

EXPERIMENTATIONS / PERFORMANCES

Ugo Arsac, 2023
ENERGEIA

Ce documentaire immersif et interactif propose au public un déplacement infini dans un environnement tridimensionnel. Avec l'intervention de spécialistes, il pose des questions liées aux « transitions énergétiques », en prenant comme toile de fond des architectures de centrales de fission et fusion atomiques, capturées à l'aide de scan 3D. Ces centrales sont des lieux familiers, mais aussi obscurs et fantasmagiques. Ces constructions industrielles hébergent l'ensemble des réflexions environnementales, telles que la décarbonation, le cycle de l'eau, les ressources minières, les énergies fossiles, l'utilisation de l'hydrogène, le recyclage...

Jeff Guess, 2023
To be determined

Cette conférence vient jouer sur l'ambiguïté de l'expression anglaise "To be determined", faisant référence à la fois au futur mais aussi à un état d'esprit. D'un côté, elle qualifie un événement futur qui aura bien lieu, mais qui manque de précision, son déroulement, les détails restant encore inconnus. De l'autre, elle convoque un état d'esprit, une hyper-focalisation sur un but bien identifié - mais incertain -, entouré d'obstacles et d'entraves, mais, malgré tout, avec un entêtement obsessionnel pour arriver à ses fins.

Florence Boulc'h, Elodie Burle-Errecade
Valérie Gontero-Lauze, 2022
L'affaire Pétrarque

Cet escape game numérique propose de mener une enquête sur la mort inexplicquée d'un journaliste à la bibliothèque, alors que celui-ci travaillait sur un manuscrit de Pétrarque. A travers cette expérience ludique, le but est de retranscrire le dialogue entre deux laboratoires, le Cielam et Madirel, et ce, grâce à l'utilisation de deux tablettes faisant chacune référence à un laboratoire. Le public doit résoudre cette enquête criminelle en essayant de comprendre le dialogue instauré et y déceler les secrets du manuscrit. Cette expérience immersive permet ainsi au grand public de rentrer dans le monde de recherche par l'intermédiaire du jeu.

e-POP, **Petites Ondes Participatives**

Des jeunes issus des cinq continents réalisent des reportages vidéo qui relaient les constats et interrogations des populations locales, pour rendre compte des conséquences liées aux changements climatiques et globaux.

Jacopo Baboni Schilingi
Argo

Composition musicale générative et interactive, **Argo** est une performance programmée par des algorithmes qui exécutent leurs calculs suivant des fonctions d'interprétation sémantiques. L'installation réagit à la respiration, en temps réel, de l'artiste, qui porte un capteur depuis le mois de juin 2017, 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Basée sur des trajectoires musicales écrites par le compositeur, sa respiration vient constamment perturber ce système qui se régénère de façon automatique et continue.

Echanges : **Arts & Sciences**

Définition et périmètre du domaine arts/sciences aujourd'hui, dispositifs et structures dédiés, focus sur la question de la réception et des publics.
Avec : Flore Nonchez, Thierry Besche, Erwan Geoffroy, Constance Moréteau, Julien Fade, Apolline Haquet et Victoire Bruna, Elisa Ullauri et Maria Elena Buslacchi
Animation du débat : Sylvia Girel

Echanges : **L'art de la thèse**
Mention recherche/création

Echange autour des thèses recherche/création et interdisciplinaires arts/sciences, témoignages et retours d'expériences, parcours et professionnalisation de jeunes artistes-chercheurs/ses français et européens.
Avec : Émilie Balteau, Lia Giraud, Alejandro León-Cannock, Emmanuel Guillaud, Nicola Lo Calzo, Pedro Morais, Pablo Ossandón, Hélène Tilman, Magali Uhl.
Animation du débat : Lila Neutre

Poisson Volant
Chanson électronique onirique

Poisson Volant explore la chanson pop à travers une plume d'écaïlle habillée de compositions électroniques. Tantôt derrière un clavier, parfois avec une basse ou une guitare, souvent avec des interfaces électroniques, Poisson Volant joue avec les éléments pour un plongeon et un envol hors du temps. Leur musique transcende les émotions pour « transformer, muter, devenir ce poisson volant qui saura s'adapter ».

