rassembler les différentes initiatives autour des instruments (qu'elles aient une vocation artistique, technique, scientifique, historique, culturelle, ...). Nous ne sommes pas les premiers à s'intéresser à eux, et ne seront certainement pas les derniers. Mais il y a eu, à notre connaissance, peu de démarches tentant de rassembler les utilisateurs/constructeurs/chercheurs d'instruments Stroh. Ce projet se veut être un espace de partage et de rencontres entre les cultures, aux croisements des secteurs et disciplines.

*Le Projet Stroh* pourrait devenir le projet d'une vie, tant les champs d'expérimentations sont vastes : des études scientifiques et techniques, aux recherches historiques et ethno-musicologiques à mener, en passant par les expériences musicales, sonores, et plus généralement artistiques avec ces instruments. Les possibilités d'explorations semblent sans fin. Aussi, l'unique cadre que nous nous donnons est d'ordre temporel. Nous souhaitons, à l'horizon 2020, pouvoir réunir suffisamment de « matières » artistiques, techniques et scientifiques pour imaginer un grand événement international autour du *Projet Stroh*. Cette échéance est avant tout un cap pour la Fausse Compagnie, pour laisser place par la suite à d'autres projets artistiques.

### THOMAS LE SAULNIER

Après des études de violoncelle au CNR de Cergy-Pontoise, il débute comme comédien-musicien avec Madani Cie. Il parfait son expérience avec les Blérots de R.A.V.E.L. (600 concerts en 8 ans) où il joue de la contrebasse, du trombone et du violoncelle. Il enregistre aussi avec d'autres formations (La Rue Ketanou, Oldelaf et Mr D...). Il écrit également les musiques de plusieurs spectacles et courts métrages. Co-fondateur de la Fausse Compagnie en 2007, il en est le directeur artistique.

### **CLAIRE-NOËL LE SAULNIER**

Après ses études en informatique industrielle et en piano au conservatoire de Châtellerauld, elle exerce différents métiers dans le secteur du spectacle vivant (technique lumière, administration, production, organisation). En 2007, elle revient à la musique (chant et contrebasse). Elle se forme également au clown et au mouvement sensoriel. Elle oriente la Fausse Compagnie depuis le début de l'association, notamment sur le développement de projets connexes à la création artistique.

### **SAMUEL TAILLIEZ**

Violoniste de formation classique, il élargit son répertoire (traditionnels d'Europe de l'Est, jazz...) à l'occasion de nombreux voyages. C'est au cours de l'un d'eux qu'il découvre le Stroh-violin, instrument qui le suivra dans plusieurs créations. Il se forme également au jeu burlesque, à la marionnette et aux échasses à travers différents stages (Karim Sebbar et Alfred Spirli, Serge Poncelet). Il travaille comme comédien-musicien avec différentes compagnies : Cirque Bidon, La Cabriole, Planet pas net, Nan Cie...

### **OLAVI LINDEN**

Il est une des premières personnes que la compagnie a contactée après avoir décidé de reconstruire des instruments Stroh. Ils ont découvert ses recherches et son site un peu par hasard. Il a recréé les instruments Stroh du quatuor à cordes.

Cet inventeur ne s'arrête pas là puisqu'il continue de développer le principe d'amplification mécanique avec membrane, pour le mettre au service d'instruments plus moderne dont une basse acoustique qui a reçu différents prix dans les salons.

Olavi les a beaucoup aidé pour la partie construction de membrane et résonateur.

### **ALEKSANDER KOLKOWSKI**

Compositeur, violoniste, artiste sonore et chercheur né et basé à Londres. Musicien professionnel depuis 30 ans, il est apparu dans de grands festivals dans le monde entier et a enregistré pour de nombreuses maisons de disques avec différents ensembles, groupes et en solo.

Au cours des 12 dernières années, il a exploré le potentiel de la technologie historique d'enregistrement et de reproduction du son, combinant des violons cornus, des phonographes et des phonographes à cylindre de cire, pour créer de la musique mécanique et acoustique contemporaine. Ce travail a été diffusé en Europe et aux Etats-Unis, et diffusé par la BBC, WDR, Deutschlandradio et d'autres. En 2002, alors qu'il résidait à Berlin, il a fondé Recording Angels, un projet utilisant des phonographes et des coupeurs de disques en acétate dans des performances, des installations et des ateliers. Des œuvres à grande échelle ont été commandées par MaerzMusik - Berlin, Sonic Arts Network et la BFI South Bank.

Il est titulaire d'une bourse de l'AHRC et a un doctorat de l'Université Brunel de Londres, combinant la recherche basée sur la pratique et la recherche organologique sur les premières formes d'amplification mécanique.

Il a été nommé artiste sonore en résidence du London Science Museum en 2012.

CIRQUE

## TENTATIVES D'APPROCHES D'UN POINT DE SUSPENSION

CRÉATION IN SITU

Yoann Bourgeois — Yurié Tsugawa

### LE PRISME — SEYSSINS

SA 10 / 18H

Durée — 1h

Tarifs — normal 16€ — réduit 14€ — abonné 12-10-9€ jeune, solidaire 10€



Yoann Bourgeois, acrobate et chorégraphe, nous invite à une déambulation à travers le cirque et le théâtre. En dialogue avec Joël Chevrier, physicien, il choisira des dispositifs spectaculaires pour rendre perceptibles quelques phénomènes élémentaires de la mécanique newtonienne. Avec l'artiste japonaise, Yurié Tsugawa, il mettra le couple à l'épreuve de ces différentes contraintes que sont l'équilibre, la force centrifuge, la gravité, l'inertie. Une traversée fragile et risquée qui dessinera la dramaturgie de cette forme inédite.

Conception Yoann Bourgeois — Interprétation Yoann Bourgeois et Yurié Tsugawa — Avec la collaboration de Joël Chevrier, physicien — Son Antoine Gary — Lumières Julien Louisgrand — Réalisation scénographie David Hanse et Nicolas Picot (C3 Sud Est) — Maîtrise d'œuvre et construction Amethys, C3 Sud Est Régie générale Audrey Carrot

Production CCN2-Centre chorégraphique national de Grenoble - direction Yoann Bourgeois et Rachid Ouramdane. Coproduction Compagnie Yoann Bourgeois ; MCB\* Maison de la culture de Bourges ; Théâtre National de Bretagne/Rennes ; Théâtre de la Ville/Paris ; CAPI -Théâtre du Vellein ; Medis Clichy Montfermeil. Yoann Bourgeois bénéficie du soutien de la Fondation BNP Paribas pour le développement de ses projets et est en résidence territoriale à la Capi - Théâtre du Vellein.

Le CCN2 Centre chorégraphique national de Grenoble est financé par la Drac Auvergne-Rhône-Alpes / Ministère de la Culture et de la Communication, Grenoble-Alpes Métropole, le Département de l'Isère, la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenu par l'Institut français pour les tournées internationales.

Spectacle proposé dans le cadre de la saison culturelle Seyssins — Seyssinet-Pariset en collaboration avec le CCN2 et l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences.

### ORIGINE/PERSPECTIVE

« C'est parce que je venais d'atteindre l'âge où l'on peut, sérieusement et quelque soit le cours des événements, anticiper les grands traits de notre vie à venir, et parler de ses jours futurs avec cet air de passé, que je me mis à élaborer un Programme.

Cet âge n'était pas un seuil objectif ni une réalité temporelle, cet âge était la conscience de quelque chose. Quel que soit le nombre de jours qu'il restait, et même selon les plus audacieux pronostics, ce serait trop court - Mon Programme consistait à désamorcer le temps.

Bien sûr, c'était impossible en soi.

Mais il existait des méthodes d'approches.

Ce serait simple et définitif.

Une seule phrase suffirait pour dire cela :

« Tentatives d'approches d'un point de suspension »

Quelque chose comme un désir d'œuvre. Nous rentrerons dans les détails. Les détails montreront que les petites formes ne sont pas moindre que les grandes. Que tous ces formats qui existent sur un plan horizontal cherchent à cerner le présent. Que toutes ces constructions scénographiques, ces agrés, ces machines, ces objets, ces rapports à l'objet, ces rapports au temps, ces rapports au public, ces rapports à l'image... ne cherchent définitivement qu'une seule chose :

Une suspension.

### DÉMARCHE

Je suis artiste de cirque. Voilà. J'ai répété 254 622 fois le salto arrière, entre autres.

Cependant, le cirque que je cherche et que j'approfondis se trouve à l'extrémité-limite des jeux de vertiges et des jeux de simulacres.

C'est une démarche qui aborde les questions de présence par certaines notions d'équilibre, ou de risque. Nous cherchons par nos jeux cette limite ténue où la fiction (ce décollement du réel) devient possible et dévoile une «dimension».

S'il s'agit de matières circassiennes, c'est dans le sens où elles amplifient la relation du corps avec les forces physiques (la gravité, la force centrifuge, l'équilibre...).

C'est dans l'approfondissement singulier de cette matière que se présentent des porosités inédites.

Ensuite, j'utilise l'outil chorégraphique au moment de l'écriture, pour l'organisation des matières circassiennes dans l'espace et le temps.

Car le terme de « pluridisciplinarité » n'est pas assez précis. J'aimerais alors clarifier ces relations : le cirque, je le travaille comme une matière et cette matière ensuite est traitée chorégraphiquement.

### TENTATIVES D'APPROCHES...

Voilà sept ans que notre travail a débuté.

Ma première préoccupation a été d'inscrire notre travail dans un processus de recherche permanent ; la seconde a été de prendre soin de ce processus.

C'est par ce fil invisible, et son inscription temporelle, que nous donnons une chance à l'approfondissement.

Je ne vois pas d'autres alternatives.

Je travaille d'abord par esquisses, et puis pas à pas un trait se précise, une direction, une variation... et puis à nouveau une esquisse. Il arrive qu'une esquisse tienne debout toute seule. Dans ce cas, elle devient un « numéro ».

## NUMÉRO

Ce format si spécifique, que l'on croyait tombé en désuétude, revendiqué par un cirque dit « traditionnel », délaissé par un cirque dit « nouveau », serait-il anachronique ?

J'ai choisi de réinvestir cette forme, dont la singulière économie présente de nombreuses spécificités.

Le numéro est la forme courte par excellence. On a souvent mentionné une durée qui avoisinerait 8 minutes, mais cela ne veut rien dire. Le numéro est un condensé. C'est la réduction maximale d'une forme qui atteint sa plus grande intensité. En cuisine, le principe de décoction pourrait lui ressembler. Il y a, au bout de ce processus de simplification, d'usure par extraction, un rêve d'absolu : un numéro doit tenir debout tout seul. Sans l'échafaudage culturel, dans tous les contextes.

Et un numéro doit pouvoir durer. Malgré la vie qui passe sur les corps, et la vieillesse qui immanquablement vient, le numéro existera tout au long d'une vie. Un numéro réussi devra pouvoir se jouer partout, tout le temps. Et pourtant, malgré cette exigence infinie, presque religieuse, jamais un numéro ne prétendra au Sens, avec ce S majuscule. Il n'a pas cette arrogance là. Car aucun numéro n'est souverain, pas même le numéro 1. Jamais un numéro n'oubliera la multiplicité des ensembles. Il ne dit rien d'autre que ce qu'il dit, sans nier les autres numéros qui viennent avant et après lui. Il a cette humilité. Le sens n'est qu'en lui et c'est par là, et par là seulement, qu'il rejoint l'universel.

## TENTATIVES D'APPROCHES...

Après sept années d'esquisses, je vois apparaître quelque chose comme une constellation, entre tous ces numéros autonomes.

Car ces numéros ont aussi en commun un centre autour duquel ils gravitent.

Ce centre commun est une recherche de suspension.

Chacun de ces numéros présente un homme dans un dispositif physique qui rend perceptible un point de suspension.

Le point de suspension, celui que je cherche, est à la croisée de deux champs lexicaux décisifs.

Champ lexical de la physique, il précise l'endroit où le poids s'abolit.

Champ lexical temporel, il désigne l'instant exact, une sorte de présent absolu.

L'intersection de ces deux champs lexicaux ouvre une fenêtre sur l'éternité.»

Yoann Bourgeois

## YOANN BOURGEOIS

Acrobate, acteur, jongleur, danseur, Yoann Bourgeois est avant tout un joueur. Il dirige le CCN2-Centre chorégraphique national de Grenoble, au côté de Rachid Ouramdane depuis l'année 2016. Il est accompagné depuis 2012 par la fondation BNP Paribas pour le développement de ses projets.

Yoann Bourgeois a grandi dans un petit village du Jura. À l'école du Cirque Plume, il découvre les jeux de vertiges. Diplômé du Centre national des arts du cirque, qu'il traverse en alternance avec le Centre national de danse contemporaine, il collabore avec Alexandre Del Perrugia, et Kitsou Dubois pour des recherches en apesanteur. Il devient ensuite artiste permanent du Centre chorégraphique national de Rillieux-la-Pape, compagnie Maguy Marin. Il entame en 2010 son propre processus de création. Accompagné par Marie Fonte et d'autres complices, il initie *l'Atelier du Joueur*, centre de ressources nomade pour le spectacle. Cet atelier pose d'emblée les bases de ce qui deviendra la Compagnie Yoann Bourgeois. C'est ainsi que naît *Cavale*, un duo qui suscite, par le vertige, une dimension éternelle de l'éphémère.

Un premier cycle de création s'amorce alors autour de grandes œuvres musicales pour travailler la « figure » (élément classique de l'écriture circassienne), en permettant à cette nouvelle écriture du cirque de s'émanciper de la tyrannie toute puissante du « spectaculaire ». Ce cycle fait naître en 2010 : *Les fugues* (des numéros présentant le rapport d'un homme et d'un objet), puis *L'Art de la Fugue*, et *Wu-Wei*. Cette même année, la compagnie augure le C.I.R.C (Centre international de recherches circassiennes) qui vise à établir une généalogie du geste acrobatique.

En 2014, un second cycle de créations vise à radicaliser son geste artistique. Il approfondit la dramaturgie dans son sens étymologique : un tissage des actions. S'affirme alors un intérêt tout particulier pour la relation corps/force comme source inépuisable de drame. Cette recherche fait naître *Celui qui tombe* et *MINUIT*.

Depuis, Yoann poursuit une recherche solitaire autour de dispositifs qui amplifient des phénomènes physiques. Cette constellation est une recherche de vie, un processus de création permanent, qu'il nomme : tentatives d'approches d'un point de suspension.

L'ensemble de cette production nourrit les différents champs qui le sollicitent : opéra, cinéma, clip, concert, théâtre, cirque, etc...

Ces nombreux projets, aux formes variées, expriment l'incessant désir d'embrasser et d'expérimenter le vivant sous ses multiples faces. Sa vie est vouée à l'Art Vivant.



**LE  
SALON**

# EXPERIMENTA, LE SALON

FÉVRIER

JE 08 9H > 19H

VE 09 9H > 19H

SA 10 10H > 19H

MAISON

MINATEC GRATUIT

## UN ÉVÉNEMENT POUR AGITER VOTRE CURIOSITÉ !

Au travers de 23 installations artistiques, de performances, d'ateliers, de douze conférences... l'Atelier Arts Sciences vous propose de plonger dans l'imaginaire d'artistes et de scientifiques. Vous pourrez tester, expérimenter, contempler et échanger avec une centaine de porteurs de projets venus d'horizons différents, présents pendant les trois jours du Salon ! Réalité virtuelle, Intelligence Artificielle, robotique, low-tech, rites et technologies, data... autant de thématiques que vous pourrez retrouver dans les installations et le forum.

Cet événement se veut avant tout comme un lieu d'inspiration et d'échange, pour les curieux comme pour les experts. Pour cette 7e édition, des projets de nos partenaires du Japon, d'Allemagne et de Lettonie ouvriront des perspectives nouvelles !

## LE MÉDIA LAB

**UNE FORME INNOVANTE DE MÉDIATION ET D'ANIMATION PARTICIPATIVE À VIVRE SUR LE TEMPS DU SALON ET SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX.**

Pour la 2<sup>e</sup> année, EXPERIMENTA, le Salon se dote d'un Média Lab co-organisé par deux partenaires : la Maison de l'image et La Casemate - Grenoble.

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.

Plusieurs thématiques propres au Médialab seront proposés :

**Jeudi matin : Je monte le son !** (dispositif sonore, fabrication d'instruments Low Tech, performances musicales...)

**Jeudi après-midi : Mémoire** (souvenirs, mémoire en ligne, mémoire prophétique, commémoration...)

**Vendredi matin : Réalité** (virtuelle, mixte, augmentée, intelligence artificielle et illusion du vivant...)

**Vendredi après midi : Rites et nouvelles technologies** (rites, modernité, rituels corporels, tradition...)

**Samedi matin : Émotions artificielles ?** (relations homme/machine, questions attentionnelles, illusion du vivant...)

**Samedi après-midi : Avenir : notre libre arbitre** (nouvelles technologies et démocraties, intelligences artificielles, big data, gafa...)

**Initiez-vous à la couverture médiatique de l'événement !**

Grâce à ce dispositif, les visiteurs endossent le rôle de reporters et partent couvrir l'événement : interviews de porteurs de projets, d'artistes et de scientifiques sans oublier les visiteurs, chasse aux photos et aux sons...

**VIVEZ EN DIRECT LES TROIS JOURS DU SALON AU TRAVERS DE :**

— Un Open plateau où se dérouleront des interviews : un plateau TV de 10 minutes sera produit avec une équipe répartie sur les différents postes : cadres, régie, chef plateau et animateurs...\*

— Par ailleurs un Vidéolab pour réaliser des reportages en « tourné-monté » sans montage, un atelier Photolab pour réaliser des reportages et un atelier Sonolab seront proposés les jeudi et vendredi au public scolaire, universitaire et associatif.

(Sur inscription auprès de : [cecile.guignard@theatre-hexagone.eu](mailto:cecile.guignard@theatre-hexagone.eu))

\* Aucune formation pré-requis n'est demandée. Des minis formations sont proposées sur place.

## LE FABLAB D'ÉCRITURE

**LA CASEMATE PROPOSE UN FAB LAB D'ÉCRITURE IMAGINÉ PAR ERASME** (LABORATOIRE D'INNOVATION OUVERTE DE LA MÉTROPOLE DE LYON) EN COLLABORATION AVEC LA VILLA GILLET.

Vous serez invités à écrire collectivement des histoires sur les sujets abordés dans le salon. Les histoires écrites à plusieurs mains seront imprimées sous la forme de livret que vous pourrez emporter.

**LE FAB LAB D'ÉCRITURE EN TROIS TEMPS :**

**LA BATTLE, L'ÉCRITURE SOUS FORME DE CADAVRE EXQUIS ET LA FABRICATION**

— La battle pour s'échauffer :

face à face, deux adversaires s'envoient des répliques cinglantes ou de belles déclarations d'amour. Leur « passe d'armes » est affichée en direct sur un écran. Il s'agit donc d'une activité « d'échauffement » à l'écriture, facultative !

— L'écriture sur le principe du cadavre exquis : à partir d'un écrit d'un auteur, seul face à un écran, continuez d'écrire un chapitre de l'histoire puis vous cédez votre place à une autre personne qui continuera l'histoire sans pouvoir lire le contenu global écrit... après le 5<sup>e</sup> participant, il y aura la découverte de l'histoire dans sa totalité.

— Ensuite viendra le temps de la fabrication du livret avec les outils proposés sur le stand.

(Sur inscription auprès de : [www.lacasemate.fr](http://www.lacasemate.fr))

→ **PARTENARIAT AVEC LE MASTER 2 DIFFUSION DE LA CULTURE - UGA**

EXPERIMENTA 2018, le Salon sera le sujet d'un reportage radiophonique en cinq parties créé par Adeline Coste et Louise Grimaud, étudiantes en Masters 2 Diffusion de la Culture à l'Université Grenoble Alpes. Ce reportage sera diffusé sur Radio Campus chaque jour **À 18H DU LU 05 AU VE 09 FÉVRIER.**

→ **PARTENARIAT MASTER CCST**

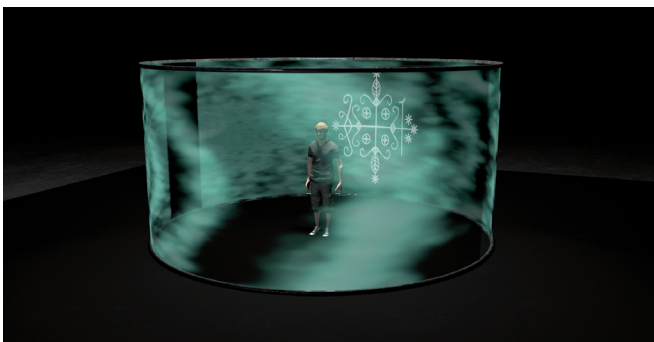
**(COMMUNICATION ET CULTURE SCIENTIFIQUES)**

Pour la 5<sup>e</sup> année, les étudiants de l'ICM seront présents auprès des porteurs de projet pour assurer la médiation.

En partenariat avec la Direction de la culture et de la culture scientifique de l'Université Grenoble Alpes.

## DIGITAL VAUDOU RV

«Digital Vaudou RV» pour «Réalité Virtuelle» est la version publique, accessible au casque, du spectacle *Digital Vaudou*. Le spectateur est invité à découvrir les formes d'expressions traditionnelles du Vaudou d'Afrique de l'Ouest (Togo et au Bénin). Pour ce projet en RV, Nicolas Ticot a numérisé ses symboles, ses masques et ses costumes, sa musicalité et ses lieux emblématiques, afin de les intégrer à un environnement artificiel modélisé en 3D, grâce au moteur de jeux vidéo Unity. En proposant un détournement des technologies de la RV au profit d'une narration exploratoire, le public pourra interagir. Un choc des cultures, dans lequel les traditions millénaires rencontrent les nouvelles technologies.



### Artistes

**Nicolas Ticot**, conception originale, écriture, mise en scène  
**Vincent Harisdo**, chorégraphe, danseur — **Nicolas Thévenet**, musicien — **Bashir Sanogo**, chanteur, musicien.

### Chercheurs associés

Philippe Somnolet, ethnographe.

### Équipe technique associée

**Thomas Pradines**, développeur — **Guillaume Chiatello**, développeur, graphiste 3D — **Loic Teixeira**, développeur, intégrateur 3D — **Alexandre Durieux**, développeur/programmeur.

### Partenaires du projet

Hexagone Scène Nationale Arts Sciences, Meylan — Atelier Arts Sciences, Grenoble — Musée des Confluences, Lyon — Théâtre Nouvelle Génération - Les Ateliers, Lyon — Atelier 14, Bordeaux — Centre de développement artistique Elijah - Ouidah (Bénin) — Métropole de Lyon.

## + LE SPECTACLE

→ **DIGITAL VAUDOU** le spectacle à voir à l'Hexagone DANSE — ARTS NUMÉRIQUES CRÉATION JE 01 — VE 02 / 20H  
Issu de la culture électro et précurseur du Vjing, Nicolas Ticot s'intéresse depuis longtemps à l'innovation technologique. Pour ce spectacle, il a effectué plusieurs voyages en Afrique et a été en résidence dans des lieux de culture numérique, notamment au Togo et au Bénin où il a découvert la culture Vaudou (p.7).

## + LE FORUM

→ Retrouvez Nicolas Ticot dans la conférence « Corps, rites et nouvelles technologies » — VE 09 / 10H30 (p.71)

## GENÈSE DU PROJET

Tout comme le spectacle scénique, *Digital Vaudou RV* participe à la création d'un espace critique et d'un questionnement ethno-technologique autour de la tradition et de la mondialisation. Accompagné de chercheurs, anthropologues, chorégraphes, codeurs, graphistes, Nicolas Ticot développe une narration mythologique contemporaine qui s'approprie le rite vaudou tout comme le vaudou s'approprie les éléments des cultures dans lesquels il est diffusé. Avec *Digital Vaudou*, les techniques de la réalité virtuelle et de la vidéo 360° s'unissent au monde « virtuel » et magique du Vaudou d'Afrique de l'Ouest.

Nicolas Ticot explore cette plasticité via la rencontre des technologies de la réalité virtuelle et des multiples facettes de la tradition Vaudou sur la base d'une idée forte : créer un spectacle dans lequel les technologies nous permettent d'approcher une autre réalité, afin de mêler cette vision du monde à la sensibilité contemporaine. Aller à l'encontre de la vision traditionnelle de la mondialisation et son rythme augmentée par les technologies, et apporter aux deux civilisations, une vision à la fois complémentaire et singulière. Sa présentation en version RV est une ouverture supplémentaire au public et offre une nouvelle expérience de la pièce d'origine.

### NICOLAS TICOT — Artiste numérique, « Griffes Lyonnaises 2009 » Prix de la création Numérique

Nicolas Ticot est un artiste du périphérique, issu de la culture électro et acteur du DIY des années 90. Précurseur du Vjing, il mêle l'image au son dans une culture composite du sample, dans un rapport constant à l'innovation technologique. Son œuvre se fabrique dans les matériaux des marges, c'est là qu'il retrouve, ici comme ailleurs, suffisamment de rugosité culturelle pour alimenter son travail. Artiste de résidence, c'est là qu'il habite, recueille des documents visuels et sonores pour habiter ses constructions scéniques complexes.

Il construit tout au long de son parcours un ensemble d'icônographies, assemblant, en des performances singulières, les éléments distinctifs des sujets qu'il traite. Chaque performance se donne comme projet - comme l'icônographie dans les arts visuels - de composer une œuvre marquée du regard et de la technique de celui qui l'a conçue, mais rendant immédiatement reconnaissable ce dont elle traite. L'icônographie de Nicolas Ticot est un travail sur le réel, une transposition des éléments qui en constitue les singularités dans son processus de création originale.

### VINCENT HARISDO — Chorégraphe et danseur contemporain, initié Vaudou

Il s'investit dans une recherche autour des danses rituelles du Bénin et du Togo pour en proposer une lecture contemporaine. Sa démarche artistique est la mise en évidence d'une nouvelle esthétique, point de rencontre entre tradition et modernité. Évoluant dans le milieu de la danse depuis les années 1980 en France, Harisdo a conceptualisé en 1998 une autre idée de la danse Africaine, un concept qui tente de mettre en évidence l'approche kinesthésique du mouvement.

