



MICRO-FOLIE

PLATEFORME CULTURELLE AU SERVICE DES TERRITOIRES



Compagnie Barks © Sylvestre Gozlan



Compagnie Navel Quiad © DR

MICRO-FESTIVALS

PROPOSITIONS ARTISTIQUES
JANVIER 2022



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Cerebro © JPLoyer



Compagnie Le Phalène © Wallace Martin



© Capture production



On ne parle pas avec des mouffles © Compagnies Propos



Compagnie V&F © Compagnie V&F



Lobo El x Cotchei © nobx_photography



Faune © Adrien M et Claire B



CompagnieFlowesie © Jo Dackinho



MICRO-FESTIVALS

Créés en avril 2020, les Micro-Festivals poursuivent leur évolution et leurs circulations.

Initiés principalement par et pour les Micro-Folies, ils s'articulent autour de plusieurs thématiques : les cultures urbaines, la création numérique, la magie nouvelle, la danse , le théâtre, le cirque... Ils invitent les artistes au cœur des Micro-Folies pour imaginer un programme spécifique de performances, expositions, workshops, créations collaboratives, rencontres, ateliers FabLab...

La forte reprise des activités culturelles dans toute la France le confirme: c'est le moment de (re)programmer les évènements pour vos Micro-Folies! Toujours issues des territoires et du réseau, de nouvelles propositions artistiques viennent s'ajouter en tenant toujours compte de la diversité de vos publics et de vos espaces.

Grâce au soutien du Ministère de la Culture, la Villette poursuit et coordonne le financement des Micro-Festivals que chaque Micro-Folie peut obtenir. Par souci d'équité nous souhaitons privilégier les Micro-Folies qui n'en ont pas encore bénéficié mais nous continuons d'accompagner et d'étudier les financements de l'ensemble des projets afin de pérenniser cette formidable dynamique.

Pour accueillir ou créer un Micro-Festival, contactez-nous avec le choix de votre proposition artistique et les dates envisagées pour son accueil. De nombreuses Micro-Folies ont déjà pu en bénéficier, soit en créant des projets artistiques spécialement pour leurs équipements et leur public, soit en accueillant des projets parmi ces propositions. Nous vous informons également que nous souhaitons rester ouverts aux projets de résidences artistiques lorsqu'elles sont suivies de restitutions publiques et rencontres et qu'elles permettent de créer des projets spécifiques pour les Micro-Folies dont l'ensemble du réseau pourrait bénéficier par la suite. Les Micro-Festivals peuvent aussi se décliner et se délocaliser en milieu scolaire et périscolaire. N'hésitez pas à nous solliciter pour adapter les projets au contexte particulier !

L'équipe Micro-Folie

SOMMAIRE

AUTOUR DU MUSÉE NUMÉRIQUE

- Compagnie Nawel Oulad, proposé par la Micro-Folie Noisy-le-Sec 6
- Lobo EL & Cotchei, proposé par la Micro-Folie Grand Narbonne **NOUVEAU** 8
- Les Fictions Sonores, par Compagnie Teraluna, proposé par la DRAC Bourgogne-Franche-Comté 10
- Micro Haïkus Numériques, Compagnie Petite Nature proposé par la Micro-Folie Blois 12
- Les Balles Populaires, par Gorky, proposé par la Micro-Folie Allones 14
- Folie Renaissance, par L'Écho des Pavanes, proposé par la Micro-Folie Pithiviers 16

MAGIE NOUVELLE

- Compagnie le Phalène, proposé par la Micro-Folie Chambéry 18
- L'Écran Magique, par Guillaume Hoenig, proposé par la Micro-Folie Le Grand Narbonne 20
- Compagnie du Faro, proposé par l'Espace Périphérique **NOUVEAU** 22

CULTURES URBAINES

- OLO Moving Graffiti, par Bilel Allem, proposé par la Micro-Folie Villeneuve-Saint-Georges **NOUVEAU** 24
- AudioGraff, par le Collectif Renart, proposé par la Micro-Folie Lille 26
- Atelier Beat Box, Scouilla, par le Collectif End Of the Game, proposé par la Micro-Folie Villiers-le-Bel 28

CRÉATION DANSE

- Compagnie V&F, proposé par la Micro-Folie Noisy-le-Sec 30
- Reflets_2, par Isabelle Clarençon, proposé par la Micro-Folie Vierzon 32
- Compagnie Entité, par Simon Dimouro, proposé par la DRAC Centre - Val de Loire 34
- Rites, par Compagnie Propos, proposé par la Micro-Folie COS-CPRF **NOUVEAU** 36
- Floating Point, par Compagnie FLOWésie, proposé par La Villette / IADU **NOUVEAU** 38

BANDE-DESSINÉE

- Cap ! par Loren Capelli, proposé par la Micro-Folie Bastia 40
- Exposition, par Delphine Durand, proposé par la Micro-Folie Bastia 42

CRÉATION NUMÉRIQUE

- Faune, par Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest, proposé par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes **NOUVEAU** 44
- Secteur 4, par La Station Magnétique, proposé par la Micro-Folie Port-Vendres **NOUVEAU** 46
- La Veilleuse, par La Compagnie 14:20, proposé par la DRAC Normandie **NOUVEAU** 48
- Perspectives d'un nouveau monde, par Oussman Noreni, proposé par la Micro-Folie Faverges-Seythenex 50
- De L'autre Côté, par Cléa Coudsi et Eric Herbin, proposé par la Micro-Folie Saint-Omer 52
- Images par accident, La Station par Cléa Coudsi et Eric Herbin, proposé par la Micro-Folie Saint-Omer 54
- TremensS, proposé par la Micro-Folie Saint-Germain-en-Laye 56
- Spatialisation sonore et audio temps-réel avec 665.99 (TremensS et Ténèbre), proposé par la Micro-Folie Saint-Germain-en-Laye 58
- De la Terre A K2-18 B, par Jesus S. Baptista, proposé par la Micro-Folie Metz 60
- Code Source : l'autre face de l'ombre, par Mathieu Enderlin, proposé par la Micro-Folie Gonesse 62
- Mécanique Panorama, proposé par la Micro-Folie Saint-Marcellin 65
- 3 Hit Combo, proposé par la Micro-Folie Dieppe 67
- Pix31, proposé par la Micro-Folie Dieppe 70
- Antoine Schmitt, proposé par la Micro-Folie Metz 72
- My GeNeRaTion, par Anthony Bacchetta, proposé par la Micro-Folie Pays-Foyen 74
- Trésorium, proposé par la Micro-Folie Denain 76
- MuséeTronic, par Frédéric Heurtaux, proposé par la Micro-Folie de Lille 79
- Les Fantômes, proposé par la Micro-Folie de Flers 81

CRÉATION CIRQUE

- Moon, par Bastien Dausse/Compagnie Barks, proposé par l'Espace Périphérique **NOUVEAU** 83
- Au pied du mur, par La Compagnie les Rois Singes, proposé par la Micro-Folie Beaucaire 85

CRÉATION MUSIQUE

- Les Vibrants Défricheurs, proposé par la DRAC Normandie **NOUVEAU** 87
- Django Reinhardt, par SWINGIN' Partout, proposé par la Micro-Folie Bailleul 90
- Compagnie du Coin, proposé par la DRAC Centre - Val de Loire 92
- Le Hall de la Chanson, proposé par la Micro-Folie Les Mureaux 94

CRÉATION THÉÂTRE

- Compagnie Les Encombrants, proposé par la DRAC Bourgogne-Franche-Comté 98
- Compagnie La Grande Hâte, proposé par la Micro-Folie ArtKaravane 100

*Ce document est interactif ! Il suffit de cliquer sur une proposition du Sommaire pour arriver sur la page qui lui est dédiée.
Il vous suffira de cliquer sur le titre de la page pour revenir au Sommaire.*

AUTOUR DU MUSÉE NUMÉRIQUE

Compagnie Nawel Oulad



Une proposition de

Présentation

Peut-on trouver des correspondances, entre une forme, un mouvement et un son ?

Comment retranscrire une œuvre picturale par la danse et la musique ?

Les performances dansées de Nawel Oulad délivrent au son du violoncelle de Mauro Basilio une analyse poétique d'une peinture, d'une photographie ou d'une sculpture pour en déployer dans l'espace et dans le temps : ses lignes, ses courbes, ses volumes, ses aplats, ses couleurs, ses contrastes, sa symbolique et surtout les énergies qui s'en dégagent. L'œuvre choisie devient partition chorégraphique pour violoncelle. Les notes touchent les corps dans un dialogue mouvementé qui fait résonner la palette de l'artiste. Le fond se mêle à la forme, le son aux volumes, la peinture se fait chair, le geste trace les lignes et les courbes, l'énergie se fait couleur. Finalement, les trois arts, avec leurs singularités, se retrouvent dans un élan commun. Les Dancelles sont des performances dansées In Situ où la danse et la musique ont pour partition une œuvre picturale, leur durée varie en fonction des envies et besoins de l'équipe du lieux d'accueil. Les Dancelles sont jouées dans les musées, galeries ou lors de festivals, le plus souvent devant l'œuvre visuelle exposée ou vidéo-projetée.



Crédit photo : Compagnie Nawel Oulad



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'évènement peut prendre place dans le Musée numérique, dans d'autres salles ou dans l'espace public pour les ateliers.

Durée 1 ou 2 jours.

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Performances « Dancelles » (3 x 12min)

Trois œuvres du catalogue du Musée numérique des Micro-Folies ont fait l'objet d'un Dancelle de 12 minutes chacun: "Les disques dans la ville" de Fernand Léger, "Matin Clair aux saules" de Claude Monet et «Painting Silver Over Black, White, Yellow and Red» de Jackson Pollock .

Les Balades Chorégraphiques

Durant ces balades le corps met en valeur l'architecture quotidienne. La compagnie invite les habitants à porter un nouveau regard sur leur ville en la traversant différemment.