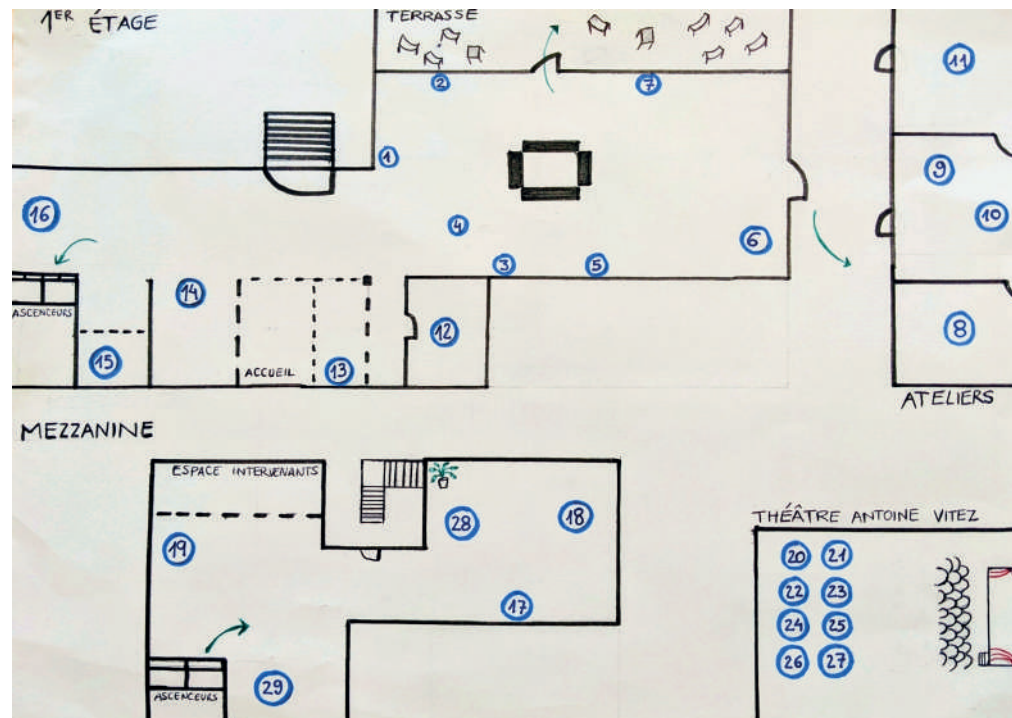
Arte campus : **Petit salon télé**

Espace thématique avec une playlist Arts & Sciences : "esthétique de l'interdisciplinarité" préparé pour Scientifica #2 par Arte Campus.

Espace lecture : **Arts & sciences reading**

Espace thématique préparé pour Scientifica #2 avec le concours du réseau des bibliothèques universitaires d'AMU

PLAN DE SALLE



PÔLE MER / OCEAN

- 1 Maxime Fannechon, Grâce Gnamien, Cheikh Ndiaye | *BeMed*
- 2 Églantine Rousset | *Collection aquatique et Corail*
- 3 Noémie Sauve | *Tara Pacific*
- 4 Laura Martin Person | *Marseille brûle*
- 5 Camille Pradon, Thierry Perez | *Miroirs*
- 6 Changeux Thomas, Faget Daniel, Tribot Anne-Sophie | *La biodiversité aquatique dans l'art*
- 7 Thierry Perez, Daniel Faget, Laura M. Person | *Regards sur la mer Méditerranée*
- 8 Nadia Merad Coliac | *Suivez la fée bleue*
- 9 Nicolas Floch | *Invisible*
- 10 Javiera Tejerina | *Paysages incertains*
- 11 Oksana Chepeylyk | *Océan*

PÔLE SON / MUSIQUE

- 12 Benjamin Just | *Forêt résiliente*
- 12 Maxence Mercier | *Sound trajectory*
- 12 Claude Francis Juhen | *Beambow*
- 13 C. Bemollin, K. Locatelli, G. Magnanini, E. Trenque, D. Dragacci-Libra, V. Tiffon, P. Cesaro, R. Gaubert, A. Vidal, J. Roze | *Quizz polysensoriel : « Suivez le chef ! »*