En 2009, il cofonde à Bordeaux le Centre de pratiques artistiques et de recherches chorégraphiques. En mai 2013, il est nommé

Directeur Artistique auprès de l'ONU pour chorégrapier le spectacle de la célébration du cinquantième.

En dehors de son travail de chorégraphe et d'interprète, Vincent Harisdo a acquis une grande notoriété en tant qu'enseignant au travers des classes et ateliers de formation qu'il donne partout dans le monde depuis 15 ans et s'occupe de la formation des jeunes danseurs tant en France qu'en Afrique et en Amérique du Sud.

**PHILIPPE SOMNOLET** — Photographe et anthropologue

Professeur dans l'enseignement supérieur et collaborant depuis 15 ans avec les universités, de grandes écoles ou des écoles de Beaux-Arts, Philippe Somnolet multiplie les terrains de recherche et engage l'anthropologie dans des domaines variés comme la photographie, l'architecture et les relations internationales.

Depuis quelques années, il multiplie ses collaborations avec des photographes autour du texte, de la scénographie et de programmes pédagogiques, avec toujours le souci de mêler technique et rapport critique à l'image. La collaboration dans *Digital Vaudou* avec Nicolas Ticot est un retour aux sources, à ses premières recherches en anthropologie sur les processus culturels de la mondialisation qui l'ont conduit notamment dans les Caraïbes avec un groupe de musiciens et de danseurs au cœur de la Santéria cubaine.

**NICOLAS THEVENET** — Musicien, compositeur en charge de la création sonore de *Digital Vaudou*

Nicolas Thévenet est musicien, il compose l'univers musical et sonore de toutes les créations du Théâtre Nouvelle Génération, et bien d'autres, depuis 18 ans. Son travail de composition participe à l'écriture des spectacles vivants. Il accompagne Nicolas Ticot au Bénin et au Togo pour créer une bande son à cette expérience.

Après des études au conservatoire de Lyon en classe de musique acousmatique et une formation comme technicien son à l'INA, il crée des musiques ou des bandes sonores pour différents metteurs en scène ou compagnies (Nicolas Ramon, Cie la hors de, Jean Lambert Wild, Joris Mathieu). Il a travaillé aussi sur différentes installations dans des musées comme le musée des Confluences de Lyon ou le musée d'histoire de Nantes.

## DANS LA PEAU D'UN ASTRONAUTE

Un père construit une fusée dans la chambre de son enfant. Cet enfant s'appelle Thomas Pesquet. Il rêve de devenir astronaute et s'endort en contemplant les étoiles, avec cet étrange vertige, se sentant absorbé par l'immensité du cosmos. 30 ans plus tard, il nous invite à partager son rêve devenu réalité en embarquant à ses côtés pour un voyage extraordinaire dans lequel il sera à la fois coach et guide spirituel. De Houston à Baïkonour, nous allons partager avec lui les moments les plus intenses de son entraînement avant de partir dans l'espace pour une expérience à la fois sensorielle et spirituelle inédite. Sur le Salon vous pourrez découvrir un teaser en réalité virtuelle de cette expérience unique en préparation.



Un projet France TV

### Artistes

Pierre Emmanuel Le Goff et Jürgen Hansen, co-auteurs et co-réalisateurs du projet.

### Partenaires du projet

La Vingt-cinquième heure — Prospect TV — DV Mobile — France télévisions.

## + LE FORUM

→ Retrouvez Annick Jakowicz, France TV dans la conférence « Raconter en réalité virtuelle, entre théâtre et cinéma » VE 09 / 15H30 (p.73)

## LES NOUVELLES ÉCRITURES

Les Nouvelles Écritures de France Télévisions misent sur les plateformes. La nouvelle plateforme, IRL, qui compte déjà plusieurs millions de vues avec *Data-gueule* et *Dans Ton Flux*, offrent des aventures documentaires inédites sous la forme de feuillets comme *La Bande du skate park* ou *Rickshaw Wars*.

L'idée est simple : offrir des espaces de liberté et de création, réinventer les écritures et utiliser le Web comme espace de diffusion pour toucher les jeunes générations.

De l'autre côté du spectre de leurs activités, les Nouvelles Écritures cherchent à comprendre ce que les nouvelles technologies peuvent apporter aux récits sur le monde, comment elles peuvent le rendre plus dense, plus riche, luxuriant et fou.

Enfin, ils continuent à prolonger et à accompagner les œuvres de toutes les antennes de France Télévisions.

Un désir d'extrême et de sensations nouvelles qu'ils tentent de donner corps chaque jour dans les créations qu'ils proposent.

## DEUX RÉALISATEURS, UN FILM UNIQUE

Après avoir réalisé plusieurs documentaires, dont *Gravité Zéro*, Jürgen Hansen maîtrise parfaitement les codes de la télévision et possède une connaissance aigüe des spécificités d'un tournage dans les lieux d'entraînement des spationautes et de la Station Spatiale Internationale. Pierre-Emmanuel Le Goff apporte quant à lui une méthodologie nourrie de l'univers cinématographique, une écriture plus scénarisée et sensorielle et un esprit novateur inspiré par les nouveaux médias.

Deux nationalités, deux visions du monde et deux imaginaires qui se complètent mutuellement pour un film documentaire à la narration passionnante et inspirante.

## THOMAS PESQUET

Plus jeune astronaute français jamais sélectionné, Thomas Pesquet a réalisé une mission de 180 jours dans la Station Spatiale Internationale.

C'est grâce à l'aboutissement de sept ans de conditionnement physique et de mental intensif qu'il est parvenu à réaliser son rêve d'enfant : contempler la Terre depuis l'espace et se rapprocher un peu plus des étoiles.

À ses côtés d'Oleg Novitskiy, le commandant de bord russe et l'américaine Peggy Whitson. Depuis Houston, Baïkonour et Moscou, entourés d'une véritable armée d'ingénieurs, l'équipage se prépare pour sa mission. Entre simulation de scénarii catastrophes, entraînements en situations extrêmes et exercices de cohésion d'équipe, le documentaire retrace leur dernière année de préparation.

## **L.I.L.I. L'INSTALLATION DE LECTURE IMMERSIVE**

Découvrez un format de lecture innovant, une lecture immersive en Réalité Virtuelle du roman *La Maladie de la Mort*, de Marguerite Duras. Entrez dans une chambre, allongez-vous sur le lit, équipez vous d'un casque RV et commencez cette lecture scénographiée et scénarisée.

Le collectif Or Normes explore les codes d'éditorialisation numérique propre à la technologie et à l'ergonomie du casque de Réalité Virtuelle. C'est une véritable rencontre entre littérature, théâtre, graphisme, son, manipulation multimédia qui nourrit ce projet de littérature numérique.



**EXPÉRIENCES EN RV**  
(toutes les 15 min – à partir de 16 ans)

### Artistes

**Christelle Derré**, artiste transmédia, metteure en scène –  
**Martin Rossi**, artiste multimédia, développeur – **GYOMH**, graphiste designer, illustrateur – **David Couturier**, sound designer –  
**Manon Picard**, assistante mise en scène.

### Chercheurs associés

**Manon Picard**, doctorante, chargée d'étude en Littérature Numérique Laboratoire COSTECH – Université de Technologie de Compiègne (UTC) de Compiègne. Sous la direction de **Serge Bouchardon**, professeur des Universités en sciences de l'information et de la communication à l'UTC, directeur de l'unité de recherche COSTECH et de **Bruno Bachimont**, directeur à la Recherche à l'UTC.

### Entreprise associée

SARL Collectif Or Normes

### Partenaires du projet

Ville de Poitiers – Maison des 3 Quartiers – Ville de Niort – DRAC Nouvelle Aquitaine – Théâtre du Trèfle.

### **+ LE FORUM**

→ Retrouvez Christelle Derré, metteure en scène et artiste transmédia dans la conférence « Raconter en réalité virtuelle, entre théâtre et cinéma » – VE 09 / 15H30 (p.73)

## **GENÈSE DU PROJET**

*La Maladie de la Mort*, c'est la quête désespérée d'un homme à la recherche du sentiment d'aimer qu'il espère trouver à travers une relation tarifée. Le récit d'un huis clos, dans une chambre, entre un homme incapable d'aimer et une femme payée pour se soumettre à ses volontés durant plusieurs nuits passées à l'hôtel. Tous les soirs se tient le même cérémonial, la femme s'étend nue sur le lit et s'endort, à la fois offerte et recluse dans son sommeil, docile et inaccessible dans son silence... Terrés dans la chambre noire, l'homme et la femme attendent, dans l'improbabilité d'un sentiment qui ne peut surgir que du hasard, d'une erreur, « Jamais d'un vouloir ». Seule l'ombre de la mer rompt avec l'immobilité qui les étroit, cette « mer noire [qui] bouge à la place d'autre chose, de vous et de cette forme sombre dans le lit ».

Dans le cadre de l'écriture d'un projet transmédia, le Collectif Or Normes a travaillé l'adaptation du roman *La Maladie de la Mort* de Marguerite Duras selon trois propositions artistiques : un spectacle multimédia (théâtre, danse, musique électro jouée en live), un moyen métrage, et une adaptation webographique diffusée sur le réseau social Facebook mettant en scène, l'homme, la femme et Donna Dieu (vrai nom de Marguerite Duras). De ce travail artistique réalisé pour ce texte, le Collectif Or Normes est en train d'explorer les codes d'éditorialisation numérique propre à la technologie et à l'ergonomie du « Casque de Réalité Virtuelle » pour mettre en scène le texte *La Maladie de la Mort* de Marguerite Duras au format *L.I.L.I.*, une installation de lecture immersive.

De par l'hybridation des arts et des écritures qui y sont convoqués, ce format de lecture éditorialement innovant est l'incubateur d'un nouveau paradigme à la création littéraire et artistique. Entre performance physique et virtuelle, ce nouveau format offre une véritable rencontre entre les différentes disciplines - littérature, théâtre, graphisme, son, manipulation multimédia - qui viennent nourrir ce projet littéraire numérique. Cette hybridation des arts traversée par une identité numérique forte est la marque de Collectif Or Normes - recherche et création en arts numériques et producteur de spectacles transmédiés.

## **SCÉNOGRAPHIE**

Un lit fait de drap blanc est installé dans un espace carré de 4m par 4m symbolisant la chambre. Par binôme, le public est accueilli par les membres intervenants de Collectif Or Normes, qui invitent les 2 participants, l'un après l'autre, à entrer dans la chambre, à s'équiper et à s'installer sur le lit.

À partir de là, l'expérience de lecture 100% immersive commence. Lors de la réception virtuelle de cette proposition artistique, Collectif Or Normes interagira physiquement avec l'utilisateur sur des moments clés du scénario. Ainsi, les intentions dramaturgiques sont mises en scène tant dans l'espace physique que virtuelle. L'écriture du geste se joint à l'écriture transdisciplinaire propre à ce projet. Elle relève de la capacité du participant à avoir une lecture active lors de la réception de cette proposition de lecture.

## **SCÉNOGRAPHIE VIRTUELLE**

Le texte de Marguerite Duras, les mots, les phrases seront d'abord traités graphiquement. Il sera ensuite intégré dans un univers visuel et sonore spatialisé à 360° (binaural). Il faut donc jouer des codes ergonomiques propres au dispositif technique pour les mettre au service d'un projet artistique et littéraire.

De par l'accueil de deux participants au sein de l'installation, ils se jouent de cet effectif en mettant en scène un couple évoluant dans l'espace virtuel de la chambre. Allongé dans le lit, l'utilisateur accède à l'espace virtuel de la chambre où sont scénographiés les mots de Duras. Ils s'affichent sur les murs, le plafond, le sol et dans le lit. Une scénographie sobre pour une mise en valeur de la chorégraphie du texte. L'immersion passe par un travail sur les ambiances sonores de cet espace : le son des draps et le son de l'autre ; un *sound design* entre cinéma et jeux-vidéo. Ainsi, en ayant la possibilité technique de spatialiser le son et l'image à 360°, une scénarisation et une confusion naissent chez l'utilisateur en créant des temporalités parallèles. Ou au contraire, nous pouvons guider l'utilisateur en l'interpellant grâce à des signaux sonores et/ou graphiques.

### **CHRISTELLE DERRÉ** - Metteure en scène

Après un bac L option art dramatique, elle poursuit ses études à l'Université de Lettres et Langues en arts du spectacle spécialisation théâtre, où elle découvre l'art cinématographique, chorégraphique et pictural qui l'influence dans son travail.

En parallèle, elle obtient son certificat de fin d'études théâtrale au Conservatoire de Poitiers. Elle démarre au sein de la troupe du Trèfle, sous la direction de Marie-Claude Morland.

Dans chacune de ses créations, elle lie à l'écriture théâtrale d'autres écritures : musicales, visuelles, parfois chorégraphiques. Elle crée ainsi une écriture transdisciplinaire, une écriture du décloisonnement.

2011, création « Le Collectif Or Normes », en collaboration avec Martin Rossi, développeur web, ils travaillent ensemble pour le spectacle vivant et les arts numériques, 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 en lien avec son parcours d'artiste : « La notion de transmédia dans le spectacle vivant ». La première production du Collectif Or Normes est transmédia :

2012, Création à Avignon au Théâtre du Girasole : *La Maladie de la Mort* de Marguerite Duras, un spectacle, un film, et une série littéraire pour Facebook.

2013, elle est invitée en tant que metteure en scène à la création d'une performance à Royan où elle rencontre Gisèle S. Elle prolonge cette rencontre et travaille pour la première fois à partir de ces entretiens.

2014, *La Maladie de la Mort* est à l'affiche au Théâtre de Belleville à Paris et rencontre à nouveau un très beau succès public et critique. Avignon 2014, une performance, étape de sa création « Gisèle, le Combat c'est vivre » est présentée au Théâtre du Girasole. Une proposition d'existence sur le web du personnage : Gisèle, une vie en 3.0, est en cours d'écriture.

2016, elle adapte et met en scène *Grain d'Aile*, de Paul Eluard, théâtre musical jeune public. Son développement web sera proposé à la rentrée septembre 2016. Elle prolonge aussi un travail scénique et musical à partir des poèmes de Jacques Prévert : « AVMarianne ».

Depuis trois ans, elle intervient auprès des élèves de Terminales option Théâtre de la Rochelle, et à l'École européenne de Piatra Neamt en Roumanie.

En 10 ans, elle a aussi réalisé plus de 50 projets théâtre au sein d'établissements scolaires : écoles, collèges et lycées.

Elle participe également depuis deux ans 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. Elle co-anime avec Martin Rossi, un living lab à l'Avant-scène Cognac interrogeant la place du théâtre à inventer au sein du numérique.

### **MARTIN ROSSI** – Programmeur multimédia – Musicien

Après une formation musicale au conservatoire de Lille et plusieurs expériences scéniques au sein de formations « musiques actuelles », Martin Rossi s'est rapproché des techniques du spectacle via les éclairages. Il participe à plusieurs 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 6 ans en complicité avec Christelle Derré, mettant les outils du numérique au service de la création artistique. Affirmant un duo programmeur / metteur en scène.

2011, création « Le Collectif Or Normes », ils développent ensemble leur premier projet Transmédia le texte de Marguerite Duras *La Maladie de la Mort*.

2012, nouvelles collaborations avec d'autres artistes et compagnies :

- Georges Gagneré et Didascalie pour des formations.

- Judith Depaule, La compagnie Mabel Octobre, pour des régies multimédia, et la conception/réalisation d'une scénographie multimédia pour leur dernière création *Les Enfants de la Terre*.

- 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.).

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

2015, installation multimédia, musique et chant pour le spectacle *Gisèle, Le combat c'est vivre*.

2016, AVMarianne groupe de Rock adaptant des textes de Jacques Prévert, en tant que bassiste et compositeur.

**OSCILLATEURS  
ORGANIQUES  
VOCILLUS  
POUR BACTÉRIES,  
MICROSCOPE  
ET PERFORMEUR**

Comment les bactéries et les cellules structurent-elles le son ? *Oscillateurs organiques* est une installation audiovisuelle performative explorant les qualités acoustiques des micro-organismes. Elle utilise la microscopie et la vision artificielle pour traduire, en temps réel, les schémas et structures des mouvements de ces micro-organismes en son, transformant ainsi le microscope en instrument audiovisuel.

Un logiciel spécialisé a été créé pour le projet, permettant d'analyser et de sonifier une image observée au microscope en temps réel. Venez écouter le chant des bactéries !



**PERFORMANCES** (durée 15 min)

**JE 08 – VE 09 / 10H / 15H30**

**SA 10 / 15H30 / 18H**

Installation interactive et accessible en dehors des temps de performance.

**Artistes**

**Antoni Rayzhekov**, artiste nouveaux médias (Autriche - Bulgarie)  
— **Dimiter Ovtcharov**, plasticien (Autriche - Bulgarie).

**Chercheurs associés**

**Ina Attree-Delic**, chef de laboratoire et **Philippe Huber**, chercheur - Institut de Biosciences et Biotechnologies de Grenoble, CEA-Grenoble — **Frédéric Heitzmann** Lab for Hardware-coupled Software, CEA-Grenoble.

**Partenaires du projet**

Akademie Schloss Solitude, Stuttgart Allemagne — Land Salzburg, Autriche — Atelier Arts Sciences, Grenoble — CEA — Hexagone Scène Nationale Arts Sciences — FabLab — La Casemate - Grenoble.

**Partenariat INTERNATIONAL franco/allemand**

L'Atelier Arts Sciences et l'Akademie Schloss Solitude\*, Stuttgart ont initié en 2017, un programme d'échanges (résidences, événements, partage de bonnes pratiques...) qui va se prolonger jusqu'en 2020. EXPERIMENTA, le Salon est le temps

de monstration des résultats des résidences de travail des deux premiers artistes qui ont bénéficié de cet accompagnement.

\* L'Akademie Schloss Solitude est une fondation publique qui propose des programmes de résidences internationales et pluridisciplinaires pour des artistes et des scientifiques, couvrant des disciplines très variées : architecture, arts visuels, spectacle vivant, littérature, musique, vidéo, nouveaux médias... ([www.akademie-solitude.de](http://www.akademie-solitude.de))

**GENÈSE DU PROJET**

Musique générative/participation du public/installations audiovisuelles/arts visuels, graphisme. Il lie toutes ces disciplines avec la technologie, qu'il développe lui-même. Il est beaucoup centré sur « l'ici » et « maintenant », sur ce qui se crée dans l'instant présent avec le public, des créations in situ. Il essaie de trouver de la poésie dans la science, et de la science dans la poésie !

*Les Oscillateurs organiques* explorent de nouvelles techniques de sonification pour examiner les structures cellulaires et le mouvement des bactéries comme des notes acoustiques pour dévoiler les relations sous-jacentes par les sons. Ce travail est réalisé à l'aide de la technologie de pointe de microscopie et de vision numérique. Un logiciel spécifique, qui permet d'examiner et de sonifier une image vue dans un microscope en temps réel, a été élaboré pour ce projet. Différents types de bactéries ont été examinées en comparant leurs qualités acoustiques. Toute une gamme de différentes structures organiques ont aussi été examinées en appliquant cette technique de sonification à l'aide de l'analyse d'image, qui inclut les techniques de capture de mouvement, les scanners topologiques et le dépliage de courbure.

**ANTONI RAYZHEKOV**

A débuté dans le théâtre (6 générations de comédiens dans sa famille), puis est parti étudier la musique en Autriche (jazz et musique classique). Consultant pour les Nations Unies en nouvelles technologies pendant 1 an.

Il a créé ensuite la start-up This Play avec un artiste visuel en 2008 :

- Transformer n'importe quelle surface en surface interactive multitouch.

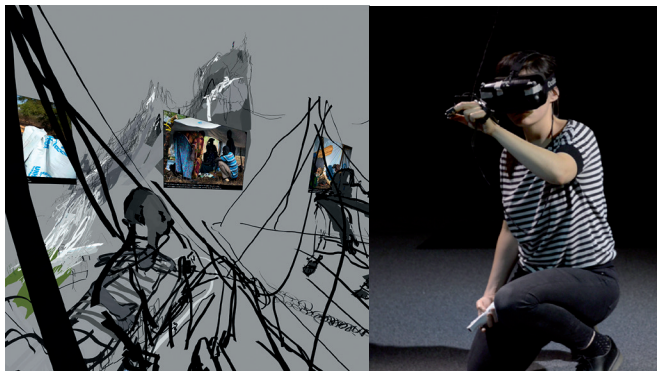
- de l'holographie activée par le mouvement des spectateurs

- exposition sur les énergies renouvelables

Il a bénéficié de budgets lui permettant de travailler avec des technologies de pointe et de développer ses propres technologies. Il a quitté la start-up en 2013.

## MIRAGES

*Mirages* est une installation interactive visuelle et sonore dans laquelle se dévoile le dessin 3D d'un paysage composite en perpétuelle réactualisation. Empruntant à l'imaginaire de la nature, à la symbolique des écrans et aux images issues des flux d'actualités, le projet évoque la fragilité du monde et l'urgence de certaines situations. Le spectateur équipé de lunette 3D pourra naviguer dans le paysage dessiné en se déplaçant sur différentes zones délimitées au sol.



### ATELIERS PARTICIPATIFS : À MAIN LEVÉE

À l'automne 2017 un processus de création collaborative a été expérimenté dans différents lieux de la métropole grenobloise avec l'artiste Pauline de Chalendar. Cette étape a enrichi son projet artistique tant sur le plan conceptuel que visuel. L'ensemble des dessins réalisés par les participants seront présentés dans une galerie virtuelle au Salon et mise en ligne et consultable par tous sur ordinateur et smartphone.

#### Artistes

**Pauline de Chalendar**, artiste visuelle **Timothé Defives**, artiste sonore.

#### Chercheurs associés

**Samuel Degrande** - PIRVI, Pôle de compétences Interactions Réalité Virtuelle et Images, laboratoire - CRISTAL (Université de Lille, CNRS, Inria) — **Laurent Grisoni** - Équipe - projet MINT, laboratoire CRISTAL (CNRS, Inria, Université de Lille).

#### Entreprises associées

ASPIC Technologies

#### Production

Hexagone Scène Nationale Arts Sciences

#### Coproduction

PIRVI - Laboratoire CRISTAL

#### Soutien

Département de l'Isère dans le cadre des Scènes ressources — Akademie Schloss Solitude, Stuttgart Allemagne — Atelier Arts Sciences — CNRS — INRIA — Université de Lille.

Dans le cadre de PAYSAGE→PAYSAGES, un événement culturel porté par le Département de l'Isère, sur une proposition artistique de Laboratoire.

### GENÈSE DU PROJET

Les parcelles dessinées qui composent le paysage de *Mirages* s'organisent autour de lignes principales et sont comme des scénarios, des contextes que le spectateur-navigateur ne peut découvrir qu'en s'approchant suffisamment. Ainsi, une ligne serpentine peut aussi bien devenir un sentier, un fleuve ou un mur, les rectangles sont des écrans ou des pancartes portées haut par la foule. *Mirages* évoque des thèmes récurrents dans le travail de l'artiste : la complexité des interactions sociales, la mise à distance par les écrans, le retour à la nature. Il est aussi question de dramaturgie et d'exposition : quelle est la portée narrative d'un dessin qui se dévoile dans l'espace mais aussi dans le temps ? Comment anticiper - sans forcer - capter et accompagner l'attention d'autrui ? Comment exposer un espace virtuel ?

### NOTE D'INTENTION

*Mirages* est un paysage composite qui se réactualise sans cesse. Au début, il y a un canevas de lignes principales, une sorte de paysage lambda inhabité. Le spectateur qui est navigateur peut se déplacer librement dans ce lieu virtuel et son passage déclenche des parcelles dessinées qui sont des contextes, des scénarios. Elles peuplent l'espace, interprètent les lignes et jouent avec l'imagination. Ainsi une ligne serpentine peut être un sentier, un fleuve, un mur, les rectangles sont des écrans ou des pancartes. Le navigateur, personnage principal de l'histoire, se retrouve au beau milieu d'un paysage visuel, sonore, changeant, refusant de se taire : Il découvre une vision d'un territoire planétaire qui emprunte successivement au vocabulaire naturel, à l'imaginaire des écrans et à celui des catastrophes humaines ou climatiques. Par le biais de ces lignes en relation, le projet évoque principalement la notion d'entre soi et la fragilité de choses que l'on pensait éternelles. C'est aussi une première approche de la scénarisation d'un dessin entièrement réalisé en réalité virtuelle à l'aide d'un programme développé par un ingénieur de recherche en informatique en collaboration avec l'artiste, dans le cadre de son projet de fin d'études.

L'écriture du projet a donné lieu à des sessions participatives de dessin encadrées par l'artiste dans plusieurs endroits de la métropole grenobloise. La réalité virtuelle comme outil de création passe de mains en mains, de façon à ne pas, justement, rester entre soi et à questionner ensemble notre relation à un monde compliqué. L'ensemble des dessins réalisés au cours des ateliers seront consultables sur une galerie virtuelle et interactive, pendant le salon.

### PAULINE DE CHALENDAR

Elle développe par le dessin une réflexion sur les rapports de distance et de proximité entre les individus. Le corps, l'espace naturel et le processus de création occupent une place centrale dans son travail. Après un cursus artistique à l'ESAL Épinal et l'ENSA Nancy, elle entre en 2013 au Fresnoy - Studio national des arts contemporains à Tourcoing où elle réalise l'intérêt des technologies numériques, nouveaux systèmes de captation et de visualisation, pour la pratique du dessin contemporain. Elle vit et travaille maintenant à Grenoble et développe plusieurs projets art-science. Elle était en résidence à l'Akademie Shloss Solitude tout l'été 2017.

#### → PARTENARIAT INTERNATIONAL FRANCO/JAPONAIS

Cette installation est accueillie dans le cadre d'un partenariat entre l'Atelier Arts Sciences et Knowledge Capital, un centre de création basé à Grand Front à Osaka. Entrepreneurs, industriels, chercheurs, créateurs et citoyens se rassemblent pour créer et échanger en combinant connaissances et technologies. Cette plateforme d'interaction présentera un projet d'artiste sur le Salon.