Les danseurs de la compagnie investissent en mouvement les interstices de la ville et invitent les participants à les suivre dans ces danses urbaines . Le participants avec les danseurs entrent dans le mouvement en épousant les murs, en dansant les voûtes, en soutenant le porches, en entrant dans les failles, en trouvant la liberté de se mouvoir dans l'espace public. En dansant dans leur environnement quotidien les habitants ouvrent les perspectives d'un nouveau vivre ensemble.

Durée : 2h30

Public : tout public

Atelier « Danser Les Arts »

Lors de cet atelier de danse la chorégraphe et le musicien partageront leur méthode pour créer à partir d'œuvres picturales. Les participants sont invités à s'immerger entièrement dans l'univers artistique d'un peintre pour y puiser la source d'inspiration de leur danse. Il s'agira d'observer, d'analyser et de traverser corporellement une œuvre, sa composition, ses lignes, ses volumes, ses aplats, ses couleurs, l'énergie qui s'en dégage, sa symbolique, son histoire. Chaque tableau devient la partition d'une danse et d'une musique transformant en retour le regard porté sur les œuvres.

Durée : 2h

Public : tout public

Atelier « Cinémadanse »

De la recherche en studio au tournage en extérieur, la compagnie propose des stages et ateliers donnant lieu à la réalisation d'un film de danse. Dans un premier temps les participants sont sensibilisés à la danse contemporaine et aux techniques de composition puis à l'écriture cinématographique avant de commencer le tournage.

exemples de films de danse réalisés avec des amateurs: www.vimeo.com/275823944 ; www.vimeo.com/187534658

Durée: 6h (3x 2h ou stage sur plusieurs jours)

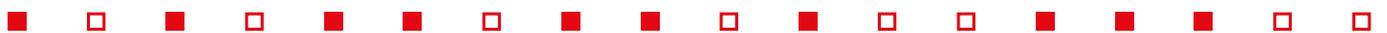
Public: à partir de 12 ans

Atelier « Danse Contemporaine »

Atelier de danse contemporaine mené par Nawel Oulad, danseuse, chorégraphe et pédagogue diplômée d'Etat. La séance commencera par un échauffement global du corps puis nous prendrons l'espace avec des traversées et plusieurs improvisations individuelles et collectives menant à l'apprentissage d'une courte variation chorégraphique.

Durée : 1h30

Public : tout public



Besoins techniques

« Les Dancelles » s'adaptent à différents espaces.

Atelier «Danser les arts» : une salle adaptée à la pratique de la danse, feuilles, crayons, enceintes avec cable miniJack

Ateliers « Cinémadanse » : une salle adaptée à la pratique de la danse, feuilles, crayons, enceintes avec cable miniJack

Atelier « Danse Contemporaine » : salle adaptée à la danse, une enceinte avec cable mini jack

AUTOUR DU MUSÉE NUMÉRIQUE

Lobo EL & Cotchei



Une proposition de

Présentation

Lobo El & Cotchei sont deux rappeurs spécialisés dans les ateliers d'écriture et la médiation culturelle. Reconnus dans leur discipline du rap improvisé (Lobo EL est champion du monde 2019 en titre de la catégorie, Cotchei champion en titre du Grand-Est), les deux amis utilisent leurs talents d'animateurs et de chanteurs pour donner vie aux œuvres. Le duo collabore avec plusieurs musées depuis 2019 pour proposer des visites guidées, des improvisations interactives, des mises en valeur des fonds....



Crédit photo : NBOX Photography



Format

- Espaces** Les ateliers ou visites peuvent se tenir dans le Musée numérique, dans un lieu d'exposition où des œuvres peuvent être mises en avant.
- Durée** 1 à 2 jours selon les activités choisies
- Type de public** Tout public, famille, jeunes, ados...

Activités

Visite numérique (1h)

Les deux rappers présélectionnent des œuvres du Musée numérique. Ils écrivent ensuite des poésies, raps et slams inspirés de ces œuvres. Puis, le public choisit plusieurs œuvres sur lesquels les artistes doivent improviser un texte.

Une collection de textes à partir d'une sélection d'œuvres ont été préparés par Lobo EL & Cotchei. Possibilité de tout faire en improvisation à la demande du public.

Atelier d'écriture (2h)

Les deux rappers présentent leur travail via une improvisation ou un texte évoquant une des œuvres. Ils proposent au public présent d'écrire à son tour à propos d'une œuvre de son choix. Le temps imparti est mis à profit pour aider les participants à développer leur écriture, leur imagination, voire leur oralité si ces derniers acceptent de lire leur texte au groupe.

Possibilité à l'issue de visites d'un concert du duo, entre répertoire personnel et improvisation.

Possibilité de rencontres avec le public pour évoquer la médiation culturelle, l'animation, les rapports entre le rap, la société actuelle et la démocratisation de la culture.



Besoins techniques

Un tableau velleda (et feutres) pour des temps interactifs avec le public.

Accès à l'électricité pour brancher du matériel sonore.

Feuilles et stylos à fournir pour l'atelier d'écriture.

AUTOUR DU MUSÉE NUMÉRIQUE

Les Fictions Sonores, par Compagnie Teraluna

Une proposition de la DRAC

Présentation

Convaincue des bienfaits de l'action artistique et culturelle, la Compagnie Teraluna a créé au fil de son parcours des objets artistiques qui permettent la rencontre avec un territoire. En permanente interrogation sur l'Autre, la compagnie se présente comme un espace de travail ouvert aux expérimentations.

Elle a, au fur et à mesure du temps, le souci de plus en plus aigu de ne pas convoquer le public seulement lors des représentations mais de l'impliquer pleinement dans le processus de création. Aussi pousse-t-elle de plus en plus loin ses motivations et ses méthodes de travail et s'oriente à chaque projet davantage vers des propositions qui invitent les habitants. Pour le réseau Micro-Folie, Teraluna propose un théâtre numérique, sonore et collaboratif s'appuyant directement sur les œuvres du Musée numérique.



Crédit photo : Compagnie Teraluna



Format

Espace	Musée numérique
Durée	1 à 2 jours
Type de public	Tout public (lecteur)...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Atelier (30 à 45 min)

Atelier à répéter plusieurs fois sur la journée.

L'idée est de découvrir la réalisation d'une fiction sonore en relation avec une œuvre du Musée numérique, de se mettre en situation d'imaginaire, d'enregistrement...et d'interprétation !

Déroulement de l'atelier

Phase 1 : Découverte et explications du scénario d'une très courte fiction, inspirée d'une œuvre du Musée numérique.

Chacun choisira un personnage dans la fiction.

Phase 2 : Chaque comédien-participant choisira un élément de costume et/ou un accessoire pour faciliter l'interprétation de son personnage.

Phase 3 : Le texte et l'œuvre apparaissent à l'écran. Les comédiens-participants sont debout, face au micro, et interprètent le scénario que le monteur son enregistre.

Phase 4 : Les interprètes participent au montage de la fiction en choisissant, avec le soutien du monteur son l'habillage sonore de certaines séquences. Le travail du monteur est retransmis, en direct, sur écran.

Phase 5 : Ecoute collective de la fiction sonore.

Chaque participant pourra, sur un support de son choix, conserver l'enregistrement.

Performance « La Fiction en live » (40 à 60 min avec introduction et temps d'échange avec le public)

Avec pour support 10 œuvres du Musée numérique, deux comédiens se tiennent debout, au micro et face à l'écran.

A la voix, ils font exister les personnages des œuvres qui se succèdent le temps de la performance. La costumière opère des changements rapides et des bruitages en fonction des lieux et des actions. Le technicien, quant à lui, habille le scénario en temps réel.

Participation du public possible pour des petits rôles (avec un temps de préparation en amont et un nombre à préciser selon les scénarii)



Besoins techniques

Prises 220v pour accueillir le matériel son et lumière

Espace pour projeter (mur vide)

Espace à l'écart du bruit pour les temps d'enregistrement

L'équipe de Teraluna est composée de :

1 technicien son/monteur

1 costumière/scénographe

2 comédiens

AUTOUR DU MUSÉE NUMÉRIQUE

Micro Haïkus Numériques

par Compagnie Petite Nature

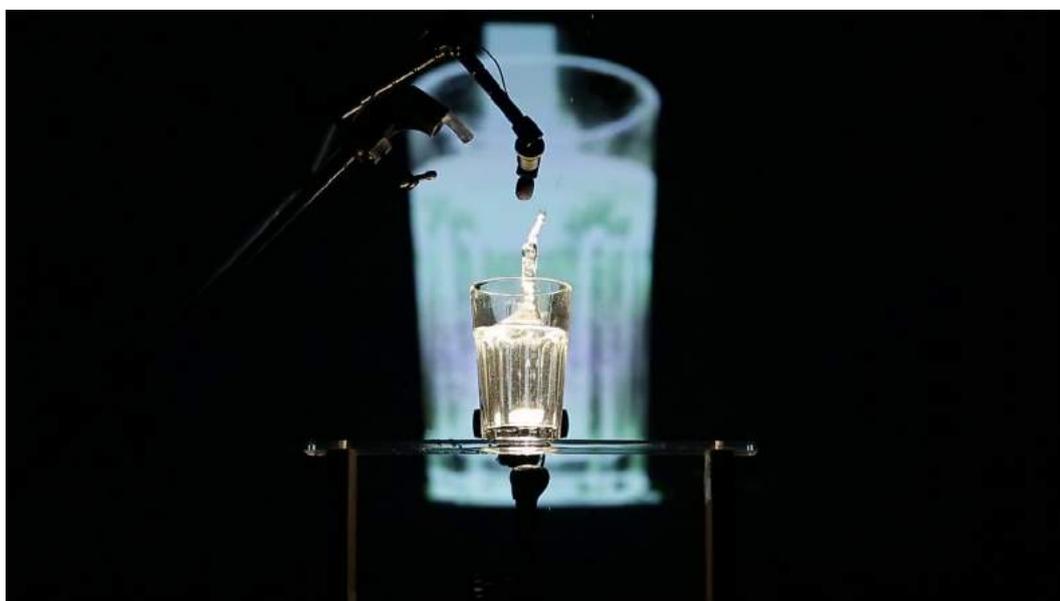


Une proposition de

PRÉSENTATION

Le haïku, ce petit poème japonais de trois vers, par sa simplicité (apparente), permet une expression libre et une réflexion littéraire qui touchent à des sphères profondes de l'intimité. Le projet d'ateliers « Micro Haïkus Numériques » de la Compagnie Petite Nature est né à la suite du travail entamé sur leur dernière création de spectacle « Haïkus Numériques ». Ale, artiste visuel, et Sim, musicien multi-instrumentiste, ont mis en forme dans ce travail une série de performances musicales et visuelles très courtes, inspirées de la poésie japonaises, qui s'articulent autour d'objets et de sons du quotidien, une petite expérience technologique à la fois douce et drôle.