PÔLE HUMAIN / NON HUMAIN

- 14 Mathieu Mourey, Frédéric Saumade, Thierry Samet | *Ethnomimétisme, Sciences et Arts des Indiens d'Amérique*
- 15 Damien Beyrouthy | *She was called Petra*
- 16 Flore Gaulmier, Michaël Serfaty, Laurie Araud | *L'art de la science*

PÔLE FICTIONS / REELS

- 17 Pascal Cesaro, Pierre Fournier | *De la fiction faire science*
- 18 Sarah Laaroussi, Lucas Leclercq, Lourdin Margaux, Jouot Natacha | *L'école d'été, un projet qui s'essime*
- 19 Chroniques | Adrian Meyer *Strands of mind* et Jan Kounen, Amaury La Burthe, Molécule, -22, 7°C

EXPERIMENTATIONS / PERFORMANCES

- 20 Ugo Arsac | *Energeia*
- 21 Jeff Guess | *To be determined*
- 22 Florence Boulc'h, Elodie Burle-Errecade, Valérie Gontero-Lauze | *L'affaire Pétrarque*
- 23 ePOP | *Petites Ondes Participatives*
- 24 Jacopo Baboni Schilingi | *Argo*
- 25 Echanges | *Arts & Sciences*
- 26 Echanges | *L'art de la thèse*
- 27 Concert | *Poisson volant*
- 28 Arte Campus | *Petit salon télé*
- 29 Espace Lecture | *Lire les arts - lire les sciences*

Aix-Marseille
université
Sociétalement engagée



Arts, cultures
& sciences

#2

Scientifica

Entrée
libre

Deux journées événementielles,
interactives et participatives
autour de projets et réalisations
Arts & Sciences

Le Cube alto Schuman
28 avenue Robert Schuman
Aix-en-Provence

le 16
& 17 juin
2023

à partir
de 10h



Aux informations
<https://univ-amu.fr/scientifica2023>

Un événement porté par la Mission université-citoyenneté
AMU - Aix-Marseille Université



PÔLE MER / OCEAN

Maxime Fannechon, Grâce Gnamien, Cheikh Ndiaye, 2019 - 2023
BeMed

BeMed est une application de réalité virtuelle visant à démontrer les impacts du changement climatique sur la Méditerranée. Elle embarque l'utilisateur dans un univers marin et sous-marin tout en le sensibilisant sur les conséquences du dérèglement climatique. Depuis 2021, la Cisam coordonne le projet Cisam+, visant à construire un écosystème interdisciplinaire pour renforcer l'impact de la recherche et des enseignements du site et faciliter l'innovation.

Eglantine Rousset, 2022

Collection aquatique

Extrait de la collection vestimentaire « Collection aquatique » autour du monde sous-marin et son écosystème. Eglantine s’inspire d’éléments végétaux, d’êtres vivants, de matières, de couleurs et de textures pour ses réalisations textiles. Ici, des animaux marins comme *Metridium Giganteum* (anémone plumeuse géante), *Pocillopora meandrina* (corail chou-fleur) et *Melibe viridis* (moulsque nudibranche).

Corail

« Le paysage marin fait principalement partie du patrimoine naturel de Marseille. Il est directement lié à mon environnement quotidien. J'ai voulu dépasser les apparences, aller au cœur de la nature ».

Noémie Sauve, 2020
Tara Pacific

Tara Pacific se compose de « dessins exosquelettes » construits à partir de théories imaginaires possibles, basées sur des notes scientifiques, que l’artiste a prise à bord lors de sa résidence Tara Pacific. Ces squelettes sont inspirés de ceux des coraux, et sont réalisés grâce à l’électrolyse et un apport de fin de métal sur un parcours organisé et prédestiné, aboutissant sur la représentation de dessins 3D. Ici, le support disparaîtra avant le trait, et les dessins en métal survivent à leur support comme une idée pourrait survivre à son environnement. C’est le délitement du support et la force de vie qui créé la tenue de son propre environnement. A partir de ce travail, l’artiste sollicite un retour de la part des scientifiques ou marins accompagnés pendant l’expédition.