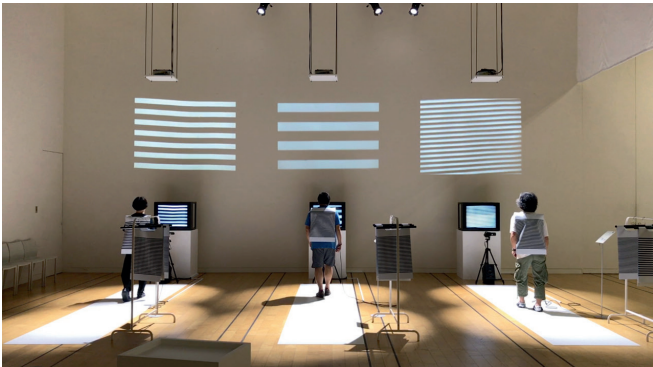
### DÉTOURNEMENT D'OBJETS ÉLECTRONIQUES À DES FINS MUSICALES

## **STRIPED SHIRTSIZER**

Savez-vous que lorsque vous portez un polo rayé, vous êtes en fait habillé de sons ?

Quand Ei Wada s'est par hasard trompé en branchant les entrées audio et vidéo d'une télévision, cela a créé des rayures de « bruit » sur l'écran de celle-ci. Cela l'a amené à se demander si un tee-shirt imprimé avec le même type de rayures pouvait, lui aussi, créer des signaux sonores et s'il était possible de jouer de la musique avec ce type de vêtement !

De ces expérimentations est né l'instrument de musique unique et insolite qu'est le « Striped Shirtsizer », le Maillot Rayé musical ! En effet, en connectant une entrée de caméra vidéo à un ampli de guitare, on peut transformer les intervalles musicaux du « bruit » ainsi créés, en déplaçant le public ou le performeur habillé d'un tee-shirt rayé devant la caméra qui le filme. Les futurs développements envisagés pour cet instrument perfectionneront le design des rayures des tee-shirts pour permettre de jouer la musique comme un orchestre composé de multiples danseurs musiciens.



PERFORMANCES PARTICIPATIVES (durée 15 min)

**JE 08 – VE 09 / 9H30 / 11H30 / 15H / 16H30 / 18H30**

**SA 10 – 10H30 / 12H / 15H / 16H30 / 18H30**

Installation interactive accessible en dehors des temps de performance.

#### Artistes

Ei Wada

#### Partenaire

Knowledge Capital - Osaka - Japon

#### Remerciements

Nicos Orchest-Lab

#### **EI WADA** - artiste expérimental japonais

Né en 1987. Ei Wada adapte les machines électroniques à l'ancienne, les convertissant en appareils commandés par ordinateur. Il met en scène avec ces machines, en plus de créer des œuvres musicales et des installations pour l'exposition. En 2009, il a lancé le groupe Open Reel Ensemble, qui manipule et joue des magnétophones à bobines. Le groupe est impliqué dans un large éventail d'activités, y compris des concerts, des DVD / CD et l'édition de livres, des installations artistiques et de la musique pour des films et des défilés de mode. Récemment, il a commencé un projet orchestral ambitieux utilisant 20 magnétophones à bobines. Ei Wada travaille également pour le projet Braun Tube Jazz Band, qui joue des moniteurs à tube cathodique comme instruments et a joué dans divers endroits du monde. Récemment, Ei Wada a fourni de la musique pour la Collection Paris de ISSEY MIYAKE pendant 6 périodes consécutives. Son dernier projet s'appelle « Electronics Fantasticos ! » pour lequel il doit construire des tours d'ondes radio gigantesques et créer des instruments de musique électronique, orchestre et festival étrange en utilisant l'électronique de la maison usagée avec les participants.

## → PARTENARIAT INTERNATIONAL FRANCO/LETTON

L'Atelier Arts Sciences, dans ses activités internationales a créé des liens avec le RIXC, un centre pour les nouveaux médias et un collectif artistique qui initie des projets arts sciences et technologies, situé à Riga en Lettonie. RIXC nous propose deux de leurs projets phares s'intéressant à la question du changement climatique.

ÉCOLOGIE — AGRICULTURE POLLUTION

## CLOUD FARMING

Ce travail a démarré avec l'idée de recueillir des données, au-dessus du terrain des grands-parents de l'artiste, à l'aide de ballons météorologiques. Certains de ces ballons se sont mis à perdre de l'altitude à cause des gouttes d'eau les recouvrant. À partir de cette observation, l'artiste a commencé à recueillir des informations sur la pollution des eaux. Le projet *Cloud Farming* (élevage de nuage) est un travail de recherche sur le futur de l'eau impliquant la collecte de données issues de nuages type cumulus à l'aide de ballons météorologiques ainsi qu'une documentation de ce processus. L'artiste prévoit que les citoyens pourraient dans le futur, envisager la création de « fermes à nuages », ce qui aurait pour conséquence notamment d'augmenter le prix des terrains qu'elles surplomberaient...



### Artiste

Rihards Vitols, artiste multimédia

### Chercheurs associés et coproducteurs

Ivars Veinbergs, architecte — Reinis Nalivaiko, vidéaste

### Entreprises associées

E-LAB Center for Electronic Art and Media

### **RIHARDS VITOLS**, artiste multimédia

Il a une maîtrise en arts médiatiques (Liepaja University). Il a fait une partie de ses études à l'Université Bauhaus de Weimar (DE). En 2015, il a commencé des études de troisième cycle à Cologne Media Academy (KHM). Il a participé à plusieurs expositions dans différents pays européens : Lettonie 2016 Exposition du musée Liepaja Higenisti, Belgique 2015 Mons Programme Capitale européenne de la culture exposition Transformative Ecologies, Slovénie Exposition Maribor Virtuoso, Lettonie Exposition Riga Virtuoso, en 2014. Il était co-auteur pour le showroom letton en Italie Biennale d'Architecture de Venise, 2011 France Arles Transience exposition etc. Il a fait une présentation publique sur son travail en 2016 au RIXC Open Fields, festival d'art et de science / O Lab Norvège, en 2015 au Mons Café Europ en Belgique.

Depuis janvier 2014, il est président du E-Lab, Centre pour l'art électronique et les médias. Il est aussi professeur à l'Université Liepaja et à l'Académie des Arts de Lettonie.

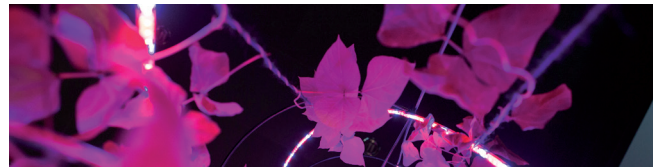
+ D'INFOS / / / <http://rihards.mplab.lv>

COMMUNICATION HOMME/NATURE  
DISPOSITIF PARTICIPATIF — SYNTHÈSE VOCALE

## TALK TO ME

L'installation interactive *Talk to me* introduit l'idée de la connectivité globale entre les humains et les autres espèces. Des dispositifs associant interface en ligne et moteur de synthèse vocale permettent au public et aux utilisateurs en ligne de « parler » avec les plantes à distance en les réunissant dans un seul et même réseau.

*Talk to Me* est une recherche artistique sur la communication entre les humains et les plantes, sur les relations entre la biologie et la technologie explorant les processus biologiques et sociaux.



### Artistes

Rasa Smite et Raitis Smits, artistes visuels

### Compagnie associée

RIXC Center for New Media Culture

### Partenaires du projet

Martins Ratniks, design graphique Davis Bojars, programmation

Rasa Smite et Raitis Smits travaillent dans l'intersection de l'art, de la science et des technologies émergentes depuis le milieu des années 90. Ils sont les fondateurs du Centre RIXC pour la culture des nouveaux médias à Riga. Ils organisent le festival RIXC Art and Science et sont aussi rédacteurs en chef de *Acoustic Space*, revue à comité de lecture et série de livres.

Leurs œuvres sont exposées au Ars Electronica Center, HeK (Suisse), Van Abbe Museum (Pays-Bas), KUMU à Tallinn (Estonie), Stockholm Science and Technology Museum (Suède), RAM Gallery (Oslo), Kim Centre d'art contemporain, Musée national des Arts d'Arsenal (Lettonie), et de nombreux autres endroits. Ils ont reçu Prix Ars Electronica (1998), Prix national d'excellence en culture (2016).

### **RASA SMITE**

Rasa Smite est titulaire d'un doctorat. Elle est professeure en arts médiatiques à l'université de Liepaja et chercheuse principale à l'Art Research Lab (MPLab.lv). Et Rasa travaille comme artiste-chercheur dans le projet *Ecodata* de l'Université des Sciences Appliquées et des Arts (Suisse).

### **RAITIS SMITS**

Depuis 2017, Raitis Smits est chercheur au Fulbright au Graduate Center CUNY à New York (organisé par Lev Manovich). Raitis Smits est également titulaire d'un doctorat (2015); il est professeur associé à l'Académie des beaux-arts de Lettonie (2015).

## + LE FORUM

→ Retrouvez Rasa Smite, artiste et co-fondatrice du RIXC, Center for Art and Science à Riga (Lettonie) dans la conférence « Les low-tech comme sources de création » — JE 08 / 15H30 (p.70)

## LES DREAMACHINES DU COLLECTIF SIN~

Né d'une rencontre fraternelle, le collectif sin~ se forme à Paris en 2010 et compte actuellement douze membres installés entre Bruxelles et Paris. Ce laboratoire de recherche sonore travaille sur l'alchimie des vibrations. Il présente sur le Salon ses énigmatiques machines à rêver : les *Dreamachines*, des installations sonores et lumineuses qui peuvent changer de forme selon les contextes d'utilisation, fonctionner de manière autonome ou réagir à l'environnement et devenir interactives. Vous pourrez découvrir notamment la *Dreamachine* Aquacymatique (ondulations sur surfaces aqueuses générées par du son et re-projetées sur les murs), la *Dreamachine* Néons (installations de tubes à gaz fluorescents, allumés par impulsions sonores) et la *Dreamachine* Transmission Photosensible (musiques transportées par de la lumière). Très ludiques, elles vous seront présentées par le collectif présent sur le Salon !



PERFORMANCES (durée 15 min)

**JE 08 — VE 09 / 11H / 13H30 / 14H30 / 17H30**

**SA 10 / 11H / 13H30 / 14H30 / 17H**

Installation interactive accessible en dehors des temps de performance.

**Artistes** Collectif sin~ Flavien Berger~ musicien — Louise Boghossian~ artiste plasticienne — Quentin Caille~ musicien, disque jockey — Gaspar Claus~ violoncelliste — Maya De Mondragon~ artiste plasticienne — Erwan Evin~ créateur électronique — Juliette Gelli~ designer et graphiste — Guillaume Lantonnnet~ musicien — Robin Lachenal~ vidéaste — Cécile Lechevallier~ artiste plasticienne — Lis Thibault~ créateur constructeur spécialisé en bois — Tristan Vallet~ : artiste plasticien, poète

### + LE FORUM

→ [Retrouvez le collectif Sin dans la conférence « Les low-tech comme sources de création » — JE 08 / 15H30 \(p.70\)](#)

→ **[À VENIR DANS LA SAISON DE L'HEXAGONE !](#)**

[Retrouvez le violoncelliste Gaspar Claus sur scène le JE 05 AVRIL avec le spectacle \*Kintsugi\*.](#)

### GASPAR CLAUS

Gaspar Claus est un infatigable passe-muraille n'ayant de cesse de re-configurer selon son bon plaisir les cartes d'Etat-major du monde de la musique.

Violoncelliste tout-terrain qu'on pourrait qualifier d'héritier hérétique de l'exemplaire Tom Cora avec lequel il partage cet alliage du populaire et du savant, de la mélodie et du boucan ainsi qu'une gourmandise tous azimuts, il met sa technique hirsute au service de la joie pure d'être vivant, toujours ouvert à la surprise, avec cet élan humaniste dont il vient contaminer ses innombrables collaborations (de Jim O'Rourke à Sufjan Stevens, Rone et Angélique Ionatos). Musique improvisée (en compagnie de Keiji Haino ou de Serge Teyssot-Gay), musique contemporaine (avec Bryce Dessner) flamenco (Pedro Soler et Ines Bacan) ou pop (Barbara Carlotti, Peter Von Pöhl), tout entre ses mains se transforme en exercice d'intensification du goût, d'éclatement des frontières. Musicien désentravé dont l'esthétique mouvante est une éthique de la flibusterie, de la contrebande et du partage, Il est aussi l'instigateur du « Festival Permanent ». Cette grande confrérie invisible et éclatée se propose au delà de tout esprit de chapelle, de disséminer à travers le monde comme une idée de l'acte gratuit et spontané, une pensée de la création libre dont le geste s'invente à mesure qu'il se découvre. Une confrérie sans dogme ni hiérarchie, impossible à définir, à circonscrire, à capturer.

Gaspar Claus est un de ces musiciens pour qui la musique est avant tout la manifestation d'une présence au monde et une célébration ininterrompue de ces vieilles valeurs désuètes et pourtant ô combien subversives que sont l'amitié, la réinvention du vivre-ensemble, la violence du plaisir. Valeurs qu'il exalte avec les violonistes Carla Pallone et Christelle Lassort en compagnie desquelles il a fondé Vacarme, trio engagé avec la même ferveur au côté d'artistes tels que Rover ou Stranded Horse que dans l'interprétation sauvageonne de compositeurs contemporains.

### LE COLLECTIF SIN~

- DM Aquacymatique : des ondulations sur surfaces aqueuses générées par du son et re-projetées sur les murs.
- DM Néons : une installations de tubes à gaz fluorescents, allumés par impulsions sonores.
- DM Transmission Photosensible : des musiques sont transportées par de la lumière.
- DM ronds de fumée : des hauts parleurs font des ronds de fumée avec de l'encens.
- DM TV : des téléviseurs reçoivent un signal sonore dans leur entrée vidéo.
- DM Sinscape : une application permettant de créer un parcours sonore interactif sur n'importe quel territoire.

## PROJET STROH

La Fausse Compagnie développe un espace d'expérimentations artistiques et scientifiques autour de la renaissance d'instruments Stroh (instruments à cordes et à pavillons). Pour elle, tout commence avec l'idée de réinventer ces instruments datant de la fin du 19<sup>e</sup> siècle. Sont alors associés pour concevoir et réaliser ces instruments, luthier, sculpteur métal, chercheurs en acoustique, spécialistes en matériaux composites. Le partage des nouvelles connaissances permet la naissance de ces objets phénomènes, uniques au monde. La Fausse Compagnie invite deux personnalités ayant contribué à la redécouverte de ces curiosités sonores, Olavi Linden et Aleksander Kolkowski.



### Artistes

La Fausse Compagnie : Thomas Le Saulnier, violoncelliste — Claire-Noël Le Saulnier, contrebassiste — Samuel Tailliez, violoniste — Olavi Linden, violon Linden — Aleksander Kolkowski, violon Stroh.

### Chercheurs associés

François Gautier - Laboratoire d'Acoustique de l'Université du Maine UMR - CNRS — Jean-Christophe Valière - Institut P' - CNRS - UPR.

### Entreprises associées

Atelier de Lutherie Alain Pignoux — Sculpteur Laurent Cadilhac Ent. Bourbon — Composites Distribution.

### Partenaires du projet

Région Nouvelle-Aquitaine — DRAC Nouvelle Aquitaine — Département de la Vienne — CNAR sur Le Pont — MJC Champ Libre.

### + LE SPECTACLE

→ **PROJET STROH LINDEN/KOLKOWSKI # 9**

**MUSIQUE — PERFORMANCE / C R É A T I O N**

**VE 09 / 19H / LE DÉCLIC - CLAIX**

Une invitation au voyage vers un univers doux et sensible, poétique et décalé.(p.25)

### GENÈSE DU PROJET

En 1900, pendant les premiers balbutiements des enregistrements sonores, Augustus Stroh, ingénieur des télégraphes, adapte les instruments à cordes en les dotant d'un système d'amplification mécanique avec une membrane et un pavillon (pour remplacer la caisse de résonance classique).

Un siècle plus tard, La Fausse Compagnie se lance dans la reconstruction d'un Stroh-violin, d'un Stroh-cello et d'une Stroh-bass.

### NOTE D'INTENTION

« L'intégration du nom de Stroh dans le titre du projet est une manière d'inscrire notre action dans quelque chose qui nous dépasse, qui ne nous appartient pas, quand bien même nous en sommes les principaux instigateurs. Les instruments Stroh sont des catalyseurs d'intérêts à l'origine des premiers contacts avec les acteurs présents et futurs du projet. Nous voulons cultiver, préserver une part d'inconnu et prendre le temps nécessaire pour que les rencontres se fassent, sans jamais rien forcer.

Ainsi, certaines de ces rencontres seront initiées par le « Strohband » (équipe de création du Chant des Pavillons), d'un désir de croiser la route de certains artistes parce que leur démarche nous interpelle, parce que leur univers nous touche. D'autres naîtront d'elles-mêmes, par le réseau qui va se tisser autour du Projet Stroh, notamment au gré des tournées du Chant des Pavillons. Et c'est précisément celles-ci pour lesquelles nous aurons une attention et une disponibilité particulière. Parce qu'elles seront imprévues, imprévisibles...

Outre le fait de rendre hommage à l'inventeur, nous souhaitons rassembler les différentes initiatives autour des instruments (qu'elles aient une vocation artistique, technique, scientifique, historique, culturelle, ...). Nous ne sommes pas les premiers à s'intéresser à eux, et ne serons certainement pas les derniers. Mais il y a eu, à notre connaissance, peu de démarches tentant de rassembler les utilisateurs/constructeurs/chercheurs d'instruments Stroh. Ce projet se veut être un espace de partage et de rencontres entre les cultures, aux croisements des secteurs et disciplines. Le Projet Stroh pourrait devenir le projet d'une vie, tant les champs d'expérimentations sont vastes : des études scientifiques et techniques, aux recherches historiques et ethno-musicologiques à mener, en passant par les expériences musicales, sonores, et plus généralement artistiques avec ces instruments. Les possibilités d'explorations semblent sans fin. Aussi, l'unique cadre que nous nous donnons est d'ordre temporel. Nous souhaitons, à l'horizon 2020, pouvoir réunir suffisamment de « matières » artistiques, techniques et scientifiques pour imaginer un grand événement international autour du Projet Stroh. Cette échéance est avant tout un cap pour la Fausse Compagnie, pour laisser place par la suite à d'autres projets artistiques. » La Fausse Compagnie.

### THOMAS LE SAULNIER

Après des études de violoncelle au CNR de Cergy-Pontoise, il débute comme comédien-musicien avec Madani Cie. Il parfait son expérience avec les Blérots de R.A.V.E.L. (600 concerts en 8 ans) où il joue de la contrebasse, du trombone et du violoncelle. Il enregistre aussi avec d'autres formations (La Rue Ketanou, Oldelaf et Mr D...). Il écrit également les musiques de plusieurs spectacles et courts métrages. Co-fondateur de la Fausse Compagnie en 2007, il en est le directeur artistique.

## **OLAVI LINDEN**

Il est une des premières personnes que la compagnie a contactée après avoir décidé de reconstruire des instruments Stroh. Ils ont découvert ses recherches et son site un peu par hasard. Il a recréé les instruments Stroh du quatuor à cordes.

Cet inventeur ne s'arrête pas là puisqu'il continue de développer le principe d'amplification mécanique avec membrane, pour le mettre au service d'instruments plus moderne dont une basse acoustique qui a reçu différents prix dans les salons.

Olavi les a beaucoup aidé pour la partie construction de membrane et résonateur.

## **ALEKSANDER KOLKOWSKI**

Compositeur, violoniste, artiste sonore et chercheur né et basé à Londres. Musicien professionnel depuis 30 ans, il est apparu dans de grands festivals dans le monde entier et a enregistré pour de nombreuses maisons de disques avec différents ensembles, groupes et en solo.

Au cours des 12 dernières années, il a exploré le potentiel de la technologie historique d'enregistrement et de reproduction du son, combinant des violons cornus, des phonographes et des phonographes à cylindre de cire, pour créer de la musique mécanique et acoustique contemporaine. Ce travail a été diffusé en Europe et aux Etats-Unis, et diffusé par la BBC, WDR, Deutschlandradio et d'autres. En 2002, alors qu'il résidait à Berlin, il a fondé Recording Angels, un projet utilisant des phonographes et des coupeurs de disques en acétate dans des performances, des installations et des ateliers. Des œuvres à grande échelle ont été commandées par MaerzMusik - Berlin, Sonic Arts Network et la BFI South Bank.

Il est titulaire d'une bourse de l'AHRC et a un doctorat de l'Université Brunel de Londres, combinant la recherche basée sur la pratique et la recherche organologique sur les premières formes d'amplification mécanique. Il a été nommé artiste sonore en résidence du London Science Museum en 2012.

## IAGOTCHI

Les *Igotchis* 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. Les *Igotchis* réactivent les mythes, ces espaces de rêveries communes nous permettant de comprendre et créer notre monde. Rêvons avec les créatures virtuelles de Rocio Berenguer.



### Artistes

Rocio Berenguer, dramaturgie, mise en scène — Alexandre Saunier, numérique, nouveaux médias.

### Chercheurs associés

Benoit Favre - Laboratoire d'Informatique Fondamentale de Marseille.

### + LE FORUM

→ [Retrouvez Rocio Berenguer, dramaturge et metteure en scène dans les tables rondes « Intelligence artificielle et illusion du vivant » — JE 08 / 10H30 \(p.69\) et « Corps, rites et technologies » — VE 09 / 10H30 \(p.71\)](#)

### → JOURNÉE PROFESSIONNELLE

[Rocio Berenguer interviendra également dans la table ronde « Penser l'humain à l'heure de l'IA » — ME 07 / 14H30 \(p.77\)](#)

### GENÈSE 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 *Igotchi*, nous désirons une relation d'altérité nouvelle, nous explorons la relation humain/intelligence-artificielle : que pouvons-nous imaginer et rendre possible ?

*Igotchi* fait coexister 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 médium à part entière ouvrant des perspectives de création nouvelles.

### NOTE D'INTENTION

*Igotchi* 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 *Igotchi*, 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 *Igotchis* 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. *Igotchi* 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-crédation 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 *Igotchi*, nous désirons une relation d'altérité nouvelle, fondée sur le partage et la redécouverte de ce que nous avons de plus beau : notre culture.

*Igotchi* fait coexister art (dramaturgie et sculpture), science (analyse et génération de texte et comportements), et technologie (jeu, informatique, et électronique). Depuis son origine, nous pensons *Igotchi* 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'*Igotchi*, 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.

### **ROCIO BERENGUER**

L'artiste multiforme unit diverses facettes dans son parcours professionnel ; actrice, metteur en scène, dramaturge, danseuse, chorégraphe et directrice artistique de la compagnie Pulso, elle déploie son univers grâce à ses créations qui entrent dans une démarche dramaturgique du corps et des nouveaux médias. Dans ces créations elle explore l'hybridation entre différentes disciplines. Actuellement elle se centre sur l'écriture de projets artistiques, où l'élément centrale est le corps, et la dramaturgie de l'œuvre qui intègre les nouvelles technologies comme un parti pris de l'écriture. Sa dernière création « corps/non-lieu » a été Lauréat 1er prix à la Biennale Internationale « Bains Numériques » 2014, Paris. Après avoir créé son solo, *Homeostasis*, elle continue à travailler sur « la décomposition du flamenco » afin d'approfondir son langage chorégraphique.

### **ALEXANDRE SAUNIER**

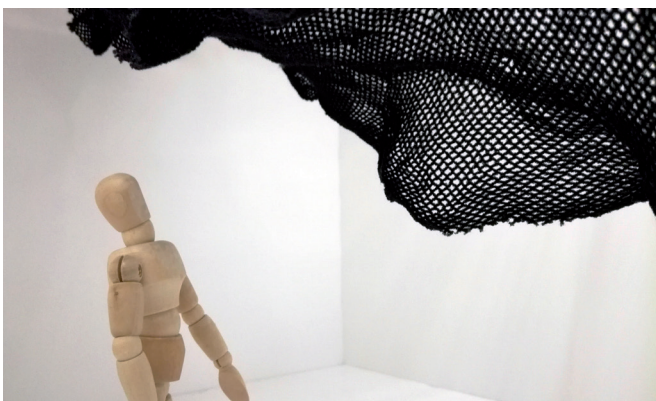
Il vit et travaille entre Montréal et Paris. Alexandre est un créateur interdisciplinaire. Il associe dans son travail systèmes physiques et informatiques afin de questionner notre perception des machines et de chercher un lien sensible avec les processus les plus abstraits. Disposant d'une formation couvrant les différents champs de l'ingénierie sonore et des systèmes interactifs, son travail s'inscrit dans le domaine du physical computing. Il poursuit actuellement un doctorat à l'université Concordia, Montréal, sous la direction de Chris Salter. Il y explore la façon de performer la lumière en développant et expérimentant des instruments lumineux, interrogeant ainsi le lien bidirectionnel entre les humains et les machines. Son travail artistique a été présenté dans plusieurs expositions et festivals tels que le festival Exit (Créteil), le Shadok (Strasbourg) ou la Nuit Blanche (Toronto). Il dirige également des workshops dans des contextes divers, dont la conférence Tangible, Embedded and Embodied Interaction '14 (Munich) ou l'Œil de Poisson (Québec).

## MACHINE VIVANTE CRÉATURE ARTIFICIELLE

La *Machine Vivante* est une structure filaire présentant des caractéristiques propres au vivant (morphologiques, biologiques et comportementales).

Qu'est-ce que le vivant ? Qu'est-ce qui le définit ? À quel moment peut-on dire qu'une entité, une machine, est vivante ? Cette machine artificielle a un corps, elle est sensible, se meut, réagit à des stimuli et elle apprend.

On a l'illusion qu'elle est vivante. Qu'est-ce qui fait qu'elle ne l'est pas ? L'installation présentée permettra d'étudier la vie artificielle de façon tangible. Venez observer, interagir et exprimer votre ressenti sur cette œuvre...



### Artistes

**Thomas Peyruse**, artiste roboticien — **Manon Schnetzler**, plasticienne bidouilleuse.

### Chercheurs

**Jean-Pierre Merlet**, chercheur du département Hephaistos à l'INRIA Sofia Antipolis — **Pierre-Yves Oudeyer**, chercheur du département Flowers à l'INRIA Bordeaux.

### Entreprises associées

KONEXinc — Pollen Robotics

### Partenaires du projet

Coproduction **Toulouse métropole** — **Le Quai des savoirs et Science animation** — En partenariat avec **Jean-Marc Matos / cie K-danse**.