La Compagnie propose à travers ses ateliers une aventure poétique en initiant à la création d'œuvres et la mise en scène dirigées par une application tablette spécialement conçue pour l'occasion.



Crédit photo : Compagnie Petite Nature



FORMAT

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'évènement peut prendre place dans le Musée numérique, le FabLab ... Adaptables selon espaces et souhait

Durée 1 ou 2 jours

Type de public Tout public, à partir de 9 ans

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

ACTIVITÉS

Ateliers « Micro Haïkus Numériques »

Les ateliers « Micro Haïkus Numériques » permettent aux participants de s'initier de façon ludique à la programmation scénique et la composition de musique assistée par ordinateur (MAO). Atelier (3h+3h) : pour 30 personnes maximum, à partir de 9 ans.

La Compagnie Petite Nature propose aux participants de suivre un véritable parcours de création artistique :

- 1) **Écriture et adaptation de haïkus** : L'atelier commence par une séance collective d'écriture.
- 2) **Mise en scène du poème** : après une présentation des outils à disposition, les participants conçoivent une petite mise en scène et réalisent les micro-personnages et les micro-décors.
- 3) **Programmation numérique d'une « Micro-Scène »** : réalisation concrète de haïkus numériques. Le passage à l'action, selon les besoins créatifs de chacun, permettra d'approfondir des notions de code et composition musicale (MAO) qui accompagneront les scènes.
- 4) **Restitution** : une fois les haïkus terminés, les programmations scéniques et sonores donnent vie à des petits spectacles autonomes qui peuvent être exposés ! Chaque spectateur peut se munir d'une tablette en mode « lecture ».

Ces ateliers sont adaptés à tous les âges et permet d'appréhender différents domaines :

- **Programmation** : tout en utilisant des outils et des logiciels spécifiques, les participants sont confrontés à la programmation d'événements simples (allumage d'une lumière, déclenchement de sons, mouvements de moteurs) par le biais de la création artistique.
- **Art numérique** : initiation à la création d'œuvres dirigées par ordinateur. Les participants sont confrontés aux prémices de la programmation pour la scène.
- **MAO, musique assistée par ordinateur** : comment faire les premiers pas dans la composition musicale informatique.

3h : **réalisation d'un Micro Haïku numérique** (15 participants)

3h : **visite thématique autour du haïku du fonds de la Micro-Folie** (15 participants)

Les groupes s'échangent à la fin des 3 heures. Possibilité de réaliser un seul atelier de 3h avec 15 participants.

L'application Micro Haïkus Numériques comporte un mode « restitution » : les haïkus créés peuvent être exposés de façon autonome (présence d'un membre de la compagnie nécessaire). La Compagnie souhaite également intégrer à l'atelier la consultation du fonds numérique des Micro-Folies pour nourrir le travail d'écriture des participants et tisser des liens et des passerelles entre leur poèmes et les œuvres plastiques consultables

Pendant qu'un groupe programme la Micro Scène, le deuxième groupe pourra profiter de la Micro-Folie : l'enseignant ou le guide du groupe décide de réaliser la « conférence » « *Les haïkus, ces petits concentrés de quotidien et nature à travers les œuvres du fonds Micro-Folie* ». Un simple code est à saisir sur la tablette et le groupe peut suivre la « conférence ». Un pdf aura été fourni en amont pour préparer la « conférence » avec toutes les œuvres ainsi que leurs histoires et des anecdotes les concernant.

Spectacle « Haïkus Numérique » (1h)

À la façon d'un haïku, les artistes Ale et Sim célèbrent les objets du quotidien au travers de 11 performances poétiques, incisives, drôles. Musique et image se construisent ainsi dans un dialogue permanent et actif, sans s'illustrer l'une l'autre, mais en formant une seule entité. Cela donne vie à une pièce entre musique, théâtre d'objets et art numérique. Une sorte de théâtre de marionnettes du XXI siècle.

www.haikusnumeriques.fr/

Attention : Le spectacle « Haïkus Numériques » dont sont issus les ateliers est également disponible en tournée. Merci cependant de consulter les équipes de la Villette si vous souhaitez l'accueillir, ce spectacle nécessite des conditions techniques et une prise en charge financière particulières.



BESOINS TECHNIQUES

Tablettes du Musée numérique (l'application Micro Haïkus est accessible simplement sur internet) – 1 tablette par participant.
Un accès à internet pour chaque tablette. Tables et chaises pour les participants.

AUTOUR DU MUSÉE NUMÉRIQUE

Les Balles Populaires, par Gorky



Une proposition de

Présentation

La compagnie Encore qui ? a été créée en 2012 autour des projets artistiques de Frédéric Pradal. Elle cherche à créer des spectacles à la lisière du théâtre et de la vie. Elle peut utiliser l'écriture, la jonglerie et le chant, croiser les circuits d'arts de la rue, du théâtre, du conte ou du clown sans chercher à rester dans une chapelle. Se revendiquant observatrice du réel, elle cherche profondeur, intimité et poésie sans jamais oublier l'humour, de peur de se prendre au sérieux.



Crédit photo : Micro-Folie Allonnes



Format

Espaces Musée numérique

Durée 1 ou 2 jours

Type de public Tout public à partir de 8 ans. Peut être joué en séances scolaires pour les cycles 3 et cycles 4.

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « Les Balles Populaires » (50min)

« Les Balles Populaires » mêle jonglerie, récit et théâtre. Ce spectacle a été joué plus de 1000 fois en théâtres, en festivals de rue et dans les lieux et les configurations les plus variées. Il repose sur le personnage de Gorky, vagabond attachant et sensible qui pose sa valise le temps de raconter son histoire.

L'adaptation au Musée numérique enrichit ce spectacle d'une vingtaine de ses œuvres projetées qui viennent interpeller, illustrer ou décaler les scènes racontées par Gorky. En multipliant les entrées, les œuvres rencontrent ce spectacle simplement, comme l'art parfois rencontre la vie. Il peut être suivi d'une rencontre « bord plateau » avec le médiateur(trice) du Musée numérique pour en expliquer le fonctionnement ou revoir les œuvres projetées, éventuellement à l'aide des tablettes.

Atelier (1 à 2h)

Atelier d'initiation au jonglage. La découverte des objets et des techniques de jonglage est rythmée par des jeux théâtraux et des moments de recherches en musique.

Type de public : enfants à partir de 8 ans ou adultes et adolescents. 12 participants maximum.



Besoins techniques

Espace scénique minimum souhaitable (Musée numérique) : 4m X 4m X hauteur : 3,5m.

Lumière : 9 circuits graduables : 4 circuits de 2kW et 5 circuits de 1kW . Une arrivée DMX en régie placée en salle pour brancher notre ordinateur et le boîtier DMX.

Son : sono autonome sur batterie fournie par l'artiste (musiques enregistrées).

Vidéo : nous utilisons le Musée numérique de votre Micro-Folie pour projeter les œuvres pendant le spectacle. Jauge : de 10 à 150.

Disposition du public en frontal ou en léger arc de cercle.

Arrivée de l'équipe (2 personnes) à J-1 de la représentation pour montage, réglages des projecteurs et répétitions.

Possibilité de 2 représentations par jour

La salle de l'atelier doit disposer d'un espace libre d'environ 4m² par participant, avec une hauteur minimale de 3,5 m.

Il est possible d'adapter ce Micro-Festival à des conditions d'accueil plus réduites. La Compagnie peut également mettre à disposition le matériel nécessaire, merci de bien vouloir consulter les équipes de La Villette au préalable.

AUTOUR DU MUSÉE NUMÉRIQUE

Folie Renaissance par L'Écho des Pavanes

Une proposition de



Présentation

La peinture est silencieuse par nature, mais les tableaux ont souvent beaucoup à raconter si on veut bien leur donner la parole ! Les musiciens de l'Écho des Pavanes ont eu l'idée d'une nouvelle forme de spectacle imaginé spécialement les Micro-Folies : les « Concerts-Tableaux ».

Véritables moments de partage entre les artistes et le public, ils mettent en relation des musiques et des tableaux d'une même époque, pour plonger dans l'Histoire, grande ou petite, à travers les peintres et les compositeurs.

Le déploiement des tableaux sur l'écran du Musée numérique offre une immersion au cœur même de l'image ; des détails importants de cette image peuvent également être mis en évidence, grâce au zoom.

Quant aux musiciens, placés devant l'écran géant, ils créent le lien entre images et musiques, éclairent chaque œuvre d'un regard sonore, lui offrent une mise en lumière originale et transversale. Le spectateur se laisse porter par la musique dans la contemplation des œuvres : l'expérience en devient plus vivante et plus riche encore.



Crédit photo : Micro-Folie Pithiviers



Format

Espace Musée numérique

Durée 1 jour

Type de public Tout public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Concerts

« Concert-Tableaux » tout public suivi d'une rencontre avec les musiciens (1h)

Pour cette Folie Renaissance, les artistes proposent une palette de musiques aux multiples nuances. Elles entrent en résonance avec les peintures de cette époque sous leurs aspects les plus divers : personnages présentés, scènes racontées, arrière-plan d'un portrait, couleurs, architecture du tableau, technique de peinture, milieu et région dans lequel évoluait le peintre, détail mystérieux...

« Concert-Tableaux » jeune public suivi d'une rencontre avec les musiciens (à partir de 8 ans, 45 mn)

Dans ce concert à destination du jeune public l'Echo des Pavanes propose un nombre plus restreint de tableaux en y associant les musiques les plus caractérisées, parlant ainsi aux enfants dès la première écoute.