Laura Martin Person, 2023
Marseille brûle

Cette série de trois œuvres vise à mettre en avant la dégradation progressive des milieux environnementaux due au réchauffement climatique. Celle-ci est visible dès le haut de la première image, comme brûlée par un feu venant consumer la mer et les personnes qui s’y baignent, à la manière d’un présage. Les textes reprennent des extraits d’entretiens réalisés avec des pêcheurs traditionnels de Méditerranée, qui témoignent des évolutions et modifications de l’environnement dans lequel il exerce leur activité.

Camille Pradon et Thierry Perez, 2023
Miroirs

Explorant la question des transformations de la biodiversité marine, Camille Pradon trouble l’œil des regardeur·ses à travers sa série Miroirs. Grâce à l’utilisation d’un outil de guidage éponyme utilisé par les pêcheurs d’éponges de l’Archipel des Kerkennah en Tunisie, *Miroirs* brouille les pistes et les rapports d’échelle entre profondeur et surface, lumière et obscurité, proche et lointain. Cette exploration du monde sous-marin vise ainsi à mettre en tension la perception du visible par les spectateur·rices, comme une proposition de doter le regard d’un nouvel imaginaire.

Changeux Thomas, Faget Daniel, Tribot Anne-Sophie, 2023
La biodiversité aquatique dans l’art

Ce projet interdisciplinaire *BioDivAquaArt* vise à questionner, sous la forme d’ateliers, les représentations de la nature aquatique à travers les peintures de l’époque moderne des XVIe – XVIIIe siècles en Europe. Grâce à un travail de recherche collaboratif, ces ateliers explorent l’évolution de notre perception de l’environnement et de ses ressources à travers le temps, en lien avec ces œuvres modernes, apparaissant comme des témoignages scientifiques de la biodiversité aquatique d’un point de vue biologique.

Thierry Perez, Daniel Faget, Laura M. Person
Regards sur la mer Méditerranée

Issue de la collaboration d'un écologue, un historien et une anthropologue et photographe, cette exposition invite à la contemplation à travers des photos d’objets d’études des scientifiques marseillais. Elle donne à voir et à penser la place qu’occupe la Méditerranée dans nos vies.

Nadia Merad Coliac, 2023
Suivez la fée bleue

Le travail de cette artiste est aussi spectaculaire que poétique. Son installation immersive bioluminescente invite à une rencontre émotionnelle *in vivo* avec la lumière vivante. Son projet met en lumière un travail sur la bioluminescence de bactéries d’origine marine, et met en scène et en jeu la lumière, et la durée de vie de deux souches bactériennes. Cette installation se veut immersive et interactive, nécessitant la participation du public dans la rencontre de ces bactéries.

Nicolas Floc’h, 2018 - 2020
Invisible

Nicolas Floc’h développe une performance photographique, plastique et scientifique pour fixer l’état des paysages sous-marins du Parc national des Calanques en ce début de XXIe siècle. Entre 2018 et 2020, il a parcouru les 162 km du littoral et des îles du Parc national et pris 30 000 clichés (une image tous les 6 mètres), essentiellement en apnée. Ces recherches sont une œuvre qui nous relie à ce paysage invisible, et permettront aux scientifiques et gestionnaires du Parc national de documenter l’évolution des paysages sous-marins.

Javiera Tejerina, 2023
Paysages incertains

Le travail de Javiera Tejerina-Risso explore la notion de mouvement et se nourrit de ces différents vocabulaires, scientifique, physique, et symbolique, en les combinant à sa conscience artistique. Ses expériences poétiques s’appuient sur les éléments, et en particulier les fluides et l’eau, en renvoyant à la possibilité d’un ailleurs lointain et à la métaphore d’un infini surpuissant. Ces recherches ouvrent le regard à la fluidité reliant intérieur et extérieur, présent et passé, ville et nature, et questionnent par extension l’idée même de représentation comme porteuse d’une illusion de réalité.

Oksana Chepelyk, 2023
Océan

Cette œuvre rassemble quatre installations audio-visuelles : *On the Edge* (son d'Iury Lech), *Scape Sous-Marin*, *L’Océan* (son d'Alisa Kobzar et voix de Viktoriia Vitrenko), et *Hommage à Matisse* (son de Sergio Mega) qui explorent les rapports et la coexistence entre les milieux aquatiques dans la lutte pour leur survie et les humains. Cet ensemble sensibilise autant qu’il dénonce, en mettant en avant quelques un des nombreux facteurs responsables de la dégradation des milieux marins. Combinant à la fois données scientifiques, réflexions philosophiques, et travaux artistiques, *Océan* rend compte de l’impact anthropique de l’homme sur les milieux marins.