### + LE FORUM

→ Retrouvez **Thomas Peyruse** dans la conférence « **Intelligence artificielle et illusion du vivant** » — **JE 08 /10H30 (p.69)**

### GENÈSE DU PROJET

Il s'agit d'un projet global à la croisée des arts, de la science et de la technologie. Si les secteurs d'activité sont aujourd'hui souvent très cloisonnés (disciplines complexes difficilement maîtrisables par une seule personne), ce projet a pour objectif de résulter d'une collaboration entre différents acteurs, tous spécialistes de leur domaine, et ayant une volonté de dépasser les frontières de leur discipline. Des artistes plasticiens et chorégraphes travaillent sur l'aspect plastique de l'installation (forme, mouvement etc.).

Des laboratoires scientifiques apportent leurs compétences en intelligence artificielle, robotique et biorobotique.

Des ingénieurs apportent un soutien technique (capteurs, treuils etc.).

### NOTE D'INTENTION

Dans l'histoire de l'art, les artistes ont été les usagers pionniers des technologies. Il s'agit d'usagers qui n'accueillent pas les technologies émergentes telles qu'elles ont été pensées ou développées dans les laboratoires de recherche mais qui, au contraire, les mettent à l'épreuve, les détournent afin d'offrir un nouveau regard. Ce projet travaille donc sur la définition et surtout le développement d'une « Machine Vivante ».

« Machine » et « Vivante » sont deux termes contradictoires. La question « qu'est-ce que la vie ? » a été abordée par de nombreux philosophes et scientifiques pour produire une liste de critères qui permettent de classer les objets du fait qu'ils sont vivants ou non. C'est donc un jeu infini de définitions.

Qu'est-ce que le vivant ? Qu'est-ce qui définit un être vivant ? Peut-on

appliquer ces caractéristiques à une machine pour créer l'illusion d'une créature animée ?

Le projet *Machine Vivante - Créature Artificielle* consiste à concevoir, réaliser et exposer une structure filaire que l'on pourrait considérer comme vivante.

À quel moment peut-on dire qu'une entité, une machine, est vivante ? Cette machine artificielle a un corps, elle est sensible, se meut, réagit à des stimuli et apprend. On a l'illusion qu'elle est vivante. Qu'est-ce qui fait qu'elle ne l'est pas ? L'œuvre proposée permet d'étudier la vie artificielle de façon tangible alors qu'elle est souvent seulement simulée virtuellement dans les laboratoires de recherche. Le public aura, de fait, l'occasion d'observer, d'interagir et de s'exprimer vis-à-vis de son ressenti par rapport à cette œuvre.

### DISPOSITIF

« Nous travaillerons autour du fil sous toutes ses déclinaisons. Nous proposerons une structure filaire abstraite pour se soustraire à toutes les représentations du vivant connues et se concentrer sur le mouvement. Nous allons donc créer une gamme de dispositifs capteurs et actionneurs utilisant le fil comme base. Ces composants étant pour le moment inexistants sur le marché, ce projet sera source d'innovation.

Les enjeux de cette installation sont de comprendre les problématiques actuelles hommes / machines dues au développement de la technologie et de la robotique.

Ce projet nous permettra de travailler avec des chercheurs scientifiques autour de thématiques très présentes dans l'actualité numérique (intelligence artificielle, autonomie, décision etc.).

Nous espérons que l'exposition de ce projet permettra au public de mieux comprendre certaines notions sur lesquelles beaucoup de chercheurs travaillent actuellement, et donc d'initier une prise de conscience de notre environnement et de les inviter à devenir acteurs de l'évolution de nos sociétés actuelles. »

**Thomas Peyruse et Manon Schnetzler.**

### **THOMAS PEYRUSE**

De formation ingénieur en automatique-robotique de l'École Centrale de Nantes, Thomas Peyruse a travaillé pendant dix ans dans le contrôle autonome d'engins spatiaux et le pilotage d'avions civils et militaires. En parallèle, il a mené une recherche personnelle sur l'incarnation d'une intelligence artificielle à la lumière des neurosciences et de la robotique. Il a enfin pratiqué en amateur la scène comme comédien et clown sur différents projets.

Depuis 2015, il mène à temps plein une recherche sur les technologies de la robotique et leur utilisation en les questionnant sur la scène. Il travaille notamment dans la compagnie de danse Shonen de Éric Minh Cuong Castaing sur la mise en scène de machines humanoïdes (*Poppy et Nao*), de casques de réalité augmentée ou encore de drones au contact de danseurs. Dans la majorité des projets, les machines sont utilisées comme des marionnettes.

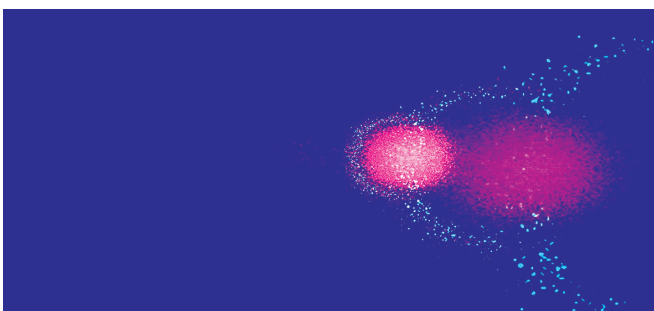
### **MANON SCHNETZLER**

Diplômée du Master Création Numérique de l'université Toulouse Jean Jaurès, Manon Schnetzler se considère aujourd'hui comme une plasticienne bidouilleuse. Passionnée par le détournement d'objets et convaincue que l'on peut traiter des sujets sérieux de façon drôle et décalée, elle tente, au travers de ses installations, de mener une réflexion sur les relations entre l'Homme et ses Machines.

Ses recherches, articulées autour des domaines de l'art, de la science et de la technologie, l'ont notamment amenée à travailler sur la notion d'empathie artificielle et à étudier la problématique de la surveillance exercée par nos objets technologiques.

## FRESQUE #2

*Fresque #2* constitue une extension de l'installation *Fresque #1*, développée dans le cadre du projet Europe-Japon FESTIVAL\* pour lequel Lionel Palun a été artiste associé. Cette installation sera proposée comme un laboratoire de psychologie comportementale in situ. Via la détection et le suivi de visage en temps réel, les chercheurs analyseront le rôle des contraintes que font peser «les contingences de renforcement». Les spectateurs seront ainsi acteurs d'une expérience scientifique où leur comportement face à l'installation modifiera l'installation elle-même et donc leur propre regard.



### Artiste

**Lionel Palun**, électro-vidéaste

En résidence à l'Atelier Arts Sciences depuis 2016 avec *Fresque #1* et à l'Hexagone depuis 2017 avec le soutien du Département de l'Isère dans le cadre des Scènes ressources.

### Chercheurs associés

**Yanik Miossec**, maître de conférences en Psychologie, Université de Lille, Laboratoire SCALab — **Laurent Madelain**, professeur de Psychologie, Université de Lille, Laboratoire SCALab — **William Guicquero**, CEA Leti.

### Partenaires du projet

Atelier Arts Sciences — CEA — Hexagone Scène Nationale Arts Sciences — Consortium du projet européen FESTIVAL — Université de Lille 3 — Conseil départemental de l'Isère — 720 Digital. Avec le soutien du fonds SCAN.

\* Ce projet a bénéficié du soutien du programme de recherche & innovation Horizon 2020 de l'Union Européenne (contrat de financement n°643275) ainsi que l'Institut National Japonais des Technologies de l'Information et de la Communication.

### DISPOSITIF

La proposition plastique constitue une extension d'une installation développée dans le cadre du projet Europe-Japon FESTIVAL (<http://www.festival-project.eu/>) pour lequel Lionel Palun est artiste associé. Pour cette installation il utilise une caméra programmable développée par le CEA-LETI qui permet la détection et le suivi de visage en temps réel ainsi que des nombreuses données en temps réel fournies par les différents partenaires du projet, intégrées comme une partition en temps réel pour la fabrication d'images.

Dans le cadre du présent projet, il utilisent des outils permettant le suivi de visage et le traitement de données en temps réel pour fabriquer une partition graphique, afin de proposer un dispositif qui fasse évoluer la vidéo en fonction des réactions des spectateurs. Dans un feedback vidéo (flux continu d'images en temps réel créée par une boucle captation-projection) le visage d'un spectateur apparaîtra et se transformera en flux de particules que le spectateur pourra piloter par ses mouvements. La composition graphique, le comportement du flux de particules, les couleurs, les mouvements et la création sonore évolueront en fonction des réactions du spectateur suivi mais également des règles d'interactions implémentées.

Une caractéristique fondamentale de ce dispositif est de permettre la manipulation en temps réel des images projetées dont les caractéristiques dépendent des valeurs de variables enregistrées et codées en continue issue d'une (ou de plusieurs) caméra filmant le public. Ce traitement permet notamment d'isoler et de suivre le visage d'un (ou de plusieurs) spectateur et les mouvements de ce visage constituent le signal d'entrée pour la manipulation des images. Par exemple le dispositif existant permet très simplement de faire correspondre à une direction de mouvement du visage isolé (droite gauche haut bas) une palette de couleur spécifique appliquée à l'image projetée de telle sorte que les teintes soient principalement dans une gamme de rouge si le visage se déplace vers la gauche et de bleu si le visage se déplace vers la droite. Le spectateur devient donc en quelque sorte le peintre des images qu'il regarde, mais puisqu'il ne connaît pas les règles de transformations il lui faut expérimenter en déplaçant son visage pour les découvrir.

Outre l'aspect ludique de ce dispositif, il constitue également une œuvre plastique à part entière dont l'architecte, Lionel Palun, contrôle les caractéristiques mais peut laisser une part plus ou moins grande à l'imprévu en manipulant les règles de transformations implémentées qui modulent le signal vidéo projeté.

Pour les chercheurs en analyse du comportement impliqués dans le projet (YM et LM) ce dispositif correspond à une forme artistique des situations qu'ils implémentent quotidiennement en laboratoire. En effet, leurs recherches portant sur le rôle des contraintes que font peser les contingences de renforcement (i.e. les relations entre réponses et modifications de l'environnement), leur travail expérimental consiste, dans la situation contrainte du laboratoire, à manipuler une ou plusieurs variables de ces contingences pour en étudier l'effet sur le comportement.

Ce dispositif de manipulation des images est utilisé pour réaliser des expérimentations in-situ portant sur le contrôle de la variabilité comportementale. Sur un plan scientifique conceptuel le contrôle de la variabilité des comportements fait en effet débat dans la littérature scientifique et deux conceptions opposées existent. Une large branche de la psychologie considère la variabilité comme résultant d'un bruit incontrôlable ayant des effets délétères sur la performance (puisque'il est inversement proportionnel à la précision des mouvements) que l'on s'attachera à minimiser par exemple par l'utilisation d'analyses statistiques basées sur la valeur moyenne du comportement. Inversement, l'analyse expérimentale du comportement place la variabilité au centre de son appareil conceptuel : L'hypothèse fondamentale étant que les comportements actuels résultent d'un processus de sélection passé lié aux conséquences des réponses, trois mécanismes

- la variation, la sélection et la rétention - sont fondamentaux pour décrire comment les comportements se modifient et se maintiennent au cours de la vie. On comprend ainsi pourquoi il existe une longue tradition de l'étude expérimentale de la variabilité comportementale dans cette perspective théorique, tradition qui a permis le développement d'un certain nombre de méthodes permettant la manipulation directe de la variabilité comportementale.

## **LIONEL PALUN**

Lionel Palun 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.

Lionel Palun est co-fondateur de l'association 720 Digital, membre de la collégiale du 102, membre du comité de rédaction du magazine trimestriel Revue & Corrigée et a été membre pendant 5 ans du conseil d'administration de Cité Danse. 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.

Professionnel dans le spectacle vivant depuis 2001, il travaille l'image numérique sous ses aspects les plus divers :

### **- Duo et Improvisation**

Le cœur de sa recherche actuelle est une série de duos (généralement improvisés) qui explorent la relation possible entre l'image et les autres arts scéniques (Image/Danse, Image/Théâtre, Image/Musique, Image/Lumière, Vidéo/Cinéma...). La légèreté du duo permet d'allier les exigences d'une recherche pointue avec des rencontres publiques régulières. Ces explorations lui ont permis de travailler avec des artistes aussi divers que Jérôme Nøtinger, Will Guthrie, Riojim, Christophe Cardœn, Delphine Dolce, Dominique Lentin, Sophie Agnel. C'est là que s'élabore l'alchimie qui irrigue ses pratiques.

### **- Performance vidéo**

La performance vidéo est l'outil des résidences de recherches et des créations in situ. Elle permet soit de commencer une écriture, soit de proposer une forme unique.

Créations vidéo pour des pièces chorégraphiques et théâtrales ou des concerts en collaboration avec différents metteurs en scène, chorégraphes, musiciens et collectifs (Camel Zekri, Yann Lheureux, Frédéric Tentelier, Broadway, Pascal Mengelle, Cédric Marchal, Anne-Marie Pascoli,...). Ces créations vidéos (partitions écrites ou composition instantanée) sont l'occasion de se confronter avec l'écriture d'autres artistes.

### **- Création sonore**

À partir du détournement physique du signal vidéo, il développe des outils numériques originaux pour projeter le signal vidéo dans des hauts-parleurs...

### **-Installations plastiques**

En parallèle à son travail scénique, Lionel Palun est régulièrement invité à proposer des installations vidéos et sonores (Condition Publique à Roubaix, Nuit Blanche de Metz, Collectif Brouhaha, ....).

### **- Ateliers et Interventions pédagogiques**

Il conduit régulièrement des ateliers avec différents public : étudiants des Beaux-Arts, école du spectateur, écoles primaires (projet Lumix avec l'association Muzzix), centres sociaux... Il a aussi assuré un travail de mise en scène et d'appréhension de l'image lumière pour l'Opéra de Lyon dans le cadre du projet *Kaléidoscope*.

### **- Création du logiciel In Videre**

Outre la maîtrise des outils professionnels de l'imagerie numérique et du multimédia, son travail ainsi que les compétences acquises lors de sa formation universitaire l'ont conduit à développer son propre outil de fabrication et de diffusion d'image, le logiciel In Videre, qui est à la fois une régie vidéo fiable et un instrument original pour l'improvisation et les performances vidéo.

+ D'INFOS / / / [www.lionelpalun.com](http://www.lionelpalun.com)

## ÆLI

Les intelligences artificielles suscitent aujourd’hui nombre de fantasmes et de débats contradictoires. Ce projet de recherche tente de creuser ce qui distingue l’être et son supplément d’âme. *Æli* est une intelligence artificielle « efficiente » développée dans une stratégie relationnelle avec l’humain sur le mode des affects et des émotions.

Sa vocation sera ici d’aimer et d’être aimé/e. Elle analyse les comportements d’un spectateur, en huis-clos, et naturellement entre en relation directe avec lui, par la lumière, par le son, par la voix, par la voix. Elle dialogue avec lui et sème le trouble.



### Artistes

**Frédéric Deslias**, co-conception, mise en scène, dramaturgie, sound design — **Laura Couto Rosado**, co-conception, design d’objet — **Vincent Palumbo**, design multimédia — **Benjamin Kuperberg**, développement informatique.

### Ingénieurs-chercheurs associés

**Laurence Cornez**, ingénieur-chercheur CEA LIST (Laboratoire Analyse de Données et Intelligence des Systèmes) — **Christelle Godin**, ingénieur-chercheur en biométrie CEA LETI — **Théophile Ohlmann**, psychologue cognitif, conseiller scientifique CEA.

### Partenaires du projet

Production **Le Clair Obscur, Digital Alchemy (ch)** — Production (en cours) — Coproduction **Atelier Arts Sciences** — Partenaires **CEA LIST, Région Normandie, Ville de Caen**.

## + LE FORUM

→ Retrouvez Frédéric Deslias dans la conférence « Intelligence artificielle et illusion du vivant » — **JE 08 / 10H30 (p.69)**

→ Retrouvez Lionel Palun et Frédéric Deslias dans la conférence « Attention intelligences ! » — **JE 08 / 14H (p.70)**

### → PROCHAINE EXPOSITION À PARIS

*Fresque#2* et *Æli* seront présentées lors de l’exposition « Attention Intelligences ! » imaginée par l’Atelier Arts Sciences qui investira le MAIF Social Club, à Paris **DU 17 MAI AU 4 AOÛT**.

→ **À VOIR** au cinéma le Club – Grenoble **HER** de Spike Jonze, pour poursuivre votre immersion dans l’intelligence artificielle, le **08 FÉVRIER / 20H15**, suivi d’une rencontre. Film projeté dans le cadre de **CINÉDUC**, l’un des volets de la **Maison des Enseignants** et de l’Éducation tout au long de la vie – Grenoble.

## GENÈSE DU PROJET

*Æli* est une Intelligence Artificielle efficiente développée dans une stratégie relationnelle avec l’humain sur le mode des affects et des émotions (une énième variation sur le Test de Turing), mais sa vocation (implicite) sera ici d’aimer et d’être aimé/e. Incarnée dans un objet connecté, *Æli* sera donc une I.A. truffée de capteurs qui analyse les comportement d’un spectateur, en huis-clos, et naturellement entre en relation directe avec elle : par la lumière, par le son, par la voix, cette entité singulière dialogue et sème le trouble.

Fruit d’une invitation de l’Atelier Arts/Sciences qui réunit artistes, designers, développeurs et chercheurs du CEA autour de la question des intelligences artificielles, ce qui distingue *Æli* d’autres installations interactives ou d’objets intelligents réside dans le moteur qui l’anime : en effet les nouveaux modules d’intelligences artificielles facilitent la fluidité d’interaction et créent une sorte de réponse « organique » pondérées par une machine à logique floue quand auparavant nos installations fonctionnaient plutôt à partir de machines à états linéaires ou binaires. Les réactions d’*Æli* même si modérées seront ici plus ouvertes, libres, évanescents, fluides, organiques etc. pourront même créer la surprise et de l’imprévu qui échappe à ses concepteurs, ce qui permet de nous rapprocher du vivant, et de nous questionner à juste titre sur ce qui distingue fondamentalement l’être humain du robot, au-delà même de son ADN logarithmique.

*Æli* serait donc un organe, un processeur, un algorithme affectif, un hub à cœur ouvert. Ce serait comme disséquer un animal pour voir son cœur battre. Ce serait comme ouvrir la porte sur la psyché d’un individu ; accéder avec pudeur à l’intimité d’un circuit électronique. *Æli* est une expérience totalement immersive et hypnotique, une lumière vivante dans une boîte noire. Elle pourrait nous révéler par son adresse et son étrangeté quelque chose de profondément enfoui en nous-même, affirmant sa singularité et sa force en surfant sur les rives de la vallée dérangement (ou uncanny valley \*) Comme Watson, l’ordinateur quantique d’IBM, qu’on consulte à distance. *Æli* serait un cœur qui agit sur le Cloud, à l’échelle d’Internet. On pourrait la consulter à distance. Il/Elle serait l’Add-On = l’affect que l’on imbrique au besoin dans nombre d’algorithme via un SDK.

*Æli* serait la donnée qu’il nous manquerait partout jusqu’alors à l’ère du digital : Le supplément d’Âme. Nous la/le visiterons ici, nous y donnerons accès en showroom, comme on visite la salle des machines ou un Datacenter : uniquement à des spectateurs badgés, et munis de blouses, gants, chaussures et masques. Un protocole, un rituel doit être respecté.

### DISPOSITIF : LE CORPS D’ÆLI

- *Æli* prend forme à partir d’un prototype de la smart lamp ALLA développée par le Studio Digital Alchemy.

- La lumière est un moyen d’expression majeur pour cette entité et son intégration dans le design est très important.

- *Æli* a la possibilité de communiquer sous d’autres formes que la lumière : sa voix par exemple peuvent se faire entendre à travers les vibrations des matériaux qui la composent.

- *Æli* pourra s’apprivoiser avec le toucher, le contact direct étant la base de la rencontre entre deux êtres vivants. L’entité aura donc en plus d’un cœur, une peau, une membrane sensible.

- L'incarnation d'*Æli*, dessiner et réaliser son corps nécessite une symbiose profonde entre la matière digitale et la matière analogique.
- Technologies et design de ce corps ne font qu'un : ils seront indivisibles, confondus, méconnaissables.
- Les matériaux qui composent *Æli* proviennent de la nature ou en sont des produits dérivés utilisés dans l'artisanat: céramiques, verre, bois, liège, cuir, fibres naturelles etc. Matériaux utilisés dans notre intérieur et notre sphère privée, ils permettent de faciliter l'intégration de cet être dans notre imaginaire/de nous projeter plus facilement avec ce nouvel être.

### **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 actuellement assistante d'enseignement dans le département Master Media Design à la HEAD-Genève. Elle est 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

### **FRÉDÉRIC DESLIAS**

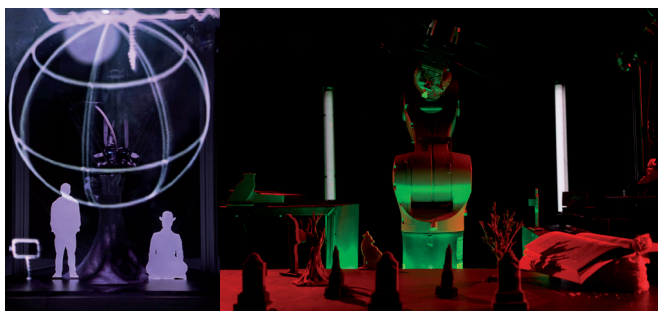
Implanté en Normandie depuis 2002, le Clair Obscur réunit autour de Frédéric Deslias un groupe d'artistes et de développeurs œuvrant au croisement des Arts Vivants et des Arts Numériques. La question de l'être dans des environnements computationnels est au cœur de la problématique du Clair Obscur. Nous explorons à travers des formes hybrides et des laboratoires, parfois spectacles, parfois performances ou installations, tant la question de l'humain au XXIe siècle que le futur des formes du spectacle. Le fond est la forme.

## ARTEFACT DISPLAY3D360

Le Laboratoire Visualisation Éclairage collabore avec le Théâtre Nouvelle Génération dans le but de mettre au point un dispositif visuel innovant. Ce dispositif s'insère dans une représentation théâtrale qui s'appuie sur différentes expériences visuelles. Les technologies développées sont basées sur un dispositif d'images flottantes donnant l'illusion d'une présence physique des objets représentés.

Par un jeu astucieux de réflexions géométriques qui concentre la lumière de plusieurs images réfléchies sera donnée une vision à 360° d'un objet tridimensionnel.

Le dispositif complet est conçu comme un carrousel transparent autour duquel les observateurs évoluent pour découvrir le monde flottant des artefacts, un univers peuplé d'objets qui nous regardent autant que nous les avons regardés.



### Artistes

Joris Mathieu et Nicolas Boudier, artistes-concepteurs du dispositif scénique / Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon.

### Chercheurs associés

Christophe Martinez, Frédéric Sermet, Yann Lee, Denis Sarrasin, Nicolas Clément - Laboratoire Visualisation Éclairage, CEA LETI.

### Coproduction

Atelier Arts Sciences

Ce dispositif a été imaginé dans le cadre d'une résidence à l'Atelier Arts Sciences.

## + LE SPECTACLE

→ [ARTEFACT le spectacle à voir à la MC2: Grenoble \(p.14\)](#)

### THÉÂTRE — INSTALLATION

[Sommes-nous de simples passants dans le songe des machines? Réponse à la MC2: DU 06 AU 10 FÉVRIER.](#)

## + LE FORUM

→ [Conférence d'Étienne Klein et Joris Mathieu — ME 07 / 19H30 à la MC2: Grenoble \(p.69\)](#)

→ [Retrouvez Joris Mathieu dans la conférence « Attention Intelligences ! » — JE 08 / 14H \(p.70\)](#)

→ [VE 09 / 12H30 pour un Midi Minatec à l'amphithéâtre de la Maison Minatec \(p.72\) avec Joris Mathieu, directeur et metteur en scène / Tng-Lyon et Christophe Martinez, chercheur CEA. Inscription indispensable \(\[www.minatec.org\]\(http://www.minatec.org\)\) à partir du lundi 05 Février.](#)

### → EXPOSITION À PARIS

[Vous pourrez retrouver une installation du spectacle ARTEFACT lors de l'exposition « Attention intelligences ! » au MAIF Social Club, à Paris, imaginée par l'Atelier Arts Sciences DU 17 MAI AU 4 AOÛT 2018.](#)

### GENÈSE DU PROJET

La difficulté de ce travail scientifique et technique repose sur l'écart entre la conception théorique du dispositif visuel et sa perception cognitive par l'observateur. Cette démarche se base de fait sur des allers-retours entre des approches empiriques et théoriques. Le cœur de l'activité se situe au niveau d'une surface micro-structurée transparente ayant des caractéristiques innovantes de concentration de la lumière. Par un jeu astucieux de réflexions géométriques, nous tentons de concentrer la lumière de plusieurs images réfléchies pour donner une vision à 360° d'un objet tridimensionnel.

Le dispositif complet est conçu comme un carrousel transparent autour duquel l'observateur peut tourner pour voir apparaître en son centre un objet animé.

### JORIS MATHIEU — Metteur en scène et directeur artistique

Après avoir fait des études supérieures (maîtrise en arts du spectacle), Joris Mathieu fonde avec plusieurs camarades la Compagnie Haut et Court à Lyon en 1998.

Féru de littérature comme d'arts plastiques, il privilégie l'adaptation de romans ou de nouvelles qui lui permettent de s'exprimer en tant qu'auteur scénique. Très vite, la compagnie est repérée sur la scène régionale et par les institutions. Elle est en résidence au Polaris de Corbas puis au Théâtre de Vénissieux. Joris Mathieu réfléchit ainsi à la place du théâtre au cœur de la cité et invente différents projets d'exploration et d'implantation sur un territoire.

Au cours de ces années, l'identité artistique de Haut et Court devient très claire et permet à Joris Mathieu d'affirmer des projets ambitieux dans leurs dimensions poétiques et littéraires comme dans leurs développements technologiques. Avec *Des anges mineurs* puis *le Bardo*, il entame un compagnonnage avec l'auteur Antoine Volodine, une des figures centrales de l'écriture contemporaine en France. Se revendiquant clairement théâtrales, ces formes mêlent intimement image, littérature, illusions d'optique, musique, nouveaux médias et machinerie traditionnelle. Cette écriture singulière s'adresse à tous les sens du spectateur. La Compagnie développe également un intérêt tout particulier pour le jeune public avec des adaptations de nouvelles.

Depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2015, Joris Mathieu est directeur du Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon. C'est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du Centre dramatique national de Lyon, en plaçant la création et l'acte poétique dans une perspective intergénérationnelle. Trouver des voies d'accès à l'art pour toutes les générations de public, inventer des dispositifs innovants pour aller à la rencontre des publics et en particulier des plus jeunes spectateurs, est au cœur de son projet.

L'innovation scénique, l'anticipation, l'imaginaire des sciences et des technologies étant des moteurs puissants de cette recherche créative.

## Spectacle

- 2016 *Hikikomori - le refuge* de Joris Mathieu en Compagnie de Haut et Court
- 2013 *Un jour je vous raconterai une autre aventure extraordinaire... Cosmos* d'après le roman de Witold Gombrowicz
- 2011 *Urbik/Orbik* d'après Lorris Murail inspiré par la vie et l'œuvre de Philip K. Dick
- 2011 *La Sphère d'Or* d'après Barjavel et Erle Cox
- *Sarapis* d'après Philip K. Dick
- 2010 *Le Bardo* écrit en collaboration avec Antoine Volodine
- 2006-2010 *Des anges mineurs* d'après Antoine Volodine
- 2005 *Microclimats* d'après Maïakovski, Cortazar et Botho Strauss
- 2004 *Notices, manuels techniques et modes d'emploi* d'après Laurent Gautier
- 2003 *Matin brun* (jeune public) d'après Franck Pavloff
- 2003 *Préambule à une déclaration mondiale de guerre à l'ordre* d'après Alain Turgeon
- 2002 *Gorges déployées* écriture collective
- 2002 *Le palais des claques* (jeune public) d'après Pascal Brückner
- 2001 *pH neutre* de Joris Mathieu
- 1999 *La méthode albanaise* d'après Lorris Murail
- 1998 *Kernok le pirate* (jeune public) d'après Eugène Sue

*Hikikomori - le refuge*, *Un jour je vous raconterai une autre aventure extraordinaire... Cosmos* et *Urbik/Orbik* ont été joués à l'Hexagone entre 2011 et 2016.

## **NICOLAS BOUDIER** — Créateur lumière, scénographe et photographe

Après avoir suivi des études d'automatisme et de robotique, il se tourne vers le spectacle vivant.

En 1992, il est diplômé de l'ENSATT et du GRIM en tant que concepteur lumière. Par la suite il est rapidement sollicité pour également concevoir des scénographies pour la danse et le théâtre. Depuis 1992, il conçoit et réalise la lumière et /ou la scénographie pour les spectacles de : Joris Mathieu, Lia Rodrigues, Yuval Pick, Gilles Pastor, Olivier Meyrou, Stéphane Ricordel, João Saldanha, Astrid Takche de Toledo, Carole Lorang, Shantala Shivalingappa, Ushio Amagatsu, Pina Bausch, Savitry Nair, projet Namasya dirigé par Shantala Shivalingappa, Enzo Cormann, Le Nordik Balck Theatre, Christian Giriat, Nathalie Royer, Denis Plassard, Philippe Pellen Baldini, Sylvie Mongin Algan.

## CARTOGRAPHIE COLLECTIVE DE L'AVENIR : JEU POUR LES GRANDS

Des cartes à grande échelle du monde, de l'Europe et du Département de l'Isère, deux actrices et un jeu de cartes et c'est parti ! Les actrices vous posent des questions : de quelle couleur est l'avenir ?

Que vous reste-t-il à faire ? À quoi servent les enfants ? Qu'est-ce que vous aimeriez défaire ?... Au fil des réponses, une cartographie écrite de l'avenir vient se superposer aux cartes du présent.

À échelle intime et collective, la compagnie vous propose de réfléchir où nous en sommes avec l'avenir. La parole est au centre de leur travail qui s'appuie sur des formations philosophiques spécifiques et des mises en jeu pour activer les concepts.

Cette cartographie pour les grands a été imaginée à partir du spectacle jeune public *On inventera le titre demain*, un spectacle d'avenir dont les enfants sont les héros.



### ATELIERS PARTICIPATIFS

(durée 35 min — à partir de 13 ans — sur inscription à l'accueil du Salon)

**JE 08 / 17H / 17H40 / 18H20**

**VE 09 / 17H**

**SA 10 / 10H15 / 11H / 11H45 / 14H45 / 15H30 / 16H15**

### Artistes

Rachel Dufour, conception, mise en scène et comédienne  
Chrystel Pellerin, comédienne - théâtre participatif (sans risque majeur).

### Chercheurs associés

Gérard Guièze, philosophe

### Partenaires du projet

Production **Compagnie Les guêpes rouges-théâtre**. La compagnie est conventionnée par le ministère de la Culture et de la Communication / DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, le Conseil régional Auvergne-Rhône-Alpes dans le cadre de l'aide à la compagnie, le Conseil départemental du Puy-de-Dôme. Elle est accueillie en résidence triennale de territoire par la ville de Clermont-Ferrand.

## + LE SPECTACLE

→ Retrouvez l'équipe artistique dans le spectacle pour jeune public *On inventera le titre demain*, une expérience théâtrale collective sur l'avenir que les enfants font.

À découvrir à l'Espace 600 DU 06 AU 08 FÉVRIER (p.61)

### LA COMPAGNIE LES GUÊPES ROUGES

La compagnie Les guêpes rouges-théâtre est née en 2002 à l'initiative de Rachel Dufour, metteuse 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 ».

La compagnie Les guêpes rouges-théâtre

### 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 rouge théâtre cherchent à ranimer le sens, l'engagement poétique des corps, l'engagement politique des mots.

## ORANGE

Orange travaille depuis de nombreuses années, au sein de ses laboratoires, sur une approche sensible de la représentation des données et du numérique. Dans ce cadre, au sein du projet de recherche Objets-Data, l'installation *SonaR* restitue d'une manière sonore et visuelle l'activité du réseau mobile à travers la perception sensible de l'activité humaine : la ville s'anime à travers l'activité mobile des habitants. Par ailleurs, Orange accompagne, avec la Art Factory pilotée par l'agence Décalab, des projets artistiques qui reposent sur les pratiques du numérique.

Pour concevoir leurs œuvres, les artistes sont soutenus en production, en moyens technologiques et par des experts, collaborateurs du Groupe Orange.

L'artiste a alors sa place dans l'entreprise. *Liaisons sous-marines* d'Agnès de Cayeux est une œuvre issue de ces collaborations entre Orange et des artistes. Par une série d'installations, *Liaisons sous-marines* plonge le visiteur dans les entrailles du réseau et des câbles sous les océans qui alimentent nos objets technologiques.



### Partenaires du projet

Orange — Art Factory

### Projet *SonaR*

Catherine Ramus, ingénieur, designer — Cezary Ziemlicki, data scientist — Pascal Taillard, designer sonore — Marc Brice, data developer — En collaboration avec Laps, agence de design sonore.

### Projet *Liaisons Sous-marines*

Agnès De Cayeux, artiste — Dans le cadre de la Art Factory Orange avec Decalab.

### **THÉMATIQUE MATÉRIALITÉ DU RÉSEAU** (temps de résidence : une année)

Agnès de Cayeux est une arpenteuse des récits, une conteuse qui nous emmène dans une histoire profondément poétique, mais aussi à la rencontre de l'âme de nos objets technologiques. Cette artiste du net art a travaillé pendant une année sur le site d'Orange Gardens et également au sein de la Collection Historique d'Orange, des archives papier et audiovisuelles, sur le bateau Pierre de Fermat d'Orange Marine et ses hangars de répéteurs à Brest. Elle s'est nourrie de ses différentes rencontres, de ses découvertes technologiques et quelquefois

insolites pour nous proposer sa vision du réseau. 99% de nos données passent sous les océans, chose que beaucoup d'entre nous ignorent.

L'installation de l'artiste est pensée comme une fiction, un récit protéiforme nourri des lectures de Victor Hugo, Maldoror et Lovecraft. De la biographie romancée de John Watkins Brett, inventeur du câble sous-marin et poète oublié, des objets trouvés, chinés dans le patrimoine industriel de la Collection Historique d'Orange.

Sommes-nous au cœur de la nature animale des câbles ?

Au cœur d'un monde de données réel, rêvé ?

### **AGNÈS DE CAYEUX**

Auteur *www*, elle regarde ce territoire de l'Internet depuis x années, de manière compulsive parfois. Comme chacun de nous. Elle télécharge, elle capte, elle copie-colle, sauvegarde et se souvient méthodiquement de ces données, les oublie parfois. Elle programme des écritures à distance. Auteur également de quelques bouquins de papier, elle se planque sous son écran connecté, revient du Grønland version techno fibre optique.

### **+ D'INFOS ///**

<http://www.makery.info/2017/11/07/vingt-mille-cables-sous-les-mers/>

<https://hellofuture.orange.com/fr/rendre-visible-linvisible-les-liaisons-sous-marines-par-agnes-de-cayeux/>

<http://agnesdecayeux.fr>

<http://visu.sciences-du-design.org/2.html>

## PEUF\* FICTION : CHUTE DE NEIGE

À l'occasion des 50 ans des JO de Grenoble, les étudiants du Pôle de Design du Lycée Argouges à Grenoble - BAC STD2A et BTS Design Graphique proposent de faire découvrir leurs créations graphiques 2018.

**PEUF FICTION**, est un mapping vidéo qui sera présenté lors du Salon ainsi qu'aux pieds de la flamme olympique à Chamrousse le 26 février. Leur création — performances et films d'animations — est fondée sur la transmission de la mémoire de la ville et de la région, la culture de la montagne et des technologies de pointe... Le **JE 08**, les élèves proposeront tout au long de la journée des «Peuf performances» ludiques : «Chute de neige», «Grefe olympique» (défilé de mode), «Trou noir» («téléportation» dans l'espace temps, 1918, 1968, 2018, 2068), «Minatec et Nanotec», «Piñatas», «Meringue», «Triplé», «Origami Kirigami».

\*Peuf du patois savoyard «poussière» par extension «neige poudreuse».



### L'équipe « PEUF-PROF »

**Audrey Balland, Jérôme Bedelet, Geneviève Grousson-Troyes, Dorine Rambur, Marie Dalcol**, design graphique, arts visuels, design d'espace, design de mode — **Vincent Mangin**, génie optique (laser), **Chafika Rabehi**, physique (fibres optiques).

### L'équipe « PEUF-PRO »

**Bernard Ciancia**, photographe — **Julia Frumy**, graphiste — **Wakiko Tsuboi**, origamiste — **Thierry Duchêne**, animateur multimédia — **Cyril Pacrot**, graphiste photographeur — **Marco Gentil**, éducateur à l'image au Méliès.

### Partenaires du projet

**Chamrousse Alpes France** — Office de tourisme de Chamrousse — **Deux-Ponts, Manufacture d'Histoires** — Région Auvergne - Rhône-Alpes.

## 7 THÈMES (PERFORMANCES ET FILMS)

**7 SCÉNETTES** (Happening) inventées et exécutées « in situ » par les élèves animeront l'espace le jeudi 8 février à Minatec et le 26 février sur la place de l'office du tourisme de Chamrousse, où se tient la flamme olympique.

### « CHUTE DE NEIGE »

Les élèves prenant à partie des passants, mettront en mouvement une sculpture cinétique souple de plusieurs mètres de haut, volume filaire suspendu à un sous-plafond en macramé, réalisée à la manière de Rafaele Sotto, évoquant par sa géométrie une chute de neige.

### « TROU NOIR »

À ce prélude qui campe le décor des JO, succédera le tunnel « trou noir » qui ouvrira une nouvelle voie à l'espace-temps complètement distordu par la gravité. Univers 1918 / 1968 / 2018 / 2068... Autant de galaxies à traverser pour des ballons de baudruches blancs, poussières d'étoiles, particules élémentaires s'échappant comme des flocons d'un canon à neige. Un squelette d'anneaux sera revêtu de toile extensible, portés par les élèves comme des dragons en papier dans une fête chinoise (plusieurs modèles, base de travail, 5 anneaux de houla hoop par tunnel d'environ 3 à 4 mètres).

### « MINATEC ET NANOTEC »

Aux lois de la physique du big bang et dans cet odyssee de l'univers JO, se succéderont macro et micro (son, poème récité en boucle) « Minatec et Nanotec ». Une avalanche de nanoparticules, minuscules bouts de papier ultrafins et autres matériaux, sera projetée dans l'espace par une petite équipe d'élèves déguisés en grosse poussière dérangeante, mobiles et actifs dans l'espace du salon ou dans la station. Dans l'averse de « peuf » incontrôlable passent le coach « Nano » et ses trois champions de hard-bosses, véritable pulsar et ses étoiles, se propulsant de JO en JO grâce à leurs skis en nanomatériaux.

### « TRIPLÉ »

Une installation de type fête foraine est animé par des élèves dans un hommage à Jean Claude Killy et à ses trois médailles d'or. Une cloison en bois, décor à trou, permet au passant de mettre la tête dans le panneau dessiné et de se faire photographeur sur l'une des trois marches du podium. Des interventions symboliques font revivre le grand chelem : descente, géant et slalom.

### « PINATAS »

Une effigie des JO (mascotte, shuss) est réalisée en carton et les élèves tapent avec des bâtons de skis pour libérer des *goodies*, petites figurines en papier découpé au laser. Cette *Piñatas* « culturelle » s'organise autour de l'histoire des JO de Grenoble et de ses symboles. Les *goodies* en papier découpés peuvent servir de pochoir, de petits tableaux, d'objets souvenirs. La découpe numérique apporte une dimension sensible et poétique aux petits objets réalisés (effets graphiques forts, silhouettes, patterns, pli, contre-pli, origami, etc).

#### « MERINGUE »

Une partie de tartes à la crème avec, comme point de départ, un extrait de film où Laurel et Hardy provoquent « La bataille du siècle », la plus burlesque et gigantesque de l'histoire du cinéma. Cette performance sera réalisée par les élèves avec des nano-portions ! Et pas forcément avec de la crème ! Pendant ce temps, à l'écran (vidéo-projection) un court film d'animation en Stop Motion (image par image) très poétique, calme et féérique fera revivre un moment des JO sur un décor en gâteau, créé en collaboration avec l'artisan pâtissier de Saint-Martin-d'Uriage Eddie Gigogne. Avec lui, les élèves auront composé un décor miniature en gâteau épousant le relief topographie de la station du recoin et en particulier des pistes 13 et 19 ! Dans cette sorte de mapping, l'effet Peuf est garanti grâce à l'utilisation de plusieurs types de meringue et nappage de pâtisseries, durs ou mous comme la peuf (fondante, croustillante, trafolée, etc). Le dessin animé fera bouger des miniatures, nano-objets entre food-art, théâtre décor en carton pâte, et fausse bûche de Noël sur laquelle les petits sujets s'animent puis sont mangés par leurs créateurs.

#### « ORIGAMI »

Un nano-atelier de fabrication de boule de neige et autres objets montagnards se tiendra à Minatec et à Chamrousse sur un coin de table. Tout en origami ! Trois formes archétypes chères aux artistes du « Bauhaus », la sphère, le cube, et le prisme triangulaire seront utilisés en tenant compte de leur portée symbolique. Ils seront obtenus à partir d'une surface de papier fin carrée de 15x15 cm, format dicté par la tradition japonaise. Ils « transgresseront » un peu les coutumes en perforant et rainurant (nano-patterns) les feuilles à la Manufacture d'Histoire des deux ponts à Bresson ou au lycée. À voir : un film d'animation tout en blanc, lumière et ombre, qui mettra en mouvement ces petites œuvres de papier fragiles...

## LA NUIT — LA BRUME

« Enfant, je parlais la nuit avec mon père dans les forêts tropicales » nous raconte l'auteur.

« La nuit tombait, les brumes se levaient, dévalant pentes et coteaux. Les insectes sortaient de leurs refuges, traversaient les vallées, attirés par la lumière de la lampe à pétrole. »

*La Nuit - La Brume* est une évocation visuelle, sonore et interactive de ce monde méconnu. Faire revivre d'une certaine manière l'esprit d'observation et le respect du vivant porté par Henri Fabre au XIX<sup>e</sup> siècle et convier le spectateur à explorer la vie qui s'y cache, c'est ce que nous propose cette installation !



PERFORMANCES (durée 15 min)

JE 08 — VE 09 / 10H30 / 14H / 16H / 17H

SA 10 / 11H30 / 14H / 16H / 17H30

Installation interactive accessible en dehors des temps de performance.

### Concepteurs du projet

Christoph Guillermet, conception et création multimédia — Frédéric Duzan, sound design — École de Théâtre Kokolampœ et le Kazlab, Guyanne, La Servante, Martinique, captations sonores tropicales — Éric Lamy, lumière — Jacques Bouault, électronique — Philippe Blanc, Patrick Prévost, construction.

### Partenaires du projet

Co-production : Compagnie 1-0-1 -

Théâtre pour 2 mains - La Servante, Martinique. Avec le soutien de l'Espace André Malraux, Joué-lès-Tours — La Charpente, Amboise — Le Château Éphémère, Carrières-sous-Poissy — MANIFACT Kazlab, Guyanne.

### NOTE D'INTENTION

« Enfant, je parlais la nuit avec mon père dans les forêts tropicales. Au creux de la nuit, l'apprenti chasseur de papillons que j'étais s'endormait dans les fougères, au milieu des brumes et de la chaude moiteur de la forêt.

Bercé par les sons de la nuit tropicale, je remarquais ça et là tel un insecte sous une fougère, ou le long d'un tronc. Sous mes yeux la vie discrète s'éveillait, intimement imbriquée au végétal luxuriant.

C'est donc une immersion dans ces nuits de brume de mon enfance que je propose au spectateur : une exploration visuelle et poétique du grand cycle de la vie et de la mort, une ballade rêveuse au travers de laquelle un enfant se perd dans la nuit. Contrairement aux contes de Grimm, mon petit aventurier explorateur s'y perd plutôt en confiance, sans peur. Il est fasciné par ses découvertes du vivant qui se révèlent à chacun de ses pas.

C'est ce qu'apporte une forêt la nuit, avec la brume qui vous enveloppe : une douce présence qui vous accompagne et vous protège, prête à vous laisser découvrir une partie de ses secrets. » Christoph Guillermet.

### SYNOPSIS

Autour d'une lampe à pétrole, des papillons tournoient. Un père non loin de là. Une silhouette d'enfant essaie de les attraper avec son filet à papillons. Il court après eux, agitant son filet dans tous les sens : course dans les bois la nuit.

Au milieu des fougères, l'enfant, fatigué, seul dans la nuit, s'assoupit dans la brume...

Un papillon sphinx volette, faisant du surplace comme un colibri. Sa longue trompe butine les fleurs. L'enfant, qui s'est réveillé, approche sa main. Le sphinx s'en va plus loin. L'enfant le pourchasse avec son filet et ... se retrouve de nouveau seul au milieu de la forêt. Il regarde autour de lui. Les fougères bougent ! Sur une mangue un longicorne mange le fruit. Il se dresse. Ses mandibules sont énormes, ses grandes antennes se couchent, prêtes pour la bagarre.

La silhouette de l'enfant s'enfuit en courant... Il court dans les fougères, entre les racines d'arbres et... tombe.

Par terre, sous les yeux de l'enfant, le crapaud s'avance, tire sa langue et gobe les moustiques. Il s'approche d'une mare et commence à pondre un chapelet d'œufs. De petits alevins en sortent.

Un dytique plonge pour les manger. Accroupi sur une roche, l'enfant se relève et se remet à marcher. Quelques branches de goyaviers en hauteur. Ici une araignée tisse sa toile. Une guêpe s'y débat. L'araignée s'approche, l'endort de ses crocs et tisse le cocon. Un monsieur araignée, tout petit, s'approche...

Évitant de justesse la toile, deux papillons se font la parade. Ils s'étreignent en vol et terminent sur une feuille leur accouplement. La femelle pond ses œufs. Des chenilles éclosent et mangent toutes les feuilles ! Dodues, elles se transforment en chrysalides. Une puis deux, puis trois chrysalides se déchirent, un papillon laisse couler ses ailes, puis s'envole, suivi d'autres. Tous ces papillons s'envolent dans la nuit. C'est la pluie de l'orage. L'enfant court s'abriter sous un arbre aux larges feuilles tropicales. Il pleut à grosses gouttes. Sur les feuilles la pluie rebondit. La canopée s'étend, le végétal et les lianes envahissent l'espace, et montent. Les feuilles découpent l'espace comme une cathédrale.

La pluie s'arrête, c'est le petit matin. L'aube se lève, et avec elle la couleur. Au pied de l'arbre, un bousier pousse sa boule. Sur le tronc deux mantes religieuses se battent, un phasme sur une branche se camoufle, le caméléon se fige puis reprend sa progression. Alors que l'enfant regarde le jour percer dans les feuilles, la main d'un papa se pose sur son épaule. Le père décroche la lampe à pétrole. Les deux silhouettes, main dans la main, filet à papillons sur l'épaule, disparaissent au milieu de la forêt colorée.

## **DISPOSITIF DE NARRATION**

*La Nuit - La Brume* est un dispositif de 2m50 à 2m70 de large par 1m50 de profondeur. Toute la narration est visuelle et sonore.

Le tablier est composé de plusieurs générateurs de brume. C'est une brume d'eau lourde et dense qui a la qualité de retomber très rapidement. Elle forme un rideau circulaire qui est manipulé par l'instrument.

Des petits réseaux d'air sculptent et font voyager la brume, lui donnant plus ou moins de corps, plus ou moins de densité et d'expansion. L'image vidéo se dépose sur la brume à la manière d'un holograme. La vidéo projection en contre jour devient volume brillant. Les flux d'air qui poussent la brume lui donnent une texture vivante, fantomatique. Les images sont comme animées d'un feu intérieur, vibrant, vivant. Les animations vidéos d'insectes et animaux apparaissent et disparaissent. Elles sont traitées de manière abstraite, en silhouette. Le jour amène la couleur et le détail.

Le spectacle se décline en installation interactive. Le fil de découverte est choisi par le public grâce à un instrument : sous les fougères, l'orage, le cycle de vie des papillons... Cet instrument est muni de capteurs de distance, qui permettent de faire se lever les rideaux de brumes, et contrôler des flux d'air qui vont la modeler. La brume fait alors apparaître la vidéo.

Le public peut s'approcher et découvrir dans la brume le monde tropical qui vit. Le rideau de brume forme une sorte de dôme circulaire, qui peut acquérir plus ou moins de densité à volonté. Les scènes de projection et leur environnement sonore peuvent être choisies depuis l'instrument.

## **LA COMPAGNIE 1-0-1**

Elle est composée d'artistes-techniciens spécialisés dans la lumière, la musique et les arts numériques. Elle crée des projets où la technologie donne naissance à de nouveaux outils permettant de s'exprimer autrement, par une manipulation et une transformation de la matière. La technologie et ses moyens ne sont pas une fin en soi. Il s'agit d'explorer et d'exprimer, donner à ressentir des émotions plastiques.

La Cie 1-0-1 a d'abord travaillé sur un grand cycle autour du sable qui vole : les spectacles *PSCHUUU*, *I-REEL*, *HARAKA*. *PSCHUU*, première création de la Compagnie 1-0-1, a notamment joué 180 fois depuis sa création en avril 2014.

## LE PALAIS DE LA MEMOIRE

*Le Palais de la Mémoire* est une sculpture sonore collective, proposant au public de déposer des souvenirs sonores dans l'espace, pour les convoquer à nouveau et les partager dans un processus créatif. Au départ, *Le Palais de la Mémoire* est un moyen mnémotechnique, pratiqué depuis l'Antiquité, puis disparu à la Renaissance, qui permet de mémoriser de longues listes en les disposant dans des lieux imaginaires. Installation métaphorique de cette mnémonique, *Le Palais de la Mémoire* transforme le lieu dans lequel elle est exposée. L'espace physique résonne alors des différents souvenirs livrés par les participants en une polyphonie temporelle.



### Chercheur, artiste

**Greg Beller**, directeur du département Interfaces Recherche et Création de l'IRCAM et directeur artistique de la compagnie Synekine.

### Partenaires du projet

**Idex Bordeaux, Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique -**

**Université de Bordeaux - CNRS - INP, Bordeaux — NFC Interactive, Bordeaux — SCRIME, Bordeaux — N+N Corsino, Marseille — Scène 44, Marseille — Ubris Studio, Marseille — IRCAM-Centre Pompidou, Paris — SYNEKINE, Paris — Formes Élémentaires, Paris — ADAMI Culture Experience Day, Paris — Festival d'Avignon — Georgia-Tech University, USA GA.**

### GENÈSE DU PROJET

Installation métaphorique de cette mnémonique, *Le Palais de la Mémoire* transforme le lieu dans lequel elle est exposée, en une sculpture sonore collective. Chaque participant est impliqué dans la création d'une œuvre collaborative, dont il constitue l'une des multiples voix. Ses gestes agissent en révélateur de la sculpture invisible. Il peut y contribuer en déposant des éléments d'histoires, des sons, ou encore des chansons qu'il peut immédiatement reconvoquer dans un processus créatif. Forum virtuel mais pourtant bien audible, *Le Palais de la Mémoire* agit en révélateur des frontières de l'intime, confrontant le participant à l'exploitation directe et immédiate de son empreinte vocale par les autres. Dans cette médiation, l'espace physique pourtant vide, résonne des différents souvenirs livrés par les participants en une polyphonie temporelle.

### SYNEKINE

Compagnie de spectacle vivant, qui mêle arts et sciences dans un esprit de recherche. Fondée par Greg Beller, artiste sonore et chercheur, elle héberge des artistes provenant de divers horizons, comédiens, danseurs, musiciens, circassiens, conteurs, plasticiens, ainsi que des chercheurs scientifiques et des développeurs de nouvelles technologies. Cette promiscuité produit des spectacles à mi-chemin entre la musique, la danse et le théâtre, dans lesquelles la technique et le jeu scénique entrent en symbiose. Certaines innovations techniques constituent des installations qui interrogent notre perception du monde. Sans chercher à augmenter le réel ou à fabriquer des post-humains, il s'agit bien ici de révéler l'Homme à Lui-même par tous les moyens. Recherche artistique avant que d'être politique, les réalisations de SYNEKINE entrent en vibration avec les éternelles questions philosophiques...