Ateliers jeune public (à partir de 8 ans, 1h30) :

Atelier 1 :

A la découverte des instruments de la Renaissance à travers les tableaux de cette époque. Présentation des instruments par les musiciens (fonctionnement, matériaux...), exploration des différentes possibilités et sonorités, mini-concert.

Atelier 2 :

A la découverte des danses de la Renaissance à travers les tableaux de cette époque. Apprentissage de danses de la Renaissance, puis restitution en musique accompagnée par les musiciens.



Besoins techniques

Les différentes propositions sont prévues avec instruments d'époque :

Laure Durand, violon baroque.

Benjamin Garnier, violes de gambes.

Marguerite Saunier, clavecin.

Temps d'installation : 1 heure

Un accord du clavecin de 45 mn est nécessaire avant l'entrée du public. Le silence est souhaité pendant ce temps.

Temps de démontage : 30 mn

Planning à déterminer en concertation entre l'organisateur et de l'Ensemble.

Le démontage de l'épINETTE doit pouvoir se faire à l'issue du concert.

Son et éclairage :

Aucune amplification n'est nécessaire.

L'éclairage doit être suffisant pour lire les partitions. Un branchement est nécessaire pour les 3 lampes pupitres des musiciens.

Matériel : 2 sièges

MAGIE NOUVELLE

Compagnie Le Phalène



Une proposition de

Présentation

Précurseur dans le renouvellement des écritures magiques, la Compagnie Le Phalène, dirigée par Thierry Collet, s’empare de la magie pour porter un regard sur les enjeux humains, sociaux, politiques et esthétiques de notre époque.

La magie utilise des techniques très diverses pour tromper notre esprit : dextérité, psychologie, illusions optiques et bien sûr, des objets de la vie de tous les jours qui sont truqués pour leur donner des propriétés miraculeuses.



Crédit photo : Nathaniel Baruch



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l’événement peut prendre place dans le Musée numérique, l’espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l’espace VR...

Type de public Tout public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacles

Vrai/faux (rayez la mention inutile) (50 min + discussions) : À partir d'illusions optiques, d'expériences psychologiques interactives et d'effets magiques, cette petite forme interroge ce qui nous conditionne. C'est une comédienne magicienne qui l'interprète. Dans cet art qui réserve traditionnellement un sort cruel aux femmes (découpée, transpercée), Lauren Legras incarne une magicienne contemporaine qui par le biais de l'illusion questionne nos croyances, nos choix, notre libre arbitre et notre esprit critique.

Je clique donc je suis (1 heure) : Disponible à partir d'octobre 2021

Les téléphones et les ordinateurs sont-ils plus forts que les mentalistes ? Ils captent les données personnelles à notre insu, nous surveillent en permanence, et lisent même dans nos pensées. Les téléphones des spectateurs sont les supports des effets magiques de ce spectacle : ils vibrent, sonnent, parlent et s'affirment pour dévoiler les pensées secrètes de leurs propriétaires, révéler leurs codes secrets et faire des prédictions. Les intelligences artificielles s'imposent, prennent le pouvoir et défient le magicien. Le public perd ses repères : est-ce de la magie, de la technologie ou de la science-fiction ?

Les Murmures ont des oreilles (50 min) : Une petite forme tout public sur les illusions sonores. Dans cette performance jouant avec les codes de la conférence et du concert, deux interprètes, à la fois ingénieurs du son, musiciens et magiciens, amènent les spectateurs à découvrir les propriétés inattendues de leur ouïe et de leur cerveau à travers la mise en scène d'illusions sonores. A la fois beaux parleurs et faux parleurs, ce duo représente différents aspects du son: Louis ne parle pas, il ne s'exprime que par des bruits et la musique. Il explore de façon sensible, en jouant avec les sons qui l'entourent. De son côté Dylan a une approche plus scientifique et pédagogique du phénomène sonore, il cherche à mettre en évidence le fonctionnement complexe de notre cerveau. Ce duo aux personnalités différentes se complète pour interagir avec les spectateurs de manière complice, mais aussi pour les tromper, les diviser, les rassembler, ou même les connecter.

Ateliers

Chaque spectacle est accompagné par un atelier en lien avec ce dernier.



Besoins techniques

Je clique donc je suis, jauge : 70 personnes maximum.

Le spectacle se déroule dans une salle avec un hall d'accueil ou un espace séparé où peuvent être diffusées des vidéos. Dans la salle où il se déroulera doivent être installées 70 chaises et 11 tables (dont trois rectangulaires d'un mètre de long). Il faut aussi prévoir une prise murale et une multiprise (min 4m). Il est nécessaire qu'il y ait une bonne réception de la 3G Orange et SFR (d'ailleurs le public devra être muni de son téléphone portable!).

Vrai/faux (rayez la mention inutile), jauge : 70 personnes installées par petits groupes à différentes tables, l'interprète évolue entre les tables. Prévoir 4h de disponibilité de l'espace de jeu avant la première représentation. Puis 2h avant chaque représentation. Avant de rentrer dans le lieu de la représentation, les spectateurs patientent dans un hall/salle d'accueil où sont diffusées en boucle des vidéos.

Les Murmures ont des oreilles : Espace vide de 11 x 11m qui contient l'espace scénique et le public. Pas d'obscurité totale nécessaire mais nous demandons la présence de rideaux ou de stores dans la salle.

Demande technique matériel son : 2 enceintes avec 2 voies d'amplification distinctes + 2 pieds d'enceintes (embase ronde si possible) : Enceintes Point source 15'' ouverture minimum 60° x 90° de type PS15 Nexo, MTD115 L-acoustics avec leurs amplificateurs de puissance associés, ou DXR15 Yamaha. Enceintes Point source 12''ouverture minimum 60° x 90° de type 12XT L-acoustics avec leurs amplificateurs de puissance associés, ou DXR12 Yamaha.

Demande lumière : Lumière uniforme sur l'ensemble de l'espace public et scénique, avec cependant une intensité supérieure sur les espaces scéniques. (Découpes, PAR) 4 x horizontales pour une lumière d'ensemble diffuse.

MAGIE NOUVELLE

L'Écran Magique,

Par Guillaume Hoenig



Une proposition de

Présentation

Création de jeux optiques, animations en papier découpé ou encore en peinture, tout est prétexte à déconstruire les tours de magie qui nous font croire à la réalité. Guillaume Hoenig, réalisateur et directeur de la photographie, dévoile à travers son spectacle « L'Écran Magique » et ses ateliers les techniques utilisées par les illusionnistes du monde de l'image animée.



Crédit photo : Guillaume Hoenig



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration, l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, espace scénique...

Durée 1 jour

Type de public Jeune public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « L'écran Magique » (45 min)

Ce spectacle interactif dévoile les secrets du plus grand tour de magie : le cinéma. Guillaume Hoenig présente le cinéma comme un tour de magie. En faisant l'analogie avec d'autres tours de passe-passe, l'artiste initie le jeune public au fonctionnement des jeux d'optiques du XIXe siècle à travers la manipulation et l'échange sur le processus qui amène la lumière à se mélanger dans son trajet entre l'œil et le cerveau. Il présente les techniques mises en place dans les studios contemporains de cinéma d'animation pour réaliser des films en *stop-motion*.

Destiné au 6-12 ans.

<https://vimeo.com/272255553>

Atelier cinéma d'animation (2h30)

Ces ateliers permettent à des groupes de 10 enfants de pratiquer le cinéma d'animation. L'atelier débute par une présentation de 30 minutes racontant l'histoire du cinéma depuis la préhistoire en passant par les jeux optiques du XIXème siècle.

Les enfants manipuleront des Taumatropes, un Praxinoscope, Phénakistiscope et Zootrope, ainsi qu'une reproduction d'un objet préhistorique, ancêtre du Taumatrope. Ensuite, chacun pourra fabriquer une bande de 12 dessins, qui se placeront dans les Praxinoscopes et le Zootropes. En fin d'ateliers, les bandes dessinées pourront être ramenées chez les enfants.

Les enfants pourront former des petits groupes où ils pourront expérimenter le plateau de tournage (caméra/ordinateur/logiciel d'animation). Cela leur permettra de réaliser des séquences de cinéma image par image. Toutes les 30 minutes, les trois groupes changeront de plateaux afin d'expérimenter toutes les techniques d'animations. Les séquences d'animation réalisées par les enfants seront sonorisées et montées dans un film autonome qui sera envoyé 3 jours après la fin de l'atelier.



Besoins techniques

Spectacle « L'écran Magique »

Destiné au 6-12 ans, ce spectacle accueille jusqu'à 60 personnes (parents/enfants)

Déroulement :

- Installation : 1h30
- Spectacle : 45 min
- Rangement : 45 min

Configuration technique requise :

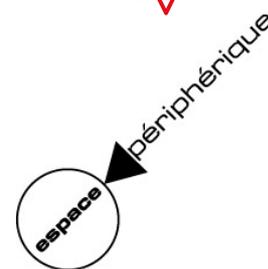
- Espace de 30 m² nécessaire pour le dispositif scénique + 20 à 30 m² d'espace spectateurs
- le plus sombre possible pour permettre la vidéo projection.
- 1 arrivée 16A/220V
- Chaises, bancs, coussins ou tapis pour accueillir le public

Matériel amené pour le spectacle :

- dispositif de projection : 2 écrans, un vidéoprojecteur (à adapter à l'espace)
- dispositif de tournage (1 appareil photo, 1 ordinateur)
- accessoires et matériel pédagogique
- + Prévoir l'accès d'un petit utilitaire et une place de parking à proximité du lieu de représentation.

Atelier cinéma d'animation

- Installation : 1h
- Un espace (dimensions flexibles) pour permettre à l'ensemble des groupes d'effectuer les diverses activités à tour de rôle
- 4 tables de type 120 x 60 cm



Une proposition de

Présentation

Au sein de la Compagnie du Faro, Matthieu Villatelle développe des projets mêlant magie nouvelle et théâtre dans lesquels il cherche à questionner notre rapport à la croyance, au réel et s'interroge sur les mécanismes de manipulation. Ses spectacles sont une invitation à développer notre libre-arbitre et notre esprit critique, à travers des formes théâtrales interactives où le spectateur est invité à devenir acteur.