PÔLE SON / MUSIQUE

Benjamin Just
Forêt résiliente (espace LMA / MAS)

Cette installation disques d’arbres au sol nous plonge dans l’intimité d’un rapport où, pulsations, sons et rayons de lumière nous éclairent sur l’histoire de ces arbres disparus. Comme une plongée dans la matière, les cernes s’animent progressivement et la forêt prend vie en observant la déforestation mondiale. Le travail de Benjamin Just suscite une prise de conscience à travers des œuvres empreintes d’une nature instrumentalisée par l’homme, jouant de cette dichotomie entre nature et culture.

Maxence Mercier
Sound Trajectory

Le logiciel *Sound Trajectory* est une forme de manifeste esthétique et technique de la spatialisation sonore. Il est autant une table d’écriture numérique, un instrument musical et un puissant processeur sonore utilisé par une communauté internationale de créateurs sonores. Les processus de composition et de génération en temps réel sont ainsi partagés avec des individus agissant dans les champs de la musique, du théâtre, des installations sonores, du cinéma et du jeu vidéo pour explorer les dimensions cachées de l’acoustique, de la bioacoustique et de l’éthoacoustique.

Claude Francis Juhen
Beambow

Issu de la recherche sur la simplification du geste instrumental, *Beambow* est un instrument de musique très simple à utiliser. Facilement accessible, il s’adresse à large public et apparaît ainsi comme une nouvelle façon d’utiliser des rayons laser comme interface pour l’expression musicale. Largement paramétrable et configurable, il est un instrument idéal pour l’improvisation. Cette nouvelle façon de capturer le geste peut être à la base d’une nouvelle génération de contrôleurs ou d’instruments de musique et révèle un nouveau principe d’interaction.

C. Bernollin, K. Locatelli, G. Magnanini, E. Trenque, D. Dragacci-Libra, V. Tiffon, P. Cesaro, R. Gaubert, A. Vidal, J. Roze, 2023
Quizz polysensoriel : « Suivez le chef ! »

Ce quizz anonyme vise à questionner la manière dont les chefs d’orchestre communiquent leurs intentions interprétatives à leurs musiciens. En répondant aux questions en lien avec les images et les sons diffusés, cette expérience auditive et visuelle permet de comprendre le langage non verbal et multimodal d’un chef d’orchestre comprenant à la fois le visage, le regard, et le corps, en questionnant par extension la notion du geste centrale au sein de ce travail de recherche.

PÔLE HUMAIN / NON HUMAIN

Mathieu Mourey, Frédéric Saumade
Thierry Sarnet, 2023
Ethnomimétisme

A la croisée entre sciences de l’homme et ingénierie, ce projet de recherche sur l’ethnomimétisme a pour objectif d’étudier les rapports et interactions de ces deux disciplines et d’en révéler les complémentarités. Ce projet réunit des chercheurs en anthropologie et en sciences des matériaux, travaillant ensemble sur les arts et techniques développées par les Amérindiens au cours des siècles. Une démarche qui prend d’autant plus de sens aujourd’hui dans un contexte de développement durable, et qui met en lumière les enjeux d’actualité de la recherche sur un patrimoine culturel.

Damien Beyrouthy, 2020
She Was Called Petra

Cette œuvre s’inspire d’un fait divers de 2019, à Orlando : un perroquet femelle, une Grise d’Afrique nommée *Petra*, réussit à passer une commande en ligne en dialoguant avec l’enceinte parlante Alexa. Les différents items commandés sont ajoutés à la liste d’achats de la propriétaire du perroquet, et sont répartis au sol pour élaborer cette installation. On entend les voix des trois protagonistes, qui déclenchent des apparitions d’images en lien avec la commande passée par Preta, et l’on perçoit simultanément des captations en direct des places d’Asie, d’Amérique et de savane africaine sur divers écrans.