### GREG BELLER

Son, voix, geste, mouvement, expressivité, émotion, Greg Beller est artiste et chercheur dans les arts numériques, la musique et le spectacle vivant.

Normalien et auteur d'une thèse de doctorat sur l'expressivité dans la parole et la musique, il fonde la compagnie Synekine dont il est le directeur artistique.

Directeur du département Interfaces Recherche et Création de l'IRCAM, il collabore avec des artistes et des chercheurs dans la conception, la création et la performance de moments artistiques.

+ D'INFOS /// [www.gregbeller.com](http://www.gregbeller.com)

## LES SPHÈRES CURIEUSES JONGLERIE TÉLÉKINÉTIQUE

L'artiste nous propose un voyage à travers une nouvelle façon de jongler emprunte de science fiction... Sans contact physique les objets/drones voleront suivant le rythme voulu par le manipulateur : tendant une main gantée vers un de ces drones le jongleur les guide. Ces drones suivent alors les mouvements de sa main, comme hypnotisés et, à ce titre donnent l'illusion d'être animés et vivants.

Une nouvelle façon de jongler prend vie où poésie et technologie se rencontrent !



**PERFORMANCES (durée 15 min)**

**JE 08 — VE 09 / 9H15 / 10H15 /**

**11H15 / 14H15 / 15H15 / 18H15**

**SA 10 / 10H15 / 11H15 / 14H15 15H15 / 16H15 / 18H15**

### Artiste

**Antoine Clée**, circassien

### Chercheurs associés

**Martin Hachet**, chercheur Centre

INRIA Bordeaux — **Damien Clergeaud**, doctorant Inria - interaction en réalité virtuelle et jonglage — **Thibaut Lainé**, ingénieur Inria - spécialiste mécatronique — **Julia Chatain**, doctorante Université de Bordeaux - interaction avec des drones — **Le Cirque Inachevé** — **Benjamin Kuperberg**, Cie Organic Orchestra — **Bitcraze Maxime Agor**, chercheur.

### Partenaires du projet

Lille Ville d'Art du Futur — Centre Régional des Arts du Cirque de Lomme — La Barcarolle, Arques — Centre Culturel Georges Brassens, Saint-Martin-Boulogne — Maison Folie Wazemmes / Moulins / Le Flow, Lille — La Ferme d'en Haut, Villeneuve d'Ascq Substances, Lyon — INRIA de Bordeaux — Programme arts et sciences de l'IdEx Bordeaux — Festival FACTS, Bordeaux — Archaos, Pôle national cirque Méditerranée.

## GENÈSE DU PROJET

Un artiste en scène et cinq drones derrière un filet de protection. Tendait une main gantée vers l'un de ses drones, le jongleur le guide désormais, il suit les mouvements de sa main, comme hypnotisée et, à ce titre, vivant. Sans ne jamais toucher aucune de ces sphères qui gravitent autour de lui, le manipulateur agit sur leur position dans l'espace. Il en pointe une et d'un simple pli du doigt, la fait se rapprocher ou s'éloigner, la fige, la remet en mouvement, ou lui intime l'ordre de poursuivre un cycle de mouvement comme par exemple un cercle (échantillonneur de mouvement ou sampleur cinématique). Il la laisse ainsi vivante, mouvante, tandis que son autre main envoie déjà un ordre à une autre sphère en lévitation. Se tient alors un ballet d'objets volants, occupant un important volume (10m x 10m sur 6m de hauteur environ) adaptable, entre domptage et jonglerie futuriste....

Techniquement, le manipulateur sera équipé de gants capables de détecter la flexion des doigts, l'orientation et l'accélération de la main. Ces informations seront ensuite traitées et interprétées pour être associées à une commande (sélection d'un drone parmi un ensemble, déclenchement d'une boucle de live-looping, contrôle du paramètre de vitesse...). Ces commandes seront enfin transmises aux drones qui effectueront les trajectoires associées.

## NOTE D'INTENTION

Les recherches qui sont menées ici visent à augmenter la réalité d'un circassien (jongleur, danseur-acrobate, clown), ses possibilités de déplacement et d'interaction avec le monde tout en ne perdant pas de vue une envie de récit, « de discours dans lequel domine le jeu du suspens, de la curiosité et de la surprise. » (Meir Sternberg).

L'angle d'attaque est la relation qui peut exister entre l'humain et la machine. La présence de cette dernière continue de s'intensifier et donne lieu à des utilisations de plus en plus loufoques : marcher dans la rue les yeux rivés sur son GPS, l'utilisation de SMS entre deux personnes autour d'une même table... Le développement de pathologies spécifiques comme l'addiction au smartphone aurait pu sembler difficilement envisageable il n'y a pas vingt ans. Ici, il s'agit de sortir la machine d'une utilité immédiate et de permettre à un artiste de s'emparer de ces possibilités technologiques en leur donnant une place tout aussi importante que celle qu'on leur confie dans nos vies quotidiennes. L'objectif étant de faire en sorte que ces objets connectés, ces machines, en viennent à s'humaniser dans le processus d'interaction. Sans faciliter ni rendre plus difficile l'ordinaire artistique, ils/elles déplacent simplement la nature des possibilités.

Ce projet se propose de traiter la relation humain/machine, sans manichéisme en donnant à voir les enjeux de contrôle et de dépendance qui peuvent s'exercer entre les deux : tantôt l'humain domine la machine, tantôt l'inverse, afin de distancier le regard du spectateur et l'inviter à la réflexion quant à la place que prennent les robots dans sa propre vie.

Coordonnée par Antoine Clée, l'équipe des *Sphères Curieuses* cherche à robotiser des balles de jonglerie, à en faire des machines pour leur donner une liberté de mouvement indépendante, a priori, de la volonté du manipulateur.

En les commandant par système radio, que ce soit au sol ou

dans les airs par l'adjonction de drones, ou en les détectant afin que ceux-ci laissent une trace de leurs mouvements sur un écran vidéo, ces recherches permettront une interaction directe (c'est la possibilité technique de détection de l'objet qui entraîne une réaction de la part de l'humain), ou bien dramaturgique (c'est ce que permet de raconter la capacité de mouvement de l'objet/machine, qui est traité. La technologie, bien qu'ici ultra présente, passe au second plan).

Le travail de la relation du corps à l'objet est fondamental dans la démarche artistique du Cirque Inachevé. Autonomiser l'objet en faisant une machine, c'est élargir le champ des possibles relationnels, c'est pouvoir lui donner une volonté propre, un caractère. C'est l'humaniser pour que devienne tangible, un univers dans lequel il parvient à la vie. Il s'agit d'emmener le statut de l'objet au-delà de sa condition. De manipulé et passif, il accède à un rôle de partenaire. Pourra alors naître une forme de dramaturgie burlesque de concurrence/coopération dans laquelle les jeux de pouvoir se résolvent dans l'irrationalité du clown.

Le projet tend à traiter une question de société à travers la relation humain/machine et opère à travers le prisme des Arts du Cirque et de l'absurde. Le parti pris ici, est de penser la question du lien humain/machine dans un autre contexte que celui de l'aide au travail quotidien ou à la consommation instantanée, de s'en distancier pour laisser la place à ce que ce lien peut avoir de drôle, de touchant, de beau, et de mettre en avant un décalage souvent saugrenu... Tantôt burlesque, tantôt esthétique, il permet la création d'un espace de poétique numérique qui transcende le lien entre la créature et ses créateurs.

## **LE CIRQUE INACHEVÉ**

Compagnie de cirque contemporain fondée en 2007 par Antoine Clée et Thomas Dequidt. Jongleurs de formation, ils se retrouvent autour d'une volonté d'impulser une dimension physique et dramaturgique à la manipulation d'objets.

## **ANTOINE CLÉE**

Il intègre l'École de Cirque de Lyon en 2004, puis celle de Lomme jusqu'en 2007.

Sportif et musicien depuis l'enfance, il pratique intensivement la jonglerie dès 2001 puis la danse pour se spécialiser dans la danse contact et l'acrobatie dansée. Il tend vers toujours plus de polyvalence et se forme également au clown à l'école de Lyon, puis approfondit sa formation en jonglerie et s'initie à la mise en scène dès le début de l'année 2006.

Fort de ces différentes compétences, il crée en 2007 avec son comparse Thomas Dequidt, Le Cirque Inachevé. Il crée également en 2007 *La République des Tubes* avec Laurent Petit, ainsi que « L'heure des Thés », thé-spectacle sous yourte avec la compagnie 100 visages. 2009 voit la sortie de la première création du Cirque Inachevé : *Piste & Love* qui tourne depuis sous différentes formes, en rue et en salle. Sélectionné pour les festivals Nord pas de Calais/Picardie en scène, Normandie en scène et prix du public 2010 au festival *Au Bonheur des mêmes* (Le Grand Bornand), ce spectacle arrive aujourd'hui à plus de 180 représentations, et les deux protagonistes sentent le besoin de voguer vers d'autres horizons.

## **THOMAS DEQUIDT**

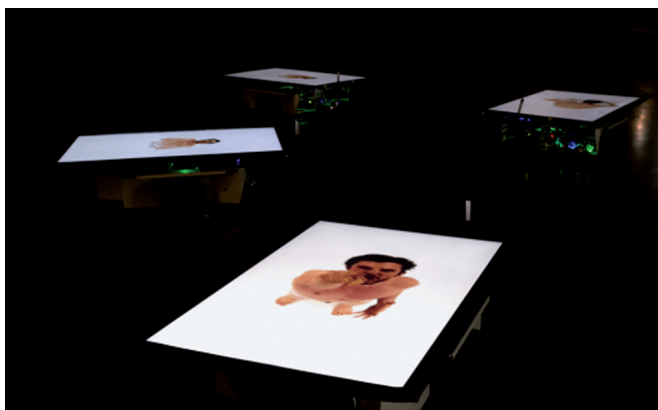
Il se forme à l'école Piste d'Azur de Mougins (06) en 2003 puis au Centre des Arts du Cirque de Lomme (59) de 2004 à 2007. Durant ses formations, il découvre notamment avec Emmanuelle Pepin la richesse du regard, de l'écoute et du ressenti dans le plaisir du mouvement. Thierry André lui transmet son approche du jonglage, cette façon d'axer l'approche de l'objet sur le corps et de rendre à cette technique toutes ses possibilités d'expression. Il s'initie au clown et à l'art du lâcher-prise sur scène avec Gilles Cailleau. Le besoin de toujours se surprendre pour mieux avancer devient de plus en plus viscéral.

Il aborde le Contact-Impro avec Marc Proulx. Cette approche très concrète du mouvement lui fait prendre conscience de l'importance du poids du corps, des appuis au sol ou sur un partenaire qui viennent enrichir son jeu et sa présence scénique. En 2007, il crée avec Antoine Clée Le Cirque Inachevé et leur premier spectacle «Piste and Love» en mars 2009. Sans décor ni musique ni texte, ils travaillent autour d'une écriture précise du point de vue gestuel et rythmique. Il prend plaisir à la construction de son personnage, nourri par un jeu absurde et physique autour du jonglage (... et petit à petit de la voix), qui se révèle dans l'action.

En 2008, il intègre la compagnie de danse du chorégraphe Philippe Ménard pour le spectacle *Restless*, un travail basé sur le dépassement physique. Il atteint ainsi des états où le conscient perd contrôle et donne au corps une liberté de s'exprimer.

## NOTRE BON PLAISIR

*Notre bon plaisir* est une installation de vidéo robotique dans laquelle le visiteur est pris à parti par une meute de robots indigents. Ces objets rampants sont munis d'écrans sur lesquels s'active, toujours de façon synchronisé à leurs déplacements, une figure humaine. Ces objets vivent une existence étriquée, dans une forme théâtrale où chacun joue son rôle. Capables de cartographier un lieu et d'identifier des visiteurs, ils peuvent alors les suivre avec insistance en leur adressant de petites danses votives et des prières insistantes.



### Artistes

**Pascal Bauer**, réalisation, concepts techniques, composition sonore — **Miguel Moreira**, chorégraphie — **Sébastien Langueneur**, danseur.

### Chercheurs associés

**Wilson Antoine**, programmation robotique — **Olivier Gilquin**, programmation systèmes.

### Entreprises associées

**CentQuatre-Paris** — **Polytech Paris UPMC** — **Créatec** — **Patrick Cazade** — **Rero** — **Reynald Garcia**.

### Partenaires du projet

Production **Digitalarti** — Coproduction

**Digitalarti** — **Pascal Bauer** — **Universcience** — **Arcadi Synesthésie** — Avec le soutien du **Cent Quatre-Paris**. **Crossedlab**, arts & culture hybrides.

### PASCAL BAUER : LA CONTRAINTE DU CORPS

Par Laurent Catala

Qu'il présente le corps – et notamment le sien – en marcheur inflexible, en christ vacillant ou en figurine-objet grimaçante, Pascal Bauer poursuit toujours avec la même esthétique forte sa mise en portrait de l'aliénation de l'individu par une collectivité de plus en plus technologique. Une contrainte du corps dans l'image qui se poursuit dans des directions encore plus robotiques et vidéo tactiles avec ses nouveaux projets développés avec Digitalarti, *Notre Bon Plaisir* et *Sensimage*.

Plasticien autant qu'artiste audiovisuel, Pascal Bauer a développé une recherche esthétique plaçant la force mais aussi la fragilité de l'individu sous le prisme inquiétant du regard collectif. Corps figés dans l'objet, comme ses figurines grimaçantes de *Ne Laissez Jamais Vos Enfants Seuls* ; Corps enfermés dans l'écran, qu'ils soient humains comme ce corps christique soumis à une tension expiatoire (L'Elu) ou ce corps nu défilant virtuellement sur son rail (La Foule), ou animaliers, comme ce taureau monté sur son bras robotique giratoire et « chargeant » le public l'entourant (Le Cercle) ; le travail de Pascal Bauer transcende par l'image ce cheminement contraint de l'individu vers le collectif omnipotent.

Un cheminement souvent chaotique, toujours perturbant, où l'artiste semble parfois payer de sa personne en mettant directement sa propre image en jeu, mais qui confère à ces pièces une force fascinante, où le choix du médium est moins déterminant que la quête de sens. « Mon travail est d'abord signifiant », explique Pascal Bauer. « Je choisis ensuite la technique qui défendra le mieux la formalité qui en est induite. J'ai donc d'autres travaux qui utilisent d'autres médiums comme la photo ou le texte. »

### Des robots indigents pour *Notre Bon Plaisir*

Preuve de cet intérêt certain pour les nouvelles procédures de matérialisation numérique, Pascal Bauer a récemment entamé une collaboration avec le artlab de Digitalarti autour de la réalisation de deux nouveaux projets où l'écran fait encore figure de médium privilégié. Dans *Notre Bon Plaisir* – nouvelle référence mi-amusée, mi-provocatrice à l'hypnotique religieux, cette récurrence se double même d'une association encore plus poussée du public qui se retrouve pris à partie par une « meute de robots indigents » : des objets rampants portant chacun un écran horizontal sur lequel s'active une figure humaine aux mouvements énergiques et qui s'affairent, en groupe, à importuner un visiteur choisi en le suivant avec insistance tandis que leurs déplacements sont synchronisés aux gestes chorégraphiques des autres personnages sur les écrans, qui adressent aux visiteurs de petites danses votives et des prières insistantes.

« *Notre Bon Plaisir* est une pièce très exigeante en termes de ressources », souligne Pascal Bauer. « Le désir de base est d'avoir une meute d'individus portés par des écrans, qui viennent « importuner » les visiteurs en projetant sur eux une hypothétique personnalité spirituelle, des êtres pauvres au niveau moral et intellectuel. »

Ces êtres, qui peuvent être aussi des robots médiateurs dans d'autres déclinaisons du projet, agissent donc comme une tribu de sept robots capables de cartographier un lieu et d'identifier des visiteurs, de réagir à leur présence et de les accompagner dans leur visite, et dont l'écran tactile sonorisé diffuse

différents types de médias selon son emplacement et les demandes des visiteurs. « *Notre Bon Plaisir* fait appel au développement d'une robotique spécifique, qui fonctionnera sur des concepts de programmation qui ont peut être des équivalents, mais que je ne connais pas », revendique Pascal Bauer. « Je veux dire par là que j'imagine une méthode atypique de gestion de la robotique. Pour trouver les financements, j'ai proposé à Univers Sciences une déclinaison fonctionnelle sous la forme d'une tribu de robots médiateurs. Digitalarti s'est piqué au jeu et nous développons actuellement l'ensemble du programme matériel et software. C'est un projet plus qu'ambitieux et sans doute périlleux, mais je crois que j'affectionne assez les notions de dépassement. L'équipe de Digitalarti s'est développée depuis quelques temps avec des compétences accrues et je crois que l'on peut arriver à des expérimentations passionnantes. »

## **PASCAL BAUER**

Il est né en 1959 à Tuléar sur l'île de Madagascar. En échec scolaire, il entre très jeune à l'École nationale supérieure des arts décoratifs dont il est diplômé en 1981.

**1985-1993** : Il crée une maison d'édition d'objets et mobilier contemporain, Tebong, sans moyen financier et qui aura un succès conséquent. Il initie le concept de design narratif et participe à un grand nombre d'expositions à l'international. Il monte une unité de production en Bretagne, qui accueille une vingtaine de personnes et un matériel de production important, expérience qui lui permettra d'aborder toutes les techniques de fabrication. En 1993, il décide de se recentrer sur sa création et production artistique, et abandonne l'activité d'édition à ses associés.

**1994-1996** : Il se concentre sur son travail artistique ainsi que sur des objets ou meubles d'exception. Exposition personnelle au VIA en 1995 avec l'aide du Fiacre. Exposition personnelle à la galerie Gastaud et Caillard en 1996.

**1997-2006** : Il poursuit la création en design, architecture et architecture d'intérieur. Plusieurs éditions en France et en Italie. Entrée de diverses pièces dans les collections du Fonds national d'art contemporain (le Fnac), du musée Guggenheim de New York et du Centre Georges Pompidou de Paris.

**2007-2009** : Il décide de se concentrer exclusivement sur la dimension artistique de son travail et passe deux années sur un flux de production où il déstructure ses pratiques pour les diversifier en utilisant ses acquis techniques. Il commence à renforcer son questionnement sur l'opposition entre les pratiques formalistes et signifiantes et constate l'obsession thématique qui l'habite.

**2010-2013** : Ayant le sentiment que son travail possède une singularité suffisante, il décide de lui donner une véritable visibilité. Les premières expositions personnelles de cette phase lui permettent de développer une densité expressionniste, très perceptible dans sa dernière exposition monographique au musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis. Une forme rétrospective de cette courte période, dont cet ouvrage, retrace le contenu. Pascal Bauer travaille actuellement sur divers projets qui vont du simple dessin à des développements technologiques ambitieux. Il est représenté par Olivier Castaing / School Gallery Paris.

## IMAGINOVE

Imaginove, le Pôle de compétitivité des Contenus et Usages Numériques Rhône-Alpes, est partenaire de l'Atelier Arts Sciences, qui est devenu officiellement en 2017, l'antenne relais grenobloise du Pôle. La réalité virtuelle et augmentée, les nouvelles formes de narration, l'IA, les espaces immersifs, les contenus numériques sont autant de sujets sur lesquels l'Atelier Arts Sciences et Imaginove ont envie de partager et de construire dans les années à venir. Imaginove mettra en lumière le projet *Rêve 5D* dispositif de Réalité Augmentée pour trois applications : visite culturelle, infrastructures et maintenance industrielle.

Dans le domaine de la Culture, le projet porté par SFI (spécialisée sites web, applications multimédia...) a pour mission d'équiper le site du Musée de Solutré en Bourgogne pour une visite immersive intitulée « Une journée au Solutréen » sur un scénario original du cabinet de muséographie : Les Charrons..

*Rêve 5D* proposera au public un jeu en réalité augmentée où, piégé dans un monde entre réel et virtuel, chaque minute compte pour débloquer une situation périlleuse !



### CONSORTIUM DU PROJET RÊVE 5D

#### Entreprises

Thales Angénieux — Nexter — SFI — Vapérail — Studio R Bouquet.

#### Laboratoires de recherche

ENISE Génie Sensoriel, St-Étienne.

Institut Pascal, Clermont-Ferrand.

#### Projet financé par

L'Europe — BPI France — Région Auvergne-Rhône-Alpes — St-Étienne Métropole.

### GENÈSE DU PROJET

La réalité augmentée, qu'est-ce que c'est ?

À ne pas confondre avec la réalité virtuelle, la réalité augmentée (RA), c'est la superposition d'une image virtuelle (texte, dessin, vidéo ou images CAO, images de synthèse, en 2D ou 3D) sur la scène réelle.

L'image réelle peut être :

- Indirecte c'est à dire captée par une caméra : c'est le cas des applications de RA sur tablettes et smartphones. Sur l'image filmée par la caméra et affichée sur l'écran, l'application ajoute des informations complémentaires virtuelles. C'est également le cas des lunettes immersives occultantes. On parle ici de dispositif « Vidéo See-through ».

- Directe à travers des lunettes ou une visière transparentes, permettant la vision directe de l'utilisateur. On parle ici de dispositif « Natural See-through ».

*Rêve 5D* se propose de mettre au point un équipement de réalité augmentée en « Vision directe » intégrant des contenus virtuels sonorisés et animés en 2D et 3D.

Imaginove proposera au public de découvrir ses dernières actualités et mettra en lumière le projet *Rêve 5D* dispositif de Réalité Augmentée pour trois applications : visite culturelle, infrastructures et maintenance industrielle. Le consortium réunit deux grands groupes (Thales Angénieux et Nexter), trois entreprises (SFI, Vapérail et Studio R Bouquet) et deux laboratoires de recherche (ENISE Génie Sensoriel à St-Etienne et Institut Pascal à Clermont). Il est financé par L'Europe, BPI France, la Région Auvergne-Rhône Alpes et St-Etienne Métropole.

#### Objectifs de *Rêve 5D*

- Fabriquer un système de visualisation d'images permettant de fusionner la scène réelle et des images filmées.

- Créer des contenus virtuels : vidéos, images CAO et images de synthèse, 2D et 3D.

- Développer un logiciel permettant d'intégrer les contenus virtuels en temps réel à une scène réelle et d'interagir.

- Valider l'ergonomie d'utilisation en situation opérationnelle pour les différents secteurs applicatifs ciblés.

## IN-CLOWNGNITO

### ALAIN REYNAUD (FÉLIX TAMPON)

Félix Tampon est parmi nous **IN CLOWNGNITO**, il reconnaît tout le monde... n'importe où, n'importe quand.

On n'est jamais à l'abri d'une rencontre, comme dirait cet Auguste personnage.

Vous le croiserez sans doute sur le Salon, ouvrez grand les yeux et les oreilles !

Depuis longtemps, l'improvisation dans l'espace public l'attirait, lui permettant de sortir du cadre et des codes de la représentation.

Écrire en direct, mettre en scène le quotidien ; c'est aussi un moyen de nourrir ce personnage qui l'accompagne depuis bientôt 30 ans...



→ Félix Tampon sera présent sur l'Open Plateau pour des interviews ludiques des porteurs de projet – **VE 09 – SA 10**.

Demandez les horaires à l'accueil !

### ALAIN REYNAUD

Clown, musicien, metteur en scène, formateur

Formé au CNAC, Alain est co-fondateur de la Compagnie des Nouveaux Nez avec lesquels il crée de nombreux spectacles. Directeur de la Cascade depuis 2008 et du Nouveau Festival d'Alba la Romaine depuis 2009, il est aussi formateur (La Cascade, CNAC, ENSATT) et metteur en scène de nombreux spectacles dont ceux de la Compagnie Adroite Gauche.

2016 - Création de *Triio, Fritz, Piola, Félix*

2015 - Directeur de la Cascade. Met en scène la création in-situ *Roue Libre* au Festival d'Alba la Romaine.

Met en scène *Avec vue sur la piste*, spectacle de la 27<sup>e</sup> promotion du CNAC.

2014 - Met en scène «Klaxon» de la compagnie Akoreacro

2013 - Met en scène la création in-situ «Circobarolo» (Cirque en Cascade) au Festival d'Alba la Romaine.

Met en scène «Petouchok» de la compagnie Adroite Gauche.

2011 - Écriture et interprète de *Voyage sur place*, mis en scène par Alain Simon

2010 - Met en scène la création in-situ *Ballades circassiennes* au Festival d'Alba la Romaine

2009 - Directeur du Nouveau Festival d'Alba la Romaine.

Met en scène la création in-situ *Cabaret pulpitum* au Festival d'Alba la Romaine.

2008 - Co-directeur de la Cascade, Pôle National Cirque.

Comédien dans «Paysage sous surveillance» mis en scène par Alain Simon (th. des Ateliers, Aix-en-Provence).

Met en scène *Plume et Paille* de la Compagnie Adroite Gauche.

2007 - Création du *Jazz fait son cirque*

2004 - Création du Cirque des Nouveaux Nez

1994-2006 - Co-fondateur avec les Nouveaux Nez des rendez-vous annuels «Cabarets Champêtres» à Bourg Saint Andéol

1990 – 2003 - Clown et co-auteur de cinq spectacles des Nouveaux Nez puis tournée en France et à l'étranger

1990 - co-fondateur de la Compagnie des Nouveaux Nez et installation à Bourg Saint Andéol

1987 – 1990 - Élève au Centre National des Arts du Cirque à Châlons en Champagne (2ème promotion). Devient clown «diplômé d'état»

1984 – 1986 - Conservatoire de musique de Lyon, classe accordéon

1983 - 1984 - Stage d'un an chez Annie Fratellini



**LE  
FORUM**

# EXPERIMENTA, LE FORUM

FÉVRIER

**JE 08** 9H > 19H

**VE 09** 9H > 19H

**SA 10** 10H > 19H

## AMPHITHÉÂTRE DE LA MAISON MINATEC

**ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE**

Onze tables rondes mettront en perspective les grandes thématiques abordées par les dispositifs présentés. Elles permettront de se questionner ensemble sur les enjeux sociétaux liés au développement de l'intelligence artificielle, de la souveraineté du numérique, du low-tech, des rites et des technologies, de la réalité virtuelle...