Crédit photo : JP Loyer



Format

Espaces	Un espace dédié pour le spectacle, l'atelier est adaptable en fonction des espaces de la Micro-Folie
Durée	1 jour
Type de public	Tout public, famille, jeunes, ados...

Activités

Spectacle « Cerebro » (1h15)

Mi-gourou mi-coach de vie, Matthieu Villatelle imagine avec les spectateurs « Cerebro » un faux programme de développement personnel qui va leur permettre de révéler leur véritable potentiel. A partir de cette fiction, ils sont invités à expérimenter les méthodes révolutionnaires de « Cerebro » afin de démonter ensemble les mécanismes de persuasion et de manipulation de l'oeuvre. Et si nous n'étions pas dans le cadre d'un spectacle, d'une fiction ? Et si le programme « Cerebro » existait réellement ? C'est une ligne fragile qu'explore Matthieu Villatelle afin de provoquer une réflexion sur notre rapport à l'autorité et ses dérives.

Jauge minimum : 25 personnes

Spectacle «CORPUS » (2h - spectacle / atelier en établissement scolaire) :

Matthieu Villatelle et le comédien Léo Reynaud proposent Corpus, un module d'action culturelle à destination des établissements scolaires. À travers divers expériences et exercices issus de la psychologie sociale (Leyens, Asch, Milgram), les élèves vont, sans en être pleinement conscients, expérimenter des mécanismes de manipulation qui vont venir questionner leur soumission à l'autorité, leur libre-arbitre et leur esprit critique.

Atelier d'initiation au mentalisme (2h)

Mentalisme ? Que se cache-t-il derrière ce mot ? Pour le découvrir, Matthieu Villatelle propose un atelier magique qui vous invite à découvrir quelques techniques de mentalisme. Cet atelier donne la possibilité aux spectateurs de maîtriser le comportement de leurs semblables, de prévoir leurs choix et leurs décisions, en expérimentant des tours de magie mentale. Ce qui d'ordinaire reste secret va enfin leur être dévoilé...

Jauge : 15 personnes

Décadrage - Conférence magique (1h30/2h)

2 intervenants (Matthieu Villatelle et Rémy Berthier) À partir de 12 ans Dans cette conférence, Rémy Berthier et Matthieu Villatelle proposent une découverte ludique des principes de base du mentalisme et de la magie visuelle. Ils invitent le public à décoder et expérimenter des techniques qui leur feront croire qu'ils ont de véritables pouvoirs... Rémy et Matthieu partagent et transmettent quelques-uns de leurs secrets, souvent plus passionnants encore que le tour de magie en lui-même !



Besoins techniques

Spectacle « Cerebro »

Minimum : prises électriques, espace 4x3m. La compagnie est indépendante en son et vidéo. Adaptation possible selon configuration scénique du lieu de jeu.

Spectacle « Corpus » : salle de classe classique (chaises + tables). Possible de faire 2 ateliers par jour. Jauge : une classe (30aine d'élèves) - à partir de la 3ème / lycée.

Décadrage - Conférence magique

Un mur blanc pour projection. Jauge : 40/50 personnes

CULTURES URBAINES

OLO, Moving Graffiti par Bilel Allem



Une proposition de

Présentation

Les créations transdisciplinaires de Bilel Allem ont pour point de départ de grandes fresques, dans l'espace public ou dans d'autres lieux définis au préalable.

En quête d'originalité, d'interactivité et de sens ludique, Bilel Allem s'inscrit dans la démarche d'un Street Art innovant et futuriste à la jonction entre l'Art et la Science. Ses œuvres s'apprécient en deux temps: la fresque peinte puis les animations en réalité augmentée qui détournent et approfondissent l'œuvre peinte.

Diplômé de l'EMCA d'Angoulême, Bilel Allem est un artiste à l'identité libre et surréaliste. Ses travaux s'orientent tout autant vers la réalisation de films d'animations, pour la télévision (ARTE), de spectacles vivants (PNL), ou de vidéoclips (Snoop Dogg feat Blakkamoore, 2019) ; d'illustrations-réalisations pour des artistes (Cheeko, Nawel Ben Kraïem...), médias (Yard, SURL, Abcdrduson...) et institutions, en solo ou avec le collectif Les Enfants Sauvages dont il est à le créateur.



Crédit photo : Capture production



Format

Espaces Sur un mur extérieur ou intérieur, salle d'exposition, etc.

Durée De 2 à 6 jours selon les dimensions

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Fresque Augmentée « OLO, Moving Graffiti »

Création participative d'une œuvre murale en réalité augmentée en incluant le public dans le processus créatif.

Ateliers participatifs composés en plusieurs étapes :

- Introduction au travail de l'artiste et à la réalité augmentée.
- Ateliers de dessins et croquis qui visent à définir le projet.
- Création d'une synthèse graphique de ces éléments en prenant soin de dégager une cohérence, respecter le travail des participants tout en insufflant l'esthétique de l'artiste.
- Réalisation de l'œuvre. Elle peut être peinte sur tous supports et même dessinée numériquement puis imprimée.
- En parallèle un atelier d'animation numérique sur tablette et ordinateur afin d'initier à la réalité augmentée de l'œuvre.

Une fois terminée, Bilel Allem va animer entièrement l'œuvre et la rendre disponible sur l'application OLO (application disponible pour tous sur smartphone et tablette pour Apple et Android). Cette dernière étape nécessite du temps post-intervention pour l'animation de la fresque et pour une mise à jour OLO, disponible 10 jours après réalisation de la fresque.

Durée : 2 ateliers (environs 5h d'intervention) + prévoir 10 jours de travail de l'artiste avant disponibilité de la fresque dans sa version augmentée pour le public.

Teaser vidéo : www.youtube.com/watch?v=jddZRO1IC9I

Exposition

Collection de 10 tirages limités fonctionnant en réalité augmentée.

A travers une esthétique très épurée, géométrique et colorée, la collection « Samouraï » est entièrement disponible en réalité augmentée et aborde des sujets comme le rôle de la culture, de la pratique artistique dans nos vies. Cette exposition est accompagnée de courts-métrages et d'échanges avec le public.

Performance

Création en direct.

Invitation faite à l'artiste de créer une nouvelle fresque en réalité augmentée. Si elle inclut moins le public, elle permet à l'artiste de retrouver toute liberté créative et de mieux anticiper le résultat. Au final, la structure accueille une œuvre unique, originale, signée et accessible à tous les usagers et partenaires.



Besoins techniques

Fresque augmentée

La Micro-Folie et l'artiste conviendront du support et/ou espace où sera graffée la fresque suite à un repérage effectué en amont du Micro-Festival.

Mise à disposition de matériels pour la bonne conduite des ateliers de dessins (fournitures, tables, chaises, etc.).

Sur instruction de l'artiste, le public muni de smartphone ou tablette pourra apprécier librement l'animation de l'œuvre en réalité augmentée grâce à l'application OLO téléchargeable sur www.olo-app.com

Exposition

Un espace intérieur dédié à l'exposition des 10 tirages.

CULTURES URBAINES

AudioGraff, par le collectif Renart



Une proposition de

Présentation

« L'AudioGraff » est une installation sonore interactive mêlant graffitis et composition musicale. Étroitement liés, le graffiti et la musique sont deux modes d'expressions artistiques se retrouvant rarement sur la même scène, bien qu'ils touchent un très large public.



Crédit photo : Florian Fouchet

Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l'espace VR...

Durée 3 à 4 jours

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Installation « AudioGraff »

Présentation de l'objet graphique, graffé et connecté, « Le Graffit ». C'est un objet d'art à part entière. C'est une sculpture graphique et sonore ayant comme parti pris de mettre l'artiste peintre au centre du projet. « Le Graffit » est en quelque sorte la carte d'identité plastique et sonore de l'artiste graffeur. Omur.H, le concepteur du projet, est présent pour l'installation du «Graffit» et la sensibilisation auprès des médiateurs.

Ateliers « La table tactile »

Ce dispositif artistique permet de découvrir les outils de production de la musique actuelle type MPC (Music Production Center), pad, claviers et sampler, et de rassembler autour d'une table équipée de casques audio pour respecter l'intimité des utilisateurs. Les instruments dessinés seront interactifs et auront les mêmes capacités à jouer de la musique que les instruments d'origine. Omur.H propose une formation de deux heures pour s'initier à la MAO (Musique Assistée par Ordinateur) en s'amusant avec la table tactile. L'atelier d'initiation a pour but de faire découvrir les outils de productions musicales actuels, contrôleurs midi, logiciels, styles de musiques, choix des sons et création d'une séquence musicale. Les participants par nombre de 4 pourront ainsi créer leur morceau et repartir avec leur création sur clé USB ou fichier Mp3.

Parallèlement nous pouvons proposer aux structures intéressées, des ateliers de création de « Mini Graffit » si elle dispose d'une imprimante 3D.



Besoins techniques

AudioGraff : Une salle pouvant accueillir la structure.

Projet clé en main, le collectif se charge du transport A/R de l'installation et du démontage du « Graffit ».

Désormais, « Le Graffit » se déclenche à distance sans avoir besoin de le toucher! Il est donc parfaitement compatible avec la crise sanitaire. L'assurance du « Graffit » est prise en charge par le collectif pour le transport mais il est nécessaire que la Micro-Folie qui accueille soit assurée.

La table tactile :

Une salle où la table tactile (en location auprès de la compagnie) peut être installée.

L'assurance de la table tactile est prise en charge par le collectif pour le transport mais il est nécessaire que la Micro- Folie qui accueille soit assurée.

CULTURES URBAINES

Atelier Beat Box, Scouilla, par le Collectif End of the Game



Une proposition de

Présentation

Le human beatboxing (« *boîte à rythmes humaine* » en anglais) consiste à faire de la musique en imitant des instruments uniquement avec sa bouche et aussi en chantant, en grande partie les percussions (le beatboxer utilise la totalité de l'appareil phonatoire et buccal, contrairement au vocaliste et au multi-vocaliste qui n'utilise que sa voix). C'est une production sonore a cappella (sans accompagnement instrumental) qui, sur le plan strictement technique, est aujourd'hui la seule discipline vocale à regrouper toutes les autres, allant puiser tour à tour dans les techniques du chant et du chant diphonique, les percussions vocales, l'imitation.