Flore Gaulmier, Michaël Serfaty, Laurie Arnaud, 2022
L’art de la science : conter l’histoire du vivant en neurosciences

Cette exposition vise à mettre en avant la corrélation entre les arts et les sciences, manifestations de la créativité humaine et tous deux produits de l’imagination et de l’ingéniosité. L’artiste, comme le scientifique, expérimente pour créer : l’un avec l’outil photographique, l’autre depuis l’oculaire d’un microscope. Si le scientifique recherche la vérité et parle à la raison, et que l’artiste recherche la beauté et parle à l’émotion : l’œuvre d’art réalisée par un scientifique pourrait-elle offrir savoir et esthétique ? Les images scientifiques sont-elles si éloignées d’une œuvre artistique quand elles sont décontextualisées ? En démocratisant les découvertes des neurosciences, cette exposition questionne ainsi les rapports et enjeux entre arts et sciences.

PÔLE FICTIONS / REELS

Pascal Cesaro, Pierre Fournier, 2019
De la fiction faire science

Un sociologue, Pierre Fournier, et un chercheur en cinéma, Pascal Cesaro, s’emparent d’un feuilleton télé des années 1960 pour explorer ce que veut dire venir travailler dans le nucléaire, en montrant à des personnes qui vivent près du centre où se joue la fiction des extraits qui mettent en scène le travail dans ce secteur, et en mettant en perspective leurs réactions. Le documentaire interactif suit les chercheurs dans les différentes étapes de cette expérimentation, avec leurs échecs et leurs succès, montrant l’invention d’une démarche de recherche qui vise à contourner une situation de « parole empêchée », de parole rendue difficile par le débat public qui clive très fortement les positions sur un sujet polémique.

Sarah Laaroussi, Lucas Leclercq, Lourdin Margaux, Jouot Natacha, 2019-2023
L’école d’été, un projet qui s’essaïme

S’articulant autour de deux mouvements, enraciner et essaimer, ce projet porte la cocréation et la collaboration comme objectifs premiers. La rencontre d’un petit groupe d’une dizaine de personnes hétéroclites enraciné dans le village d’Agonac avec les chercheurs amène à la création d’un dispositif artistique ou culturel. Dans l’effervescence de cette recherche participative, ce dispositif vient combler les manques de la société actuelle, en utilisant dès lors l’art comme un outil favorisant de nouvelles formes d’échanges.