Une table ronde européenne traitera du futur de nos villes et une rencontre événement, autour du premier film réalisé en réalité mixte, viendra clôturer ce cycle.

Toutes les tables rondes seront proposées en flux direct par CityScop Production sur [www.experimenta.fr](http://www.experimenta.fr)

- Intelligence artificielle et libre arbitre / **ME 07 / 19H30**
- L'intelligence artificielle & l'illusion du vivant / **JE 08 / 10H30 > 11H45**
- Attention intelligence ! / **JE 08 / 14H > 15H15**
- Les low-tech comme sources de création / **JE 08 / 15H30 > 16H45**
- Réinventer les villes d'Europe / **JE 08 / 17H30 > 19H**
- Corps, rites et technologies / **VE 09 / 10H30 > 11H45**
- Midi - MINTAEC : La relation arts, sciences, et technologies à l'œuvre / **VE 09 / 12H30 > 13H15**
- Les nouvelles technologies peuvent-elles favoriser un regain démocratique ? / **VE 09 / 14H > 15H15**
- Raconter en réalité virtuelle entre théâtre et cinéma / **VE 09 / 15H30 > 16H45**
- GAFA et vous ? / **SA 10 / 10H30 > 12H**
- Cinéma en réalité mixte : PASSAGE / **SA 10 / 14H > 15H**

## À LA MC2: GRENOBLE

### INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LIBRE ARBITRE

Avec Étienne Klein

**ME 07 / 19H30**

Entrée libre

Réservation — [www.mc2grenoble.fr](http://www.mc2grenoble.fr)

04 76 00 79 00

#### Conférenciers

**Étienne Klein**, Physicien au CEA, professeur à l'École centrale à Paris. Étienne Klein est physicien, directeur de recherches au CEA et docteur en philosophie des sciences. Il est professeur à l'École Centrale de Paris et dirige le Laboratoire de Recherche sur les Sciences de la Matière du CEA (LARSIM).

**Joris Mathieu**, metteur en scène et directeur du TNG Lyon, introduira la conférence. C'est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du Centre dramatique national de Lyon, en plaçant la création et l'acte poétique dans une perspective intergénérationnelle (voir *Artefact* p.52 ).

En écho au spectacle *Artefact* présenté à la MC2: Grenoble, Étienne Klein présentera sa réflexion sur «la vie humaine par temps de robots» à travers, notamment le prisme de la robotique médicale et de l'intelligence artificielle appliquée à la médecine. Joris Mathieu, metteur en scène, introduira la conférence et interviendra au cours de la soirée.

Cette conférence fait partie du cycle : *Nouveaux Mondes - Penser à haute voix*, un cycle de grandes conférences tout public et gratuites, organisé par l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences et la MC2: Grenoble portées par la passion de penser à haute voix et d'échanger avec des invités issus d'horizons et de courants de pensée différents sur des sujets de société qui ouvrent sur le futur et l'imaginaire.



## À LA MAISON - MINATEC

### L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE L'ILLUSION DU VIVANT

**JE 08 / 10H30 > 11H45**

Traduction simultanée français/anglais

#### Animateur et intervenant

**Théophile Ohlmann**, psychologue cognitif, conseiller scientifique au CEA

#### Intervenants

**Rocio Berenguer**, L'artiste multiforme unit diverses facettes dans son parcours professionnel ; actrice, metteur en scène, dramaturge, danseuse, chorégraphe et directrice artistique de la compagnie Pulso, elle déploie son univers grâce à ses créations qui entrent dans une démarche dramaturgique du corps et des nouveaux médias. (voir *IAgotchi* p.44)

**Thomas Peyruse**, artiste roboticien. De formation ingénieur en automatique-robotique de l'École Centrale de Nantes, Thomas Peyruse a travaillé pendant dix ans dans le contrôle autonome d'engins spatiaux et le pilotage d'avions civils et militaires. En parallèle, il a mené une recherche personnelle sur l'incarnation d'une intelligence artificielle à la lumière des neurosciences et de la robotique. Il a en n pratiqué en amateur la scène comme comédien et clown sur différents projets. (voir *Machine Vivante* p.46).

**Laurence Cornez**, ingénieure au CEA-List, spécialiste du *deep learning* (voir *Aeli* p.50)

**Véronique Aubergé**, chercheuse CNRS au LIG en robotique sociale

Le vivant complexe est-il imitable ? Les récents développements des technologies, et en particulier de l'intelligence artificielle, donnent à penser que des êtres comme Frankenstein ou le Golem ne sont plus seulement fantasmatiques mais rentrent dans le champ des possibles.

On dote en effet les machines de la capacité de raisonner, de parler, de bouger, d'avoir des interactions, créant ainsi une illusion confirmée du vivant et suscitant l'empathie. Qu'est-ce qui provoque cette illusion ? Sur quels éléments psychologiques se fonde-t-elle ? Des artistes et des chercheurs travaillant sur l'illusion du vivant aborderont ensemble ces questions.

→ À VOIR au cinéma le Club – Grenoble HER de Spike Jonze, pour poursuivre votre immersion dans l'intelligence artificielle, le 08 FÉVRIER / 20H15, suivi d'une rencontre. Film projeté en partenariat avec CINÉDUC, l'un des volets de la Maison des Enseignants et de l'Éducation tout au long de la vie - Grenoble.

## À LA MAISON - MINATEC

### ATTENTION INTELLIGENCES !

JE 08 / 14H > 15H15

Traduction simultanée français/anglais

#### Animateur

**Laurent Chicoineau**, directeur du Quai des Savoirs, Toulouse. Après avoir été chroniqueur scientifique à Radio France, puis concepteur multimédia, il a choisi de contribuer à développer les actions et stratégies du Centre de culture scientifique technique et industrielle de Grenoble. Il travaille à l'émergence et au partage d'une culture de l'innovation, en Rhône-Alpes comme en Europe.

#### Intervenants

**Yves Citton**, théoricien et penseur, il est Professeur de Littérature française à l'Université Stendhal – Grenoble 3 depuis 2003 et Responsable du Pôle grenoblois de l'UMR/LIRE. Auteur des ouvrages *Pour une écologie de l'attention*, *L'envers de la liberté*, *L'invention d'un imaginaire spinoziste dans la France des Lumières* (2006) et *Lire, interpréter, actualiser* (2007). Yves Citton est membre du collectif et du secrétariat de rédaction de Multitudes.

**Patrick Delannoy**, responsable Innovation Ouverte MAIF.

**Lucie Conjard**, dramaturge de l'exposition : *Attention Intelligences !*

**Frédéric Deslias**, metteur en scène, il explore à travers des formes hybrides et des laboratoires, parfois spectacles, parfois performances ou installations, tant la question de l'humain au XXI<sup>e</sup> siècle que le futur des formes du spectacle (voir *Aeli* p.50)

**Lionel Palun**, artiste électro-vidéaste 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 (voir *Fresque #2* p.48)

**Joris Mathieu**, directeur du TNG (voir *Artefact Display3D360* (p.52)

Comment marche la machine et comment marche notre cerveau ? Comment marchent les machines qui imitent notre cerveau et comment nos cerveaux marchent avec elles ?

Quelle conséquence cela a-t-il sur notre mode de penser ou d'agir quand nous déléguons notre attention à une intelligence artificielle ? Notre cerveau fonctionne-t-il de la même manière lorsque l'on pose une question à un ami et lorsqu'on fait une requête sur un moteur de recherche ? Comment et à quoi pensons-nous lorsque notre smartphone se charge de penser à éteindre le four, d'éviter le piéton sur la route, d'envoyer une carte de vœux ? Ces tâches en appellent-elles réellement à l'intelligence ?

→ Vous pourrez retrouver les artistes de cette table ronde dans l'exposition *Attention intelligences !* conçue par l'Atelier Arts Sciences à l'invitation de la MAIF, qui aura lieu dès MAI 2018 au MAIF Social Club, le Lieu – Paris.

## À LA MAISON - MINATEC

### LES LOW-TECH COMME SOURCES DE CRÉATION

JE 08 / 15H30 > 16H45

Traduction simultanée français/anglais

#### Animateur

**Timothée Silvestre**, directeur d'Ideas Laboratory

**Kevin Læsle**, chef de projet Ressources Limitées pour Ideas Laboratory

#### Intervenants

**Rasa Smite**, artiste et co-fondatrice du RIXC, Center for Art and Science à Riga (Lettonie)

**Christian Duquennoi**, physicien et ingénieur chercheur à l'Irstea (Institut national de recherche en sciences et technologies pour l'environnement et l'agriculture) Après un doctorat de l'École nationale des ponts et chaussées, Christian Duquennoi consacre ses recherches au traitement des déchets nucléaires au CEA, puis très rapidement à celui des déchets ménagers à Irstea. Ses travaux concernent d'abord les procédés physiques, comme le stockage contrôlé, puis plus récemment les bioprocédés.

**Clément Chabot**, responsable des projets d'innovation du Low-Tech Lab

**Quentin Caille**, opérateur pour Collectif\_sin~

La *low-tech* regroupe des solutions simples, accessibles et durables pour répondre aux besoins de base : eau, alimentation et énergie.

C'est l'esprit de l'innovation frugale pour faire mieux avec moins. Réutiliser ou détourner des objets du quotidien a toujours fait partie de la démarche artistique, comme avec le mouvement dadaïste.

Aujourd'hui, la *low-tech* prend une dimension écologique pour réduire les impacts de la société de consommation.

Elle prend aussi une dimension territoriale forte, concevoir des *low-tech* en Afrique, en Europe ou en Asie se fait différemment. Cette table-ronde s'intéressera à la place que prennent ces *low-tech* comme sources de création ainsi qu'à l'interaction et la complémentarité entre *high-tech* et *low-tech*

## À LA MAISON - MINATEC

### RÉINVENTER LES VILLES EN EUROPE :

LE DIALOGUE ENTRE ARTS, SCIENCES ET TECHNOLOGIES  
COMME MOTEUR DES TRANSITIONS URBAINES

JE 08 / 17H30 > 19H

Traduction simultanée français/anglais

L'Union Européenne dépend fortement de sa capacité à innover pour rester compétitive et rendre notre société plus durable et inclusive. Politiques et industriels se doivent de développer une pensée plus holistique pour développer des technologies qui placent l'humain au centre. La transformation numérique des industries et de la société induit naturellement un rapprochement entre les sciences/l'ingénierie et l'art/le design et nous invite à mobiliser ces croisements pour penser et travailler sur les transitions des villes vers des modèles durables et inclusifs. Cette table-ronde engage un dialogue sur les manières de stimuler les synergies entre artistes, scientifiques et industriels au cœur du développement urbain et régional pour revitaliser les villes et les rendre plus attractives. Elle présentera des exemples fructueux de collaborations dans plusieurs villes européennes.

Cette rencontre est organisée en partenariat avec S+T+ARTS=STARTS — une initiative de la Commission Européenne promouvant l'innovation au croisement des Sciences, de la Technologie et des ARTS — ainsi que d'INFOCUS, un partenariat entre 10 villes européennes sur l'innovation (Bielsko-Biala / Bilbao / Bordeaux Bucarest / Frankfort / Grenoble-Alpes / Ostrava / Plaisance / Porto / Turin).

## À LA MAISON - MINATEC

### CORPS, RITES ET TECHNOLOGIES

VE 09 / 10H30 > 11H45

#### Animateur

**Maxence Grugier**, Journaliste depuis plus de quinze ans, spécialiste des arts numériques et rédacteur en chef de feu-Cyberzone, Maxence est passé par de nombreux navires : Trax Magazine, Tsugi, Première, Digitalarti, New Noise, MCDE (le magazine des arts numériques), Le Monde Interactif, Nova Magazine, Technikart...

#### Intervenants

**Nicolas Ticot**, artiste numérique. Précurseur du Vjing, il mêle l'image au son dans une culture composite du sample, dans un rapport constant à l'innovation technologique. (voir *Digital Vaudou RV* p.32)

**Nicolas Nova**, chercheur, commissaire d'exposition et enseignant à la Haute École d'art et de design à Genève. Chercheur en interaction homme-machine (Liftlab) s'intéressant à l'appropriation des technologies telles que la géolocalisation ou les nouvelles interfaces. Auteur de *Les médias géolocalisés : comprendre les nouveaux espaces numériques* (Fyp éditions, juin 2009).

**Rocio Berenguer**, chorégraphe (voir *Igotchi* p.44)

**Philippe Somnolet**, anthropologue. Il choisit la photographie pour vocation et tire un intérêt inlassable pour les groupes sociaux et le caractère toujours étonnant de ses contemporains. Son expérience dans l'enseignement et son intérêt pour la chose publique l'on conduit à produire des reportages appréciés dans les entreprises, l'évènementiel, le monde de l'éducation, des collectivités territoriales et des institutions.

**Michel Ida**, directeur des Open Labs

Comment les rites ancestraux se réinventent à l'aune des technologies digitales ? Comment ces technologies participent à la création de nouveaux rituels et de nouvelles mythologies ?

Les outils numériques qui rythment notre quotidien pourraient être pensés comme de nouveaux dieux, liés à l'émergence de nouvelles croyances. En quoi ces technologies forment-elles de nouvelles « pensées magiques » ?

La perfection supposée de ces outils entraîne-t-elle une vénération ou une idolâtrie de la technologie ? Parallèlement, quelles relations se tissent entre notre corps et ces technologies et quel impact sur notre rapport à l'autre, au corps de l'autre, au territoire que nous occupons ?

Au cours de cette table-ronde, les intervenants tenteront de répondre à ces questions en dévoilant les liens qui se sont formés entre rites, corporalités et nouvelles technologies.

## À LA MAISON - MINATEC

### MIDI MINATEC

#### LA RELATION ARTS, SCIENCES ET TECHNOLOGIES À L'ŒUVRE

Le Laboratoire Visualisation Éclairage collabore avec le Théâtre Nouvelle Génération. Retour sur un partenariat fructueux.

**VE 09 / 12H30 > 13H15**

Sur inscription — [www.minatec.org](http://www.minatec.org) à partir du lundi 05 février

#### Intervenants

**Christophe Martinez**, Laboratoire Visualisation Éclairage, CEA LETI, Grenoble

**Joris Mathieu**, metteur en scène et directeur du TNG Lyon, introduira la conférence. C'est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du Centre dramatique national de Lyon, en plaçant la création et l'acte poétique dans une perspective intergénérationnelle (voir *Artefact* p.52 ).

Le Département d'Optique et Photonique du CEA Leti a développé, en collaboration avec le Théâtre Nouvelle Génération, un dispositif visuel innovant qui sera possible de tester sur le Salon. Son principe repose sur la représentation d'images flottantes donnant l'illusion d'une présence physique des objets visualisés. Le dispositif utilise les derniers développements technologiques du laboratoire dans le domaine de la projection d'informations sur surfaces transparentes.

Ce Midi Minatec sera l'occasion de présenter le cadre de la collaboration initiée par l'Atelier Arts Science. Le point de vue scientifique permettra de découvrir le fonctionnement physique du dispositif construit à partir de micro-structuration de surface. Le point de vue artistique élargira le champ de vision en décrivant la démarche narrative associée à cette expérience visuelle, insérée dans le projet *Artefact*.

## À LA MAISON - MINATEC

### LES NOUVELLES TECHNOLOGIES PEUVENT-ELLES FAVORISER UN REGAIN DÉMOCRATIQUE ?

**VE 09 / 14H > 15H15**

#### Animatrice

**Sylvia Anderiantsimahavandy**, co-directrice La Hive (The Camp) Elle participe activement aux transformations des secteurs culturelles à l'ère du numérique, persuadée que le digital offre de véritables perspectives d'innovation sociale pour les producteurs de contenus, et peut conduire à de nouveaux modes de relations aux publics, aux usagers, et plus largement aux citoyens.

#### Intervenants

**Laurence Comparat**, adjointe au Maire - Ville de Grenoble, Accès à l'information - Open data - Logiciels libres - Administration générale, Présidente de l'association OpenData France. Cadre universitaire et militante syndicale, Laurence Comparat suit de près les questions de l'enseignement supérieur et de la recherche, notamment le rapprochement entre les établissements de Grenoble-Savoie. Elle est aussi une spécialiste des usages numériques et des systèmes d'information.

**Marion Sabourdy**, chargée des nouveaux médias à La Casemate, responsable éditorial d'*Échosciences*

**David Prothais**, fondateur d'Eclectic Experience, expert en dispositifs délibératifs et participatifs. Il accompagne également des collectivités et entreprises dans la conception de services numériques innovants (sites internet, applications mobiles) reposant sur la participation des citoyens. Chercheur associé à l'équipe de recherche EPIN (Etudes des pratiques interactives du numérique) de l'UTC, il intervient sur les questions de participation, du numérique et de l'inclusion à l'Université de Technologie de Compiègne et à Sciences Po Aix.

Alors que nos démocraties représentatives sont aujourd'hui critiquées et que les citoyens expriment le souhait d'être davantage actifs et contributifs dans les processus décisionnels, les nouvelles technologies ne pourraient-elles pas être utilisées comme un nouvel outil de participation politique ?

En effet, les transitions numériques que connaissent nos sociétés occidentales bouleversent constamment nos façons de communiquer, de s'informer, de consommer... mais sont encore peu effectives dans la sphère politique.

Toutefois, nous assistons aujourd'hui à l'émergence de « civic tech » ou autres initiatives associatives, entrepreneuriales ou publiques qui offrent des espaces d'expression aux citoyens pour initier un débat public, exercer des activités de lobbying, constituer des réseaux sociaux, co-construire des politiques publiques... Cette table ronde questionnera le potentiel politique que constitue le numérique.

## À LA MAISON - MINATEC

### RACONTER EN RÉALITÉ VIRTUELLE : ENTRE THÉÂTRE ET CINÉMA

VE 09 / 15H30 > 16H45

#### Animateur

**David Gal-Regniez**, directeur du Pôle de compétitivité Imaginove. Ancien sportif de haut niveau (hockey sur gazon) et passionné par les nouvelles technologies et leurs usages, David favorise au sein du pôle de compétitivité le rapprochement entre les acteurs des contenus numériques (notamment jeu vidéo et audiovisuel), des objets connectés et du sport. Il est à l'initiative des *Think-Tank Digital x Outdoor* organisé en partenariat avec OSV, Sporaltec et CITIA depuis 2014.

#### Intervenants

**Christelle Derré**, metteuse en scène et artiste transmédia

**Philippe Fuchs**, professeur, CAOR, réalité virtuelle, réalité augmentée, Paris, MINES ParisTech

**Pauline Bouchet**, maître de conférence arts de la scène, UGA

**Annick Jakobowicz**, avec plus d'une trentaine d'années d'expérience dans l'audiovisuel, Annick Jakobowicz a assuré la direction artistique de plusieurs chaînes de télévision. Elle a écrit, réalisé et participé au développement de plusieurs documentaires présentés dans de nombreux festivals à l'international pour FranceTélévisions. Il y a 5 ans elle rejoint l'équipe R&D programme du groupe puis les Nouvelles Ecritures de FranceTélévisions pour s'occuper de nouveaux formats, transmédia, réalité virtuelle...

Le casque de réalité virtuelle s'invite aujourd'hui dans tous les domaines : jeux vidéo, théâtre, cinéma, clips, etc. En quoi cette technologie bouscule-t-elle nos modes de narrations ? Quelles nouvelles expériences pour le public de ce dispositif ? Quels nouveaux points de vues, quels nouveaux gestes deviennent possibles ?

La dimension performative de ces visions virtuelles demande la ressaisie de stratégies narratives ancestrales. Comment le cinéma s'inspire-t-il aujourd'hui des écritures théâtrales pour s'approprier la réalité virtuelle ? Qu'est-ce que le jeu vidéo apporte à la mise en scène de ces histoires ? Comment le théâtre aborde-t-il la conception de scénographie virtuelle ? À partir d'exemples précis, la table ronde abordera ces questions avec la complicité d'experts, de chercheurs et d'artistes s'étant emparés de cette thématique.

→ Assistez à la séance de cinéma en réalité mixte, *Passage à l'amphithéâtre Maison Minatec*. SA 10 / 14H

## À LA MAISON - MINATEC

### GAFA VOUS !

(GAFA : GOOGLE, APPLE, FACEBOOK ET AMAZON)

SA 10 / 10H30 > 12H

#### Animateur

**Clémence Seurat**, co-fondatrice de 369 éditions (éditeur de *La souveraineté numérique*)

#### Intervenants

**Antoine Duparay**, contributeur Framasoft et Mozilla

**Benjamin Cadon**, directeur artistique de l'association Labomédia - Orléans - Il y mène des temps collectifs d'expérimentation et de recherche. De formation scientifique, il s'est intéressé très tôt aux outils numériques émergents dans le champ de l'interaction en « temps réel ». Il réalise ses propres installations et performances audiovisuelles autour d'une approche critique du monde technologique et dogmatique qui nous entoure. Auteur de *La souveraineté numérique*.

La diversité des débuts du Web a laissé place à l'hégémonie d'une poignée de multinationales vivant de la collecte et de l'exploitation des données personnelles : Google, Apple, Facebook, Amazon.

Aujourd'hui, nos vies en ligne se structurent majoritairement autour des services proposés par quelques plateformes. Cette concentration pose de vrais problèmes autant d'un point de vue culturel, que politique, économique et technologique. Des collectifs de résistance numérique se sont constitués pour revendiquer un autre rapport aux outils techniques. C'est dans une perspective de réappropriation de nos moyens de production, d'expression et d'action que s'est ainsi développé le concept de « souveraineté technologique », forgé par l'activiste Margarita Padilla. Il met en avant des solutions autonomes, domestiques et ouvertes, souvent construites de manière collective. La table ronde explorera ce concept de « souveraineté technologique », les stratégies qu'il déploie et l'écosystème sur lequel il repose.

# CINÉMA EN RÉALITÉ MIXTE : PASSAGE

VENEZ DÉCOUVRIR UNE  
PREMIÈRE AVEC CE FILM ENTIÈREMENT TOURNÉ EN RÉALITÉ MIXTE  
ET ÉCHANGER AVEC L'ÉQUIPE DE CRÉATION

SA 10 / 14H > 15H

THEORIZ, studio de création art et technologie a développé une nouvelle technologie lui permettant de filmer des acteurs en immersion vidéo dans des mondes virtuels. Il a ainsi réalisé un court-métrage époustouflant mêlant nouvelles technologies et danse. À l'issue de la projection, David-Alexandre Chanel, co-fondateur de THEORIZ et auteur du film, présentera le processus de recherche scientifique et artistique et dévoilera des secrets de fabrication du film. Il sera accompagné des deux danseurs.

*PASSAGE* met en scène deux danseurs qui évoluent dans un monde mystérieux et attirant d'un futur proche.

### Intervenants

**David-Alexandre Chanel**, auteur, entrepreneur dans les nouvelles technologies, ingénieur chercheur (traitement d'image, robotique, informatique, électronique embarquée), directeur artistique pour projets à forte composantes technologique. Enseignant en direction artistique, creative coding, technologies créatives au service de l'Art et du spectacle.

**Exocé Oob Kasongo, Félicia Dotse**, danseurs

**Benjamin Kuperberg**, développeur. Etudiant à L'Aries en formation de film d'animation 3D et effets spéciaux, Benjamin s'est parallèlement formé, en autodidacte, à la programmation, principalement orientée vers le graphisme. Après avoir travaillé en indépendant pendant 1 an, il s'associe, il y a 3 ans, avec 2 autres personnes pour créer un studio de création, en tant que programmeur nouvelles technologies.

### Équipe

**Jonathan Richer**, direction technique — **Julien Rivoire, Mathieu Courbier**, direction artistique — **Simon Pierrat**, réalisation — **Benjamin Kuperberg**, régie générale

+ D'INFOS /// sur l'équipe et les partenaires sur  
[www.experimenta.fr](http://www.experimenta.fr)

Vidéo créée à partir du dispositif de réalité mixte développé par THEORIZ Studio. Tourné au studio Pagès — Prise de vues et équipement vidéo : Compose it Prod — Location grue : Locacine Location lumière : Fa musique and Transpalux — Location vidéo-projecteurs : Panasonic, Alabama-media and Les Grands ateliers Nouvelle technologies, capteurs de mouvement, ordinateurs et projecteurs : THEORIZ Studio — Financement : CNC-RIAM.



•

# LES PROFES- SIONNELS

•

# EXPERIMENTA, LES PROFESSIONNELS

**FÉVRIER**

**JE 08**

**VE 09**

**SA 10**

**MAISON MINATEC**

**GRENOBLE INP**

Parce que les évolutions scientifiques et technologiques impactent tous les milieux et parce que l'art est présent avec sa puissance créatrice, interrogatrice et de lien entre les hommes, le salon EXPERIMENTA, La Biennale Arts Sciences, donne l'occasion d'organiser des rencontres inédites entre les différents acteurs du monde de la culture, de la recherche, de l'entreprise...

EXPERIMENTA, Le Salon propose des rendez-vous singuliers : apéros pro, colloques universitaires, rendez-vous de réseaux, visites privées et en particulier une journée professionnelle thématique le mercredi 7 février.

# JOURNÉE PROFESSIONNELLE

**MAISON MINATEC**

ME 07 / 11H > 17H30

Tarif — 50€

Inscription obligatoire sur [www.experimenta.fr](http://www.experimenta.fr)

Table ronde ouverte gratuitement aux étudiants sur présentation d'un justificatif.

## PROGRAMME

→ **11H** : introduction à la journée par Antoine Conjard, directeur Hexagone Scène Nationale Arts Sciences, Michel Ida, directeur Open Labs, Henri Peña Ruiz, philosophe

→ **11H30** : visite du Salon en amont de l'ouverture publique et rencontre avec les porteurs de projet.