Crédit photo : DR



Format

Espaces L'évènement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, ...

Type de public Tout public, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Ateliers Beatbox

Les ateliers beatboxing ont pour but d'offrir aux stagiaires/élèves l'acquisition de notions rythmiques en insistant sur la valeur du collectif, de jouer ensemble.

Au travers de cette pratique artistique, les objectifs sont les suivants :

- . Découvrir ou développer le rythme et l'approche musicale
- . Travailler le corps/la voix comme instrument de musique (apprentissage des sons de base, construction d'une rythmique, effets spéciaux, superposition de plusieurs sons, travailler la dextérité, techniques d'échauffement, création de morceau)
- . Travailler la notion de création collective
- . Valoriser l'individu au travers d'une pratique facile d'accès
- . Transmettre les valeurs de la culture Hip Hop (découverte de toutes ses disciplines)
- . Brasser les individus et les cultures
- . Réaliser un spectacle à l'issue des ateliers avec une diffusion publique
- . Permettre la rencontre de professionnelles et d'amateurs
- . Aborder les aspects techniques de la musique (fréquence de son, spectre sonore...)

Restitution sous forme de spectacle public si le nombre d'interventions le permet.

Ateliers de 2 à 3 h : plusieurs formules sont possibles, de la simple initiation à la création d'un mini spectacle si le nombre d'interventions le permet.

Spectacle Collectif End of The Game (30 min ou 1 heure)

Attention : la prise en charge financière de ce Micro-Festival avec le spectacle nécessite une étude particulière des équipes de La Villette.



Besoins techniques

Ateliers

Mise à disposition d'un espace dédié avec chaises et paper board

Une proposition de

Présentation

Fabrice Mahicka est chorégraphe, musicien et interprète. Issu du milieu des battles de breakdance, il parcourt le monde avec son groupe Chasseurs 2 Primes qu'il rencontre à Paris. Il vit le Hip Hop dans toutes ces dimensions : Danse, Graff, Dj et Beatmaking. Passionné de composition, il se perfectionne, se forme et crée la musique de spectacles de danse et d'artistes musicaux.

En 2010, il fonde avec Valentina Corosu la Compagnie V&F et crée le duo « D'où.. l'oiseau ». Deux voyageurs perméables aux mondes changeants qu'ils traversent. Avec « Sub Sonic », il met en accord ses trois passions : la chorégraphie, la musique et la science et traite le thème de la vie et de l'origine des formes en utilisant la cymatique (technique permettant la visualisation des vibrations acoustiques).



Crédit photo : Artmagus



Format

Espaces Une scène mais projet adaptable selon espaces et matériels à disposition.

Type de public Tout public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « Sub'Sonic » (50min)

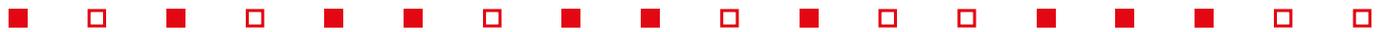
Performance dansée faisant interagir la danse et la musique avec un dispositif cymatique, soit l'art de sculpter la matière avec du son. Le corps sera ainsi parfois bercé par les vibrations, parfois en contradiction avec celles-ci pour laisser place à un dialogue ouvert entre matière et musique.

www.youtu.be/EPuuyoxKaSA

Atelier « Sub'Sonic »

L'atelier Sub'soniC est une expérience fabuleuse nous permettant de visualiser les formes du son en utilisant la danse. Il se compose de 4 petits ateliers :

- . La sphère de Chladni : fabrication à partir de haut-parleur
- . Theremine Ultrasonic : codage arduino, impression 3D et montage de la boîte, décoration avec des stickers
- . Jeux : battle de formes, par équipe
- . Gravure laser sur bois



Besoins techniques

Le projet est adaptable en fonction de l'espace. Si la salle est équipée en lumière, la compagnie peut proposer une restitution complète du spectacle et des ateliers directement sur le plateau. La compagnie peut autrement proposer un travail autour de la danse, du FabLab et des ateliers.

CRÉATION DANSE

Reflets_2,

Par Isabelle Clarençon



Une proposition de

Présentation

Isabelle Clarençon aka Mab'ish est une artiste pluridisciplinaire qui aime mêler les arts, allant de la danse en passant par la musique, ou encore la peinture. Installée à Paris depuis 2006, elle participe à différentes performances dans le cadre de la programmation de l'association Collectif La Main (Paris Face Cachée, Nuits Blanches, Fête de la Musique, etc.) où elle a développé sa danse et son univers artistique, se promenant du HipHop contemporain au cabaret en prenant le temps de créer du mouvement. Elle approfondit dans ses spectacles la quête de soi et de sa lumière intérieure en cherchant à nous aider à trouver les nôtres.



Crédit photo : Feroz Sahoulamide



Format

Espaces Une scène mais projet adaptable selon espaces et matériels à disposition.

Type de public Tout public, atelier à partir de 12 ans

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Performance « REFLETS_2 » (15min)

Dans son spectacle « REFLETS_2 », Isabelle Clarençon a voulu travailler sur un projet hybride autour de la lumière, du miroir et de la danse qui symbolisent une quête de repère. Personnalité solaire, Isabelle Clarençon nous emmène dans ses retranchements et les questionnements de cette quête. Elle cherche à mettre en évidence comment on se cache derrière un miroir, un masque, et comment nous vivons dans une solitude masquée dans une société de l'image où le paraître est plus important que l'être.

Concert DJ SET (1h30-2h)

Isabelle Clarençon est une artiste complète qui aime créer son art sous différentes casquettes. Co-directrice du label Beat X Changers, danseuse invétérée, et aussi organisatrice de soirées (Tap Water Jam / Salade Composée), c'est sous le pseudo de Mab'ish qu'elle devient une platiniste redoutable. Elle se balade entre les styles : du Hip Hop, en passant par la Soul, mais aussi la House, Disco, pour vous faire groover et danser! Depuis peu, elle a aussi créé sa chaîne Youtube où elle présente des vinyles et danses : Le Cercle By Mab'ish!

<https://soundcloud.com/izza-soulcircle> / <https://www.youtube.com/channel/UCRmXXkJFXtFRjVA4SGKqsbQ>

Atelier Danse Urbaine (1h30)

1 atelier pour adolescents et/ou 1 atelier pour adultes en journée. Sur inscription. 15 personnes maximum. L'atelier peut être adapté par l'artiste en fonction de la demande du public. Celui-ci peut se faire en lien avec la performance ou se focaliser sur la danse hip hop contemporaine.



Besoins techniques

Performance :

Une prise jack et un système son de diffusion si la performance est en intérieur possibilité d'utiliser un PC (lumière). Déambulation dans le public + performance dansée à un point fixe.

Concert DJ Set :

Prévoir 2 CDJ linkées usb / 1 table de mixage type DJM 900 / 1 retour (enceinte) / 1 table (pas trop basse) pour poser le matériel.

Atelier Danse Urbaine :

Une salle de danse et une prise jack. Un système son de diffusion.

CRÉATION DANSE

Compagnie Entité, Simon Dimouro

Une proposition de la DRAC

Présentation

Créée en 2015, la Compagnie Entité développe une écriture hybride qui s'épanouit dans la transdisciplinarité. Elle puise son essence créative dans l'instinctivité et la fulgurance de la danse Hip Hop. Dirigée par Simon Dimouro qui est également interprète, la compagnie promeut l'art chorégraphique sous toutes ses formes en intégrant largement la création numérique et œuvre pour son développement sur tout le territoire tourangeau. Pour les Micro-Festivals, la compagnie Entité a 2 propositions « adaptables » aux équipements dont disposent les Micro-Folies.



Crédit photo : Roger Pichot



Format

- Espaces** Pour faire vivre toute la Micro-Folie selon sa configuration, l'événement peut prendre place dans l'espace scénique ou une salle noire ou dans l'espace public
- Durée** 2 jours ou plus
- Type de public** Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « L'Art de réinvestir »

Pour ce projet, la compagnie se compose de 4 interprètes, 1 régisseur et 2 créateurs (musique et image si possible d'intégrer de la projection vidéo). Elle propose des performances pour l'espace public ou des lieux atypiques, plusieurs formules au choix qui peuvent s'adapter aux envies et aux possibilités des Micro-Folies.

Forme LEGERE / 3 modules chorégraphiques

Danse Hybride Hip Hop/ Musique Live

Forme de 15 minutes, plusieurs représentations possible dans une même journée

Forme DENSE / 5 modules chorégraphiques

Danse Hybride Hip Hop/ Musique Live

Forme de 50 minutes, une représentation en déambulation ou point fixe.

Forme COMPLETE / 6 modules chorégraphiques

Danse Hybride Hip Hop/ Musique Live / vidéo projection

Forme de 1h05 minutes, une représentation en déambulation ou point fixe

Teaser : <https://youtu.be/NwQQA-wNUoU>

Performances « Instinct » + « Prémices »

Ces deux programmes peuvent se présenter ensemble l'un après l'autre dans un même espace. Destinées à des salles noires équipées, ces deux spectacles s'adaptent néanmoins à différents espaces.

« **Instinct** » est un solo interprété par Simon Dimouro. Travaillant sur l'impulsivité de son instinct animal et sa maîtrise, il développe cette opposition sur scène face à son musicien.

Teaser : <https://www.youtube.com/watch?v=T32JioCZEGE>

« **Prémices** » est une chorégraphie de 20min pour 4 danseurs créée en 2020. La pièce entre en résonance avec notre condition sociale actuelle, le rapport à l'autre et l'urgence de reprendre possession de sa liberté.

Teaser : <https://youtu.be/YLByMrQHUKo>

Ces propositions peuvent s'accompagner d'ateliers de danse et d'interprétation avec de possibles restitutions qui s'intègrent dans le programme.