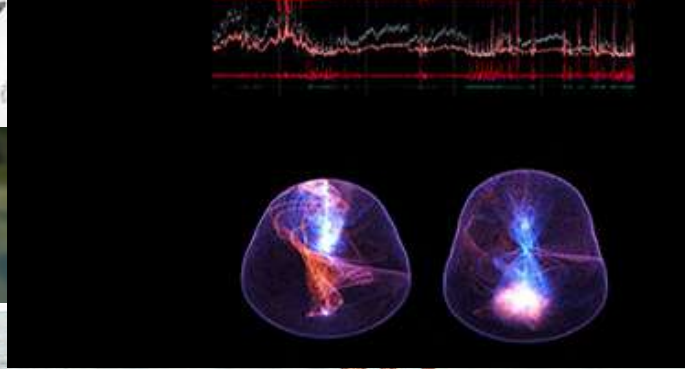
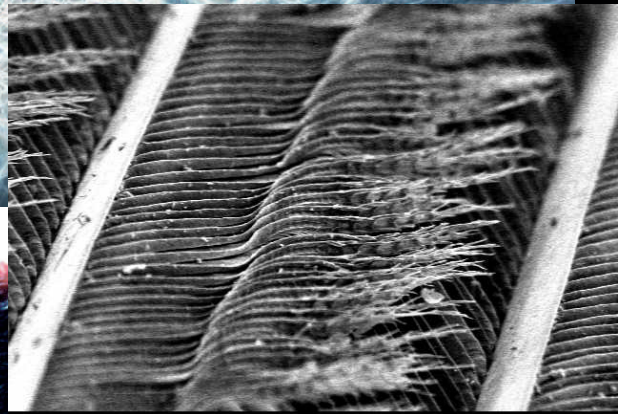
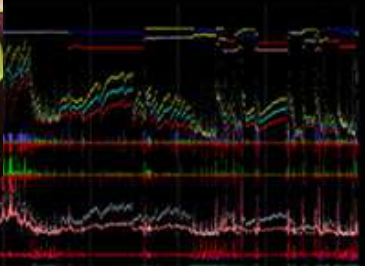
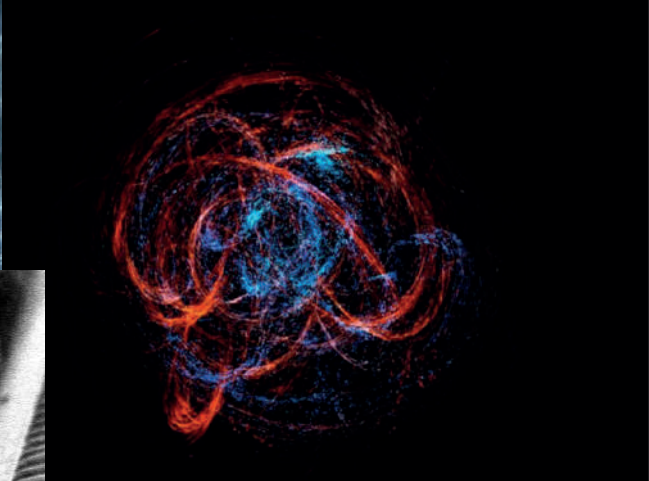
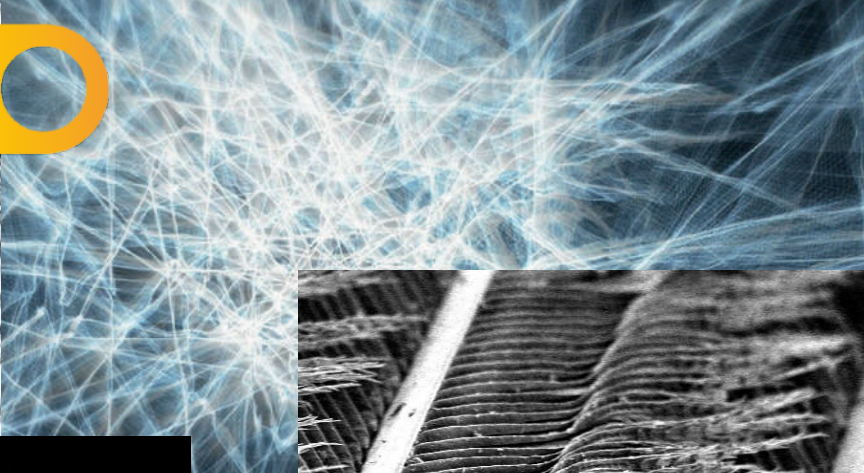
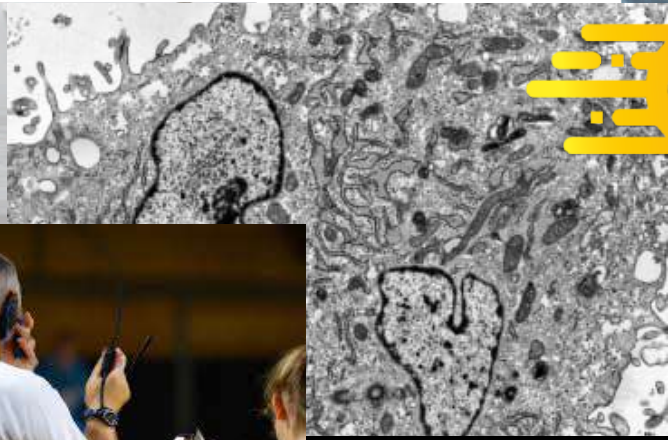
Chroniques 2023

Chroniques, l’incubateur des imaginaires numériques propose deux expériences immersives à l’aide de casques de réalité virtuelle, sélectionnées en collaboration avec **Diversion Cinéma**.

Adrian Meyer, 2021
Strands of mind
Une plongée dans un univers inconnu, en brouillant ses repères spatio-temporels et troublant ainsi sa perception.

Jan Kounen, Amaury La Burthe, Molécule, 2019 -22, 7°C

Au Groenland, le producteur de musique électronique Molécule a capturé les sons de l’Arctique pour composer cette œuvre.



10kV X180 100µm 0500 CNRS LP3