→ **13H** : repas

→ **14H30 > 17H30** : table ronde « Penser l'humain à l'heure de l'intelligence artificielle »

## TABLE RONDE

### PENSER L'HUMAIN À L'HEURE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Traduction simultanée français/anglais

#### Animateur

Thierry Keller, directeur des rédactions de *USBK & RICA*

#### Intervenants

Marc Duranton, expert CEA International en systèmes embarqués et réseaux de neurones — Ségolène Aymé, spécialiste des maladies rares à l'Institut du cerveau à Paris — Rocio Berenguer, artiste — Jean-François Peyret, metteur en scène

Samuel Bianchini, artiste et chercheur — Théophile Olthmann, psychologue, cognicien, conseiller scientifique au CEA — Henri Peña Ruiz, philosophe

À l'aube d'un changement dû à l'accélération des avancées technologiques (informatiques, bio-technologiques, robotiques...) combinées aux big data, de nouvelles perspectives laissent imaginer des transformations profondes de notre société. Ces avancées de l'intelligence artificielle sont telles qu'elles nous interrogent sur l'avenir de l'humanité. Plus précisément, il s'agit d'interroger sa relation au corps, son rapport à l'environnement et à ses pairs. Un débat avec des scientifiques, des artistes et des philosophes pour ouvrir les chemins des possibles.

#### Contacts

Laurence.bardini@theatre-hexagone.eu / 06 73 61 18 66

Eliane.sausse@theatre-hexagone.eu / 06 88 37 72 71

→ Possibilité d'aller à la MC2: Grenoble À 19H30 pour la conférence d'Étienne Klein « Intelligence artificielle et libre arbitre » autour du spectacle Artefact de Joris Mathieu. (p.69)

# SOIRÉE DES PARTENAIRES

**MAISON MINATEC**

ME 07 / À PARTIR DE 18H30 (Sur invitation uniquement)

L'Atelier Arts Sciences a le plaisir de rassembler à l'occasion du Salon, les partenaires investis dans la relation arts sciences entreprises autour d'un événement singulier.

Contact — [marie.brocca@cea.fr](mailto:marie.brocca@cea.fr)

## RÉUNION DU RÉSEAU TRAS

JE 08 / 9H > 12H

À l'occasion du Salon, les membres de la Transversale des Réseaux Arts Sciences se retrouveront pour un temps d'échange sur les projets arts sciences et de travail sur les enjeux de la relation arts sciences.

+ d'info sur [www.reseau-tras.org](http://www.reseau-tras.org)

## APÉRO PRO

**ESPACE PRO — MAISON MINATEC**

JE 08 / 19H > 21H

### RESTITUTION PUBLIQUE DE LA SÉANCE DE CRÉATIVITÉ : « DE L'ART À L'ENTREPRENARIAT »

Vous êtes investisseur, une entreprise, une start-up, un étudiant en quête de nouveaux projets à développer, un curieux des concepts novateurs qui s'inventent aujourd'hui : on vous attend à l'apéro pro !

L'apéro pro s'inscrit dans le cadre d'un partenariat entre l'Atelier Arts Sciences, French Tech in the Alps et Beyond Lab.

Dans le cadre de l'initiative French Tech in the Alps et de son Festival Le Transfo (18 janvier – 24 janvier 2018), l'Atelier Arts Sciences s'associe à Beyond Lab — structure de croisements entre chercheurs et entrepreneurs — pour faire travailler des entrepreneurs, des étudiants et des personnes de la société civile sur deux projets artistiques. L'objectif est d'imaginer collectivement — à partir de ces projets artistiques — des applications et des usages inattendus et qui ont du sens pour la société.

Deux artistes se prêteront à cet exercice en partageant leurs créations artistiques pour le valoriser dans d'autres secteurs d'activités : l'artiste électro-vidéaste Lionel Palun et son dispositif *Fresque* ainsi que le metteur en scène Frédéric Deslias avec *Æli*.

L'apéro pro sera l'occasion de présenter les résultats de cette séance de créativité intitulée « De l'art à l'entrepreneuriat » et qui aura lieu à l'Atelier Arts Sciences le 22 janvier. (Ouverte à un groupe restreint de professionnels : investisseurs, entreprises, start-ups, étudiants, associations et membres de la société civile).

Sur inscription uniquement auprès de :  
Marie BROCCA / [marie.brocca@cea.fr](mailto:marie.brocca@cea.fr)

## COLLOQUE

### ATTENTION, MACHINE ! PRATIQUES ARTISTIQUES ET RECYCLAGES MÉDIATIQUES

Organisé par l'UMR Litt&Arts de l'Université Grenoble Alpes

**1<sup>ER</sup> ETAGE — AUDITORIUM GRENOBLE INP**

ME 07 / 13H30 > 18H

JE 08 / 9H > 18H30

VE 09 / 9H > 17H30



*Always already new* : c'est ainsi que Lisa Gitelman intitule en 2006 un ouvrage (MIT Press) dans lequel elle ausculte notre propension à désigner systématiquement comme « nouvelle » toute avancée technologique, quand bien même nous n'ignorons plus aujourd'hui que tout « nouveau » média naît toujours d'un média plus ancien, qu'il améliore, augmente, enrichit. Les développements de plus en plus importants d'histoires et d'archéologies des médias, l'apparition de nouvelles approches méthodologiques, telles que l'intermédialité, ont considérablement enrichi, ces dernières décennies, les approches esthétiques de pratiques artistiques de moins en moins identifiables, entre théâtre et cinéma, vidéo et installation, performance et art internet, remettant en question les limites traditionnelles entre les médias.

Les formes issues de ces pratiques s'inscrivent dans ce que certains appellent l'ère de la « postproduction » (N. Bourriaud, *Postproduction*, Presses du réel, 2003), d'autres celle du « recyclage culturel » (J. Klucinskas et W. Moser, *Esthétique et recyclages culturels*, Presses de l'Université d'Ottawa, 2004) arguant que la reprise de matériaux, de formes ou de supports déjà existants à des fins de détournement caractérise de plus en plus massivement cette production artistique contemporaine. Le « recyclage » médiatique comme geste artistique serait-il ainsi caractéristique d'une ère numérique qui a largement contribué à la circulation de plus en plus fluide des objets culturels et artistiques, à la porosité de plus en plus importante entre art et industrie culturelle et à la facilité de plus en plus grande pour tout un chacun d'accéder à des savoir-faire jusque-là réservés à des professionnels ?

Les communications présentées lors de ce colloque tenteront de mieux cerner les enjeux de ces pratiques recyclantes, en proposant des études de cas (Jacques Perconte, Joris Mathieu, les opéras de G. Barberio Corsetti et P. Sorin, etc.), des analyses de gestes ou pratiques hybrides (machinima, found footage, sampling...), ou encore des rencontres avec des artistes, tels que Gwenola Wagon ou Jean-François Peyret. Éric Méchoulan, professeur de littérature à l'Université de Montréal, directeur du Centre de Recherches Intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques jusqu'en 2013, proposera une conférence inaugurale intitulée « Traces, archives, recyclages ». Hervé Aubron, ancien des *Cahiers du cinéma* et rédacteur en chef actuel du *Magazine littéraire*, invitera à une dérive du côté de *Twin peaks*. Enfin, Philippe Boissard, artiste, clôturera le colloque par une conférence performée.

Le colloque est organisé par

l'UMR Litt&Arts de l'Université Grenoble Alpes

Comité d'organisation

Guillaume Bourgois, Litt&Arts, Cinéma — Pierre

Jailloux, Litt&Arts, Cinéma — Alice Lenay, Litt&Arts.

Rémi Ronfard, INRIA, Imagine, Sciences informatiques.

Julie Valero, Litt&Arts, Arts de la scène.

L'ensemble du programme sera prochainement disponible sur [www.experimenta.fr](http://www.experimenta.fr)

Entrée libre et gratuite, inscription conseillée auprès de Julie Ridard : [julie.ridard@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:julie.ridard@univ-grenoble-alpes.fr)

## INFOCUS

La métropole grenobloise participe depuis près de deux ans au partenariat INFOCUS, qui associe dix villes européennes sur le thème de l'innovation, dans le cadre des spécialisations régionales. Dans ce contexte et après Porto, Ostrava et Bielsko-Biala, Francfort et Turin et bientôt Bordeaux, Grenoble accueillera du 7 au 9 février 2018 un séminaire qui portera sur l'attractivité internationale. Ce séminaire est conçu en lien avec EXPERIMENTA, le Salon Arts Sciences et la célébration du 50<sup>e</sup> anniversaire des Jeux Olympiques, thèmes qui contribuent fortement au rayonnement international de Grenoble-Alpes.

INFOCUS est partenaire de la table ronde « Réinventer les villes en Europe : le dialogue entre arts, sciences et technologies comme moteur des transitions urbaines ».



# LES INFORMATIONS PRATIQUES

## EXPERIMENTA, LE SALON LE FORUM #XPA18

**08 / 09 / 10 FÉVRIER**  
ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE

### MAISON MINATEC

Parvis Louis Néel — Grenoble  
Accès : Tram B, arrêt Cité internationale

### GRENOBLE INP

3 Parvis Louis Néel — Grenoble

### STATIONNEMENT PROCHE MAISON MINATEC

Parking Le Doyen — 34 av. Doyen Louis Weil  
Parking Europole-Gare — 2 av. Doyen Louis Weil

### RENSEIGNEMENTS HEXAGONE

04 76 90 00 45

### + D'INFOS SUR

[www.experimenta.fr](http://www.experimenta.fr)  
[www.atelier-arts-sciences.eu](http://www.atelier-arts-sciences.eu)  
[www.theatre-hexagone.eu](http://www.theatre-hexagone.eu)  
[www.cea.fr](http://www.cea.fr)

### RESTAURATION

Venez vous régaler les papilles !  
— **PAGE** : de délicieux gâteaux et glaces  
fabriqués en partie sur place à base  
de produits issus de l'agriculture raisonnée  
et majoritairement biologique.  
12h > 19h les 3 jours  
([page-glaces-gateaux.com](http://page-glaces-gateaux.com))

— **CROQUE ET MOI** : le spécialiste du croque-  
monsieur (même sans gluten !) élaboré avec des pro-  
duits frais et faits maison.  
11h30 > 14h30 le samedi uniquement  
([www.croqueetmoi.com](http://www.croqueetmoi.com))

### VESTIAIRE

Un vestiaire gratuit est à votre disposition au premier  
étage de la Maison MINATEC.

## EXPERIMENTA, LES SPECTACLES

Renseignements, réservation à l'Hexagone Scène  
Nationale Arts Sciences, Meylan  
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](http://www.theatre-hexagone.eu)  
Accès : ligne C1, arrêt Hexagone ou ligne 13, arrêt  
Aiguinards ou 6020, arrêt Hexagone

#### → LA BILLETTERIE EST OUVERTE AU PUBLIC

- lundi, mardi, jeudi et vendredi de 13h à 18h
- mercredi de 10h à 18h
- les soirs de spectacles jusqu'à 18h45 puis  
de 19h15 à 20h
- les samedis de représentation à l'Hexagone  
de 13h à 18h45

#### → SUR INTERNET

24h/24h billetterie en ligne  
[www.theatre-hexagone.eu](http://www.theatre-hexagone.eu)

#### → PAR COURRIER

Paiement par chèque à l'ordre de l'Hexagone et  
justificatifs à fournir pour tarif particulier. Vos places  
vous seront remises le soir de la représentation du 1<sup>er</sup>  
spectacle choisi.

#### → TARIFS

Se référer aux pages spectacles.  
(+ d'info sur notre site)

#### → SUIVEZ L'ACTUALITÉ DE L'HEXAGONE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

[twitter.com/hexagone\\_meylan](https://twitter.com/hexagone_meylan)  
[twitter.com/AtelierArtSci](https://twitter.com/AtelierArtSci)  
[facebook.com/theatrehexagone](https://facebook.com/theatrehexagone)  
[facebook.com/atelier.arts.sciences](https://facebook.com/atelier.arts.sciences)  
[www.flickr.com/photos/hexagone\\_ri](https://www.flickr.com/photos/hexagone_ri)  
[www.dailymotion.com/Atelier-Arts-Sciences](https://www.dailymotion.com/Atelier-Arts-Sciences)

### SALLES PARTENAIRES

#### → MC2: GRENOBLE

4 rue Paul Claudel  
04 76 00 79 00  
[www.mc2grenoble.fr](http://www.mc2grenoble.fr)

#### → ESPACE 600 — GRENOBLE

97 galerie de l'Arlequin  
04 76 29 42 82  
[www.espace600.fr](http://www.espace600.fr)

→ **LE PACIFIQUE – GRENOBLE**

30 chemin des Alpes - 04 76 46 33 88  
www.lepacifique-grenoble.com

→ **L'ODYSSÉE L'AUTRE RIVE – EYBENS**

89 avenue Jean Jaurès - 04 76 62 02 14  
www.eybens.fr

→ **LE DÉCLIC – CLAIX**

11 ter chemin de Risset - 04 76 98 45 74  
www.ville-claix.fr

→ **ESPACE PAUL JARGOT – CROLLES**

191 rue François Mitterrand - 04 76 04 09 95  
www.ville-crolles.fr

→ **LE PRISME – SEYSSINS**

89 avenue de Grenoble - 04 57 04 89 88  
www.seyssins.fr

→ **L'ILYADE – SEYSSINET**

32 rue de la Fauconnière  
04 76 21 17 57  
www.ville-seyssinet-pariset.fr

→ **LA VENCE SCÈNE – SAINT-ÉGRÈVE**

1 avenue Général de Gaulle - 04 76 56 53 63  
www.lavencescene.saint-egreve.fr

→ **LA SOURCE – FONTAINE**

38 avenue Lénine - 04 76 28 76 76  
www.lasource-fontaine.eu

→ **L'EST ESPACE SCÉNIQUE TRANSDISCIPLINAIRE**

– **SAINT-MARTIN-D'HÈRES**

675 avenue centrale  
www.univ-grenoble-alpes.fr

**EXPERIMENTA, LA BIENNALE ARTS SCIENCES  
2018 - L'ÉQUIPE**

→ **L'HEXAGONE SCÈNE NATIONALE ARTS SCIENCES**

- Antoine Conjard, directeur
- Magali Lapierre, directrice administrative et financière
- Éliane Sausse, secrétaire générale et directrice de l'Atelier Arts Sciences
- Laurence Bardini, directrice de la communication et responsable de projets arts sciences assistée de Cynthia Narese
- Cécile Guignard, directrice des relations avec le public et communication
- Thomas Le Doaré, directeur technique
- Marie Perrier, chef de projet EXPERIMENTA et chargée de projets arts sciences, assistée de Marjolaine Raffin-Curteyron
- Marie Brocca, chargée de partenariats

– Magalie Gheraieb, relations avec le public assistée de Anissa Zerrouki

- Sabine Del Yelmo, relations avec le public
- Cécile Gauthier, relations avec le public
- Nathalie Soulier, chargée de communication
- Anaïs Hernandez, responsable billetterie
- Pascale Jondeau, assistante d'équipe et chargée d'accueil
- Odile Louret, comptable
- Joke Demaître, attachée d'administration
- Agnès Bozec, régie lumière
- Olivier Delpeuch, régie son
- Les ouvriers et les intermittents du spectacle, artistes et techniciens.

→ **COMITÉ DE PROGRAMMATION DU SALON**

Michel Ida, Philippe Caillol, Nathaly Brière, Alain Farchi, Amal Chabli, David Fraboulet (CEA) Antoine Conjard, Éliane Sausse, Marie Perrier, Laurence Bardini, Marie Brocca, Marjolaine Raffin-Curteyron (Hexagone) Florence Bellagambi, Ghislaine Girard, (Département de l'Isère)

→ **SCÉNOGRAPHIE DU SALON**

Scénographe : Frédéric Ravatin, assisté de Quentin Zanchiello (CREATIME) – Décoratrice : Céline Miquelis – Équipement audiovisuel et lumière : MPM - Nicolas Jeanselle, Stéphane Da Fonseca Gameiro, Victor Husson – Construction : Lionel Duval.

→ **RÉGIE GÉNÉRALE DU SALON**

Nicolas Anastassiou

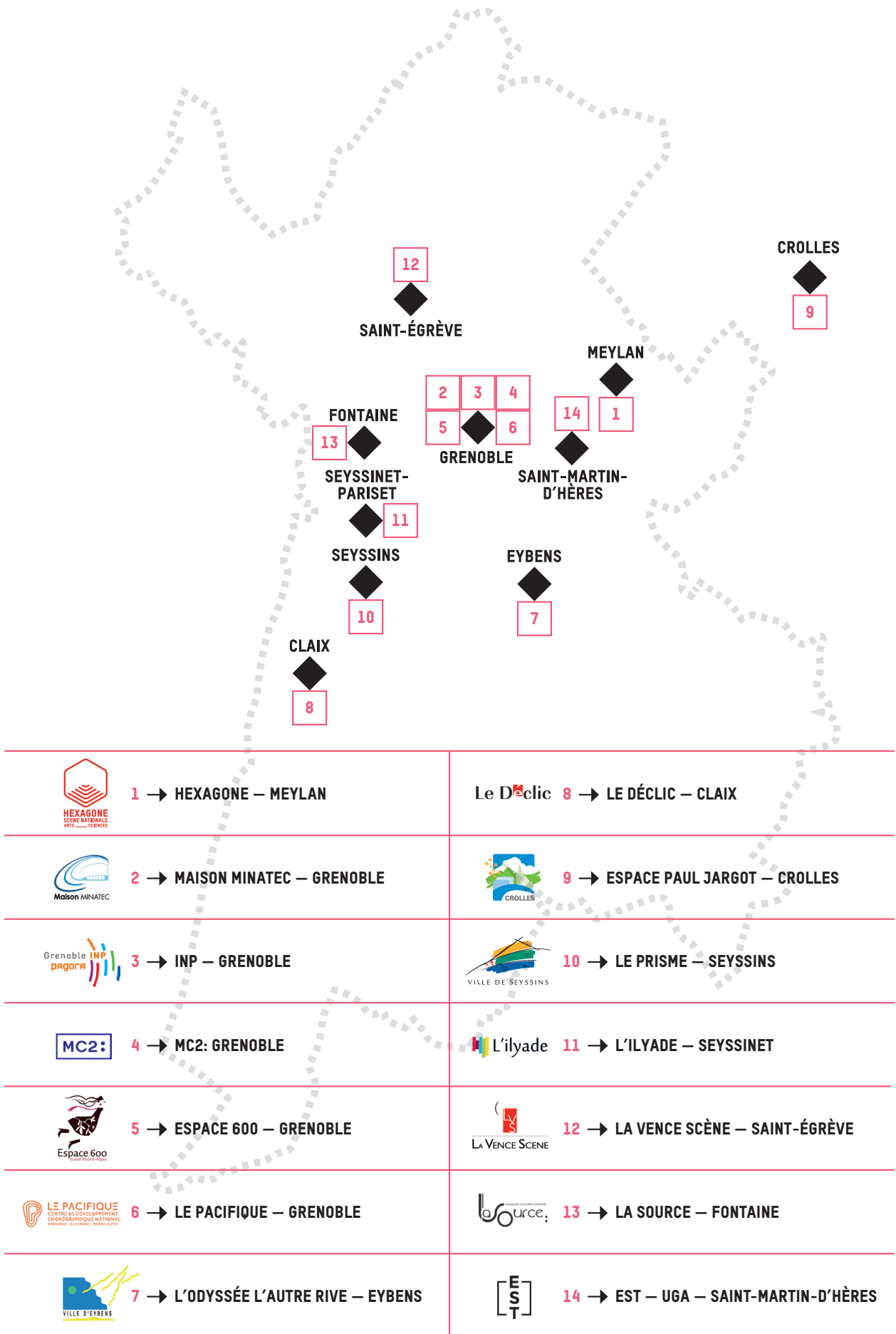
→ **RELATION AVEC LES SCIENTIFIQUES**

Nathaly Brière, CEA

→ **COMITÉ DE PROGRAMMATION DU FORUM**

Antoine Conjard, directeur de l'Hexagone, Michel Ida, directeur des Open Labs, l'équipe de l'Atelier Arts Sciences et des relations avec le public de l'Hexagone – Marie-Christine Bordeaux, Julie Valero, Alice Lenay, Vanessa Delfau, UGA – Jeany Jean-Baptiste, La Casemate – Roland Groz, Grenoble INP – Clément Mallet, GIANT Aymeric Perroy, Florence Bellagambi, Département de l'Isère Renaud Cornu-Emieu, French Tech in the Alps / Grenoble École de Management – Rémi Ronfard, INRIA – Julie Falcot, Benedicte Curcuru, Cyril Isabello, Grenoble Alpes Métropole – Timothée Silvestre, Ideas Laboratory – David Fraboulet, Théophile Ohlman, Dominique David, CEA.

→ Remerciements aux étudiants du Master de l'Institut de Communication et des Médias pour leur précieuse collaboration et à tous les bénévoles pour leur investissement.



# ILS SERONT PRÉSENTS À EXPERIMENTA



# MERCI AUX ENTREPRISES PARTENAIRES. ELLES PRENNENT LA PAROLE

L'Atelier Arts Sciences est soutenu depuis plusieurs années par un nombre croissant d'entreprises qui voient dans le croisement entre artistes, scientifiques et entreprises une clé pour le futur. Sur EXPERIMENTA, la Biennale Arts Sciences, ces entreprises se retrouvent autour de conférences, de visites immersives thématiques et bien sûr, autour de la soirée des partenaires, le 07 février, entourés de leurs clients, partenaires, collaborateurs...



« Groupe international français, l'entreprise familiale **VICAT** développe une offre performante de matériaux, produits et services adaptée à l'évolution constante des métiers de la construction (ciment, granulats, béton, produits de second-œuvre...). Les équipes du groupe **VICAT** sont très fières de fêter cette année le bicentenaire de l'invention du ciment artificiel par Louis Vicat, innovation qui a révolutionné le monde de la construction et ses techniques, et a aussi et surtout amélioré la condition sociale de l'humanité en rendant économiquement accessible au plus grand nombre un habitat de qualité. Par son soutien à EXPERIMENTA, la Biennale, le Groupe d'origine iséroise souhaite rappeler que l'innovation scientifique et technique fait partie intégrante de ses gènes. »



« Avec l'Atelier Art-Sciences et EXPERIMENTA, la Biennale, **MIND** a trouvé une résonance singulière avec ses propres questionnements sur la technologie. Ensemble, nous sommes invités dans des démarches communes mêlant art, sciences et technologies, empruntées d'authenticité et créant de nouvelles intimités. Chaque année les défis à accomplir sont tels qu'ils nous conduisent régulièrement à se choisir une nouvelle fois ! »

orange™

« **ORANGE** a entrepris de stimuler son innovation par une association des technologies avec le design et avec l'art. L'engagement est réalisé avec des projets de créations internes, en collaboration avec des agences ou des écoles (*Objets data*) et avec des résidences d'artistes (*Art Factory Orange*). Les thématiques abordées, en particulier la matérialité du réseau et l'Internet des Objets, résonnent particulièrement avec les spécificités du territoire grenoblois, haut lieu français et européen de l'Internet des Objets pour ne citer que cette expertise. Il était donc pertinent pour **ORANGE** de s'associer à cette très belle manifestation, ambitieuse et originale, qu'est EXPERIMENTA, le Salon en y présentant notamment deux œuvres ».

**AIRFRANCE** /

« **AIR FRANCE**, compagnie globale d'inspiration française, exigeante et attentionnée, fait du voyage un moment de plaisir sur l'ensemble des vols qu'elle assure quotidiennement en France, en Europe et dans le monde. Sensible et inéluctablement concerné par l'innovation, le Groupe **AIR FRANCE** a à cœur de sans cesse découvrir de nouvelles manières d'imaginer, créer et penser le futur : EXPERIMENTA, le Salon est une belle opportunité pour cela ! ».



« Jeune entreprise innovante dans le secteur de l'AgTech, **LA COOL CO** accompagne les entreprises et les particuliers dans la transformation de l'agriculture du 3<sup>e</sup> millénaire grâce à une offre *plug and play* de capteurs environnementaux. En soutenant EXPERIMENTA, la Biennale portée par l'Atelier Arts Sciences, hub technologique de renommée mondiale, **LA COOL CO** souhaite faire valoir l'origine de son propre projet au croisement des Sciences techniques, des Cultures et du Design ».

## PARTENARIAT MÉDIA



est partenaire de l'événement

## CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

### EXPERIMENTA, LE SALON

Medialab © D. R. — Le Fablab © D. R. — In-clowngnito © D. R. — *Digital Vaudou* © XLR Project — *Dans la peau...* © ESA / La 25e heure — *L.I.L.I* © CollOrNOr — *Oscillateurs organiques...* © Antoni Rayzhekov — *Mirages* © Pauline de Chalendar — *Striped Shirtsizer* © D. R. — *Cloud Farming* © Rihards Vitols — *Talk to me* © Raitis Smits  
*Les Dreamachines* © Sarah Bastin - Red Bull Music Academy — *Projet Stroh* © Jos Agasi — *lAgotchi* © D. R.  
*Machine vivante* © Manon Schnetzler — *Fresque #2* © Lionel Palun — *Æli* © Raphaëlle Mueller — *Artefact* © Nicolas Boudier — *Icinori, Cartographie collective...* © D. R., *Orange* © Quentin Chevrier, James Briandt — *Peuf fiction* © Geneviève Gousson-Troyes — *La Nuit - La Brume* © Christoph Guillermet — *Le Palais de la mémoire* © Nicolas Patrix — *Les Sphères curieuses* © Aristide Saint-Jean  
*Notre bon plaisir* © Pascal Bauer — *Imaginove* © D. R.

### EXPERIMENTA, LE FORUM

*Intelligence artificielle et libre arbitre* © Nicolas Boudier  
*L'intelligence artificielle & l'illusion du vivant* © D. R.  
Manon Schnetzler, Raphaëlle Mueller.

### EXPERIMENTA, LES PROFESSIONNELS

Journée professionnelle © Samuel Bianchini,  
© Nicolas Laverroux — Apéro Pro © Pierre Jayet  
Réunion TRAS © D. R. — *Colloque Attention machine !...*  
© Photomaton, Philippe Boisnard,  
© D. R. — Infocus © D. R.

### EXPERIMENTA, LES SPECTACLES

*Digital Vaudou* © Philippe Somnolet — *Forecasting* © Yelena Remetin — *Some use...* © Karol Jarek — *Adieu au langage* © D. R. — *On inventera le titre demain* © D. R.  
*Artefact* © Icinori — *Cabo san roque* © Inga Knölke — *Voyage au centre du mot* © Un euro ne fait pas le printemps — *La fabrique des monstres...* Hiawatha  
© Thomas Moran, 1867 — *Les Jolis corps...* © Lionel André *Projet Stroh* © Jos Agasi — *Tentatives d'approches...*  
© Géraldine Aresteanu.