Attention : la prise en charge financière des performances «Instinct» et «Prémices» nécessite une étude particulière des équipes de la Vilette.



Besoins techniques

La compagnie peut étudier et adapter la faisabilité technique de chaque projet. Fiches techniques détaillées sur demande.

L'Art de réinvestir :

Une salle ou un espace pouvant accueillir le projet. Pour la version version complète, une surface pour un mapping vidéo, attention l'obscurité est indispensable pour les projections.

Instinct + Prémices :

Une salle pouvant faire le noir d'un minimum de 5x5x5m (mur à mur de 6m) et de 5 m de hauteur. La compagnie vient avec tout le matériel mais il y a des besoins en lumières (régie Ableton, projecteurs PC, pars et câblages). Un point d'accroche en hauteur pour le videoprojecteur. Fiche technique (adaptable) sur demande.

CRÉATION DANSE

Rites

par Compagnie Propos



Une proposition de

Présentation

Le travail de sensibilisation et d'accompagnement des publics de la Compagnie Propos traduit une forte volonté de partager de façon conviviale une danse accessible à tous. L'écriture chorégraphique de Denis Plassard, précise et teintée d'une forte théâtralité, se nourrit du décalage et n'hésite pas à utiliser le ressort de la dérision et de l'humour. A chaque nouvelle création, il s'amuse à se confronter à d'autres esthétiques, à se plonger dans d'autres univers et recherche inlassablement les frottements et les rencontres artistiques. C'est ce qu'il propose à travers son spectacle « Rites », une conférence (très) dansée sur les rituels contemporains.



Crédit photo : Denis Plassard



Format

Espaces	Un espace limité pour le spectacle, ateliers en fonction de la configuration de la Micro-Folie
Durée	1 à 2 jours
Type de public	Tout public, famille, jeunes, ados...

Activités

Spectacle « Rites » (25 à 55min)

Denis Plassard se fait conférencier, il nous invite à découvrir une collection de fausses danses «traditionnelles contemporaines» issues de notre société moderne : du Rituel de Motivation Pédagogique (RMP) pratiqué dans les salles des professeurs au boys' band de l'ENA en passant par une tarentelle de maternité ! Chaque rite est dansé en direct par les deux danseurs (Denis Plassard et Xavier Gresse) et situé dans son contexte (historique, géographique et social). Les explications du guide-chorégraphe mettent en avant les principes de composition, les détails d'une proposition gestuelle et proposent un questionnement sur le rapport que notre société contemporaine entretient avec les rituels dansés.

Extraits vidéo : www.vimeo.com/141514795

Spectacle « On ne parle pas avec des moufles » (1h - spectacle accessible aux personnes sourdes et malentendantes)

Avec : Anthony Guyon – comédien sourd / Denis Plassard – danseur bavard

Le duo est un conte burlesque, l'épopée tragique d'un entendant et d'un sourd bloqués dans un ascenseur en panne. L'un n'entend pas, l'autre ne signe pas.

Le duo est un témoignage, le récit épique de la première rencontre entre Anthony et Denis. Ils nous narrent, avec force paroles, signes et mouvements la façon dont ils se sont rencontrés à l'intérieur d'un ascenseur moderne mais dépourvu de climatisation ; un ascenseur équipé d'un écran diffusant de la publicité pour des vacances dans les îles. Anthony sort d'un rendez-vous passionnant avec son architecte préféré alors que Denis vient de quitter déprimé son avocate. Lorsque l'ascenseur tombe en panne, ils se retrouvent face à face, obligés de communiquer.

Teaser : [On ne parle pas avec des moufles](#)

Atelier (3h)

Des ateliers sont proposés autour de ces deux duos. Ils offrent la possibilité d'entrer très rapidement et de façon ludique dans l'univers artistique de chaque spectacle. « Rites » permet plus particulièrement d'entrer dans le monde des danses traditionnelles modernes en inventant soi-même des rituels loufoques. « On ne parle pas avec des moufles » permet de travailler sur le rapport entre langue (français ou LSF) et mouvement. Ces ateliers sont accessibles aux personnes sourdes et malentendantes. Pour les sourds ou les entendants il est possible d'imaginer des ateliers bilingues avec Anthony et Denis.



Besoins techniques

Le lieu d'accueil fournira :

« Rites »

- un espace de danse de 5m x 4m minimum.
- une sono adaptée au lieu, une table de mixage pour brancher un micro HF apporté par la Compagnie
- câbles : XLR et un mini jack
- une table et une loge pour les danseurs

Cette version duo de « Rites » a tourné en appartement et est donc très adaptable. Néanmoins, le lieu doit être validé par la Compagnie sur présentation d'un plan ou croquis et de photos.

« On ne parle pas avec des moufles »

Spectacle léger qui peut être présenté dans des espaces non scéniques. Très bonne visibilité du public indispensable (y compris du sol). Pénombre ou obscurité. Espace de jeu minimum : 6x4m.

CRÉATION DANSE

Floating Points

par Compagnie FLOWésie



la  illette



Une proposition de

Présentation

Qu'est-ce que le flow (ou flux en français) ? Par essence invisible car ressenti, le flow se partage en s'ouvrant aux autres. Avec cette pièce les 2 chorégraphes Sandrine Monar et Adrien Goulinet ont voulu questionner la notion de plaisir qui est primordiale pour danser. Issus tous deux de cette danse sociale et fédératrice qu'est le hip hop, ils touchent avec cette création à son essence même, à savoir l'énergie, le groove et particulièrement le flow, cet état de bien être interne qui traverse le corps et qui est propre à chacun. C'est le plaisir intense et intérieur que l'on ressent en écoutant une musique, celui qui donne au corps l'envie de se mouvoir d'une manière irrépressible.

Sandrine Monar et Adrien Goulinet sont, depuis plus de 10 ans, interprètes dans les pièces de nombreux chorégraphes hip hop et contemporains. Évoluant depuis leurs débuts dans le milieu du hip hop underground, ils continuent à se rendre régulièrement à des événements, en clubs et de participer à des battles. Le travail de la compagnie s'articule autour du hip hop, de la house, des danses libres, en connexion avec la musique pour faire ressortir ce flow.



Crédit photo : Dackinha



Format

- Espaces** Le spectacle peut se jouer sans matériel ou lumière spécifique en intérieur (musée, cinéma, galeries, etc....) ou en extérieur (jardins, places, cour, parvis etc.)
- Durée** 1 à 2 jours selon les activités choisies
- Type de public** Enfants et adolescents à partir de 8 ans et/ou adultes, établissements scolaires, Danseurs amateurs et semi professionnels etc...

Activités

Spectacle « Floating Point » (15min)

Pièce pour 2 danseurs + danseurs amateurs

Il s'articule autour de 3 tableaux :

Le premier met en avant le ressenti et la musicalité propre à chacun et l'état de bien être intérieur. Puis le 2ème raconte comment le flow hip hop est contagieux et se propage d'un danseur à l'autre. La dernière partie porte sur le groove, l'énergie et le flow hip hop. L'accent est mis sur le plaisir de danser ensemble et de s'amuser sur la musique.

Ateliers / Spectacle

Intégration de danseurs à la pièce lors d'une représentation. Ils seront au préalable formés à la gestuelle et à l'identité de la compagnie.

3 formules d'ateliers possibles :

- Ateliers en amont + restitution des ateliers en lien avec la pièce
- Ateliers en amont + restitution et propositions des élèves sous forme d'une performance dirigée
- ateliers en amont + intégration des amateurs à la pièce «floating point» (10 minutes existantes ou plus selon les besoins)

Possibilité de donner des stages/workshops autour de la gestuelle des danseurs de la Compagnie et du Flow : hip hop freestyle, social dance, house dance, floorwork...



Besoins techniques

Le spectacle peut être présenté et s'adapter à beaucoup de lieux. Il ne nécessite pas de besoins techniques particuliers.

Matériel à fournir : un système son suffisant pour diffuser la musique.

BANDE-DESSINÉE

Cap !

par Loren Capelli



Une proposition de

Présentation

L'illustratrice Loren Capelli propose à partir de son album « Cap ! » deux ateliers mêlant dessin et littérature orale.

L'album suit la traversée d'un enfant dans un espace qui engage tout son corps, tout son être. Elle se fraye un chemin parmi les sons, les matières, sans se préoccuper du pourquoi, du comment, ni du temps. L'idée est de créer une pièce sonore à partir de bruitages, de décors, des parcours, des sons à partir de matériaux.

Loren Capelli vient sur place pour activer le kit...



Crédit photo : Loren Capelli

Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l'espace VR...

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Lecture bruitée avec 1 lectrice et 1 musicienne (3h)

Accompagnée de la musicienne Marisol Mottez, ensemble, les artistes proposent une lecture bruitée de Cap!. Les matériaux issus du livre pour la plupart, servent à créer des sons. Ce sont ces mêmes matériaux qui sont par la suite utilisés pour faire un atelier son et un atelier dessins éphémères.

Pour ce Micro-Festival, Loren Capelli propose une mallette Kit qui contient :

- . le livre
- . une pièce sonore à écouter au casque : immersion dans la forêt
- . des matériaux pour faire du bruitage (K7, sable dans sac plastique + gants, pommes de pin, riz et parapluie, etc.)
- . bâtons, cailloux, pomme de pin, noisettes, plumes, etc. pour activer un atelier de fabrications d'images éphémères : des images seront composées en assemblant ces matériaux.

Cet atelier peut aussi être décliné avec les matériaux que l'on trouve sur place : crayons, feutres, tout ce que l'on peut trouver à portée de main... Pour la Micro-Folie Bastia par exemple, l'équipe a joué le jeu en allant ramasser brindilles, cailloux, pommes de pin pour faire l'atelier éphémère. C'est une façon d'impliquer les personnes qui pourraient être en charge de l'atelier, et faire avec ce que le lieu propose. Si mise à disposition d'une imprimante 3D, des fabrications d'appeaux ou de nichoirs seront proposées.

Dessins éphémères (2h)

Dans l'album, branchages, cailloux, pommes de pin, feuilles, coquilles d'escargot, etc. sont à la fois des éléments du décor mais aussi des matériaux dont la petite fille se sert pour dessiner ses rêves, des chemins, à même le sol. À la manière de la fillette, chaque enfant créera des images, des parcours sans papier ni crayon à partir de matériaux glanés en forêt.



Besoins techniques

La jauge ne doit pas excéder 25 personnes. Le travail étant basé sur des sons délicats, le lieu doit être avant tout calme, bien insonorisé et sombre (vidéo-projection).

Un vidéoprojecteur et selon le lieu, pouvoir être sonorisé : micro x 2, pied micro bas x 2.

Une table stable ou deux tréteaux et une planche, une lampe de bureau, une rallonge, une multiprise et si possible des coussins pour s'asseoir.

BANDE-DESSINÉE

Exposition,

par Delphine Durand



Une proposition de

Présentation

L'exposition décline l'univers des ouvrages publiés aux éditions du Rouergue : « Les Mous » (2015), « Gouniche » (2016) et « Ratapoil » (2018).

Delphine Durand imagine les caractéristiques, les modes de vie et le comportement de chacun de ses personnages aussi drôles qu'absurdes : les mous peuvent se téléporter mais ils ne choisissent pas où ; Gouniche collectionne les couvercles et aime faire du tennis et du vélo en même temps ; quant à Ratapoil, il ne peut pas jouer à cache-cache, son indomptable chevelure le trahit à chaque fois...

Le travail graphique de Delphine Durand est pour le moins inclassable, entre peinture, collage, bande dessinée et illustration ; ses histoires sens dessus dessous se dévorent dans un grand éclat de rire.



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l'espace VR... Plutôt un lieu d'exposition.

Durée 2 semaines / 3 semaines / 1 mois

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.



Activités

L'exposition présente l'univers de Les Mous, Gouniche et Ratapoil. Des illustrations et reproductions sont exposées, des coussins, des magnets et des bâches magnétiques.

Des jeux et des ateliers autour de cet univers sont aussi proposés. Un temps de rencontre avec le public peut être organisé avec l'artiste sur demande la Micro-Folie.



Besoins techniques

Un espace d'exposition.

Merci de prévoir votre demande en amont de l'exposition, un certain temps de transport et de montage des oeuvres est à considérer.

CRÉATION NUMÉRIQUE

Faune

par Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest




**PRÉFET
DE LA RÉGION
AUVERGNE-
RHÔNE-ALPES**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

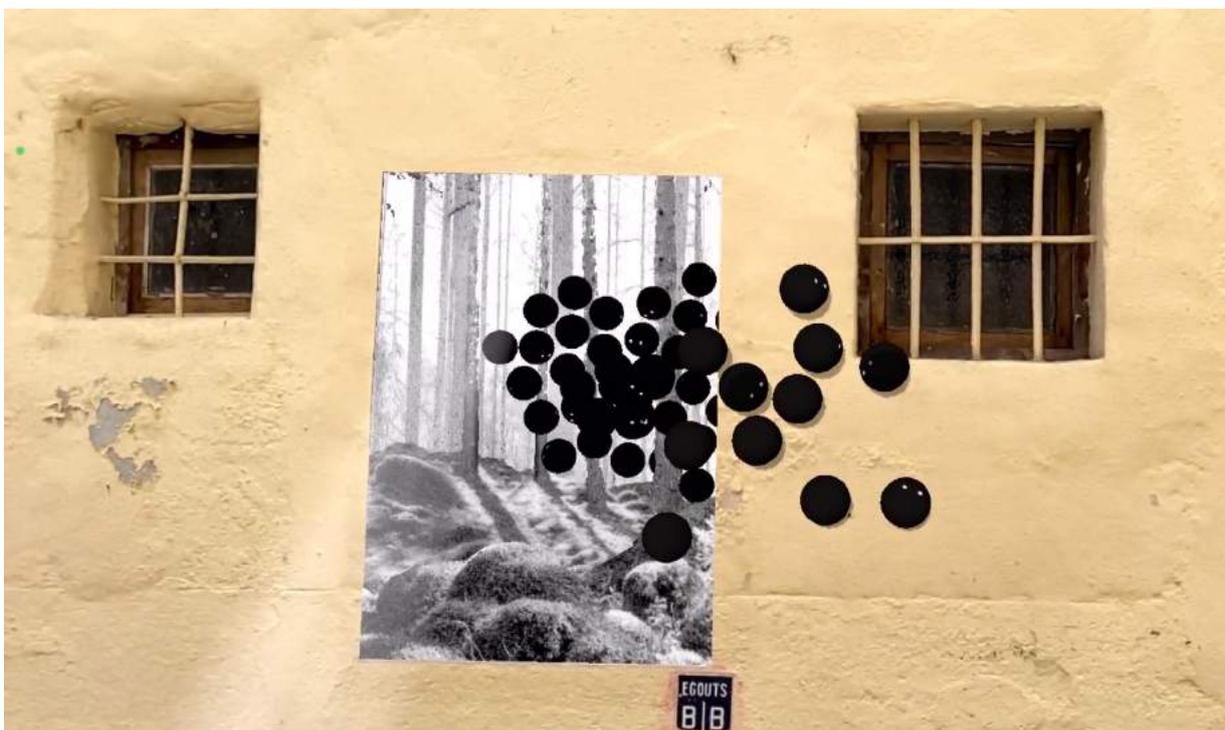
Une proposition de la DRAC

Présentation

« Faune » est une série de 10 affiches de grand format à observer avec l'application de réalité augmentée développée sur mesure.

Collées dans l'espace public, les affiches invitent à un parcours en forme de jeu de piste qui révèle une vie animale cachée dans la ville. Libre d'accès, visible en extérieur, ce parcours s'adresse à tous les publics. Sorte d'initiation à un pistage poétique et dada, il propose une gymnastique de l'attention et un ré-enchantement du quotidien urbain.

« Faune » est le fruit de la collaboration entre la compagnie Adrien M & Claire B, habitués des arts de la scène et le collectif de graphistes Brest Brest Brest.



Crédit photo : Adrien M & Claire B



Format

Espaces Affiches à coller dans l'espace public, sur les murs de la ville ou dans les espaces paysagers, pour faire vivre le quartier de la Micro-Folie.

Durée 3 mois maximum

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Exposition « Faune »

Entre collage et réalité augmentée, la série d'affiches de « Faune » est là pour permettre de réentendre « parler » les choses de la nature et de renouveler notre sensibilité avec nos paysages quotidiens (option retrouver une sensibilité plus vaste avec nos paysages quotidiens). De ces affiches, de petits personnages furtifs s'animent, flottent, rebondissent, parfois liquides, parfois brumeux. Ils s'agitent, s'éparpillent, dépassent du cadre pour s'insérer dans le paysage qui les entoure comme pour injecter une touche de merveilleux et une attention nouvelle dans la banalité.

> Documentation de médiation à disposition :

- **Un carnet de terrain pour les 3-8 ans** contenant la présentation du projet, un conte nommé Faunambule qui relie les 10 affiches tel un fil rouge et quelques exercices d'expression plastique. Ce carnet sera disponible sur l'application et en ligne sur Faune.app ; il pourra être par ailleurs imprimé et distribué en direct par la Micro-Folie.
- **Un carnet de ressources** à destination des élèves et leurs enseignant.es, des étudiant-es et leurs professeur-es et des équipes de médiation culturelle pour s'emparer et approfondir des pistes de lecture possibles autour du projet Faune.

Durée : 3 mois maximum d'exploitation

Dossier : [Dossier artistique - FAUNE.pdf](#)

Teaser : www.vimeo.com/amcb/faune-teaser

Atelier « Réalité augmentée, un nouveau média »

Atelier qui propose de s'initier à la pratique de la réalité augmentée par le prisme du projet Faune.

L'atelier est développé en trois parties :

- Découvrir et manipuler plusieurs dispositifs de réalité augmentée à caractère de divertissement, artistique, social, utilitaire.
- Définir la réalité augmentée, en explorer ses usages et sa spécificité en tant que nouveau media.
- Comprendre les différentes étapes et métiers intervenant dans ce processus de création qui utilise de « nouvelles écritures ». Concevoir une œuvre en réalité augmentée avec des outils de dessin classiques et un ensemble de cartes créatives (contraintes méthodologiques et artistiques).

Durée : 3h, extensible à 4h

Lieux : Ces ateliers peuvent être menés directement dans les écoles primaires, collèges, lycées, MJC ou au sein de la Micro-Folie.

Publics : Cycle 3, 4 et lycée – Enseignant-es - Extra-scolaire - Parents/Enfants - Tout public

Jauge : de 15 à 30 participant-es en fonction du public



Besoins techniques

Affiches

Un parcours est composé de 10 affiches de format A0 (84,1 x 118,9 cm) en noir et blanc. Les affiches sont imprimées en sérigraphie impression noir sur un papier dos bleu. Elles sont réalisées par Lézard Graphique et envoyées par la poste par Adrien M & Claire B.

Affichage

La mise en place des affiches (collage, repérage, autorisations, contenu rédactionnel à l'attention des riverains) est à la charge de l'organisateur selon les préconisations techniques à retrouver dans le lien suivant : [Notice Technique FAUNE.pdf](#)

Réalité augmentée

Pour que l'application puisse fonctionner correctement, le public doit posséder un téléphone ou une tablette récents, sortis après 2017. L'application gratuite Faune doit être installée pour découvrir la réalité augmentée. Elle se télécharge sur www.faune.app ou sur App Store et Google Play.

Atelier « Réalité augmentée, un nouveau média »

La médiatrice aura besoin d'une salle avec tables + chaises ainsi que d'un vidéo projecteur, d'un mur blanc ou écran, d'une prise accessible. Il faudra compter 30 minutes d'installation avant chaque atelier et une pause de 1h minimum entre deux ateliers.

Minimum 2 ateliers par ville.

CRÉATION NUMÉRIQUE

Secteur 4

par La Station Magnétique



Une proposition de

Présentation

Collectif de création en arts visuels, mécaniques et numériques, la Station Magnétique soutient et diffuse des performances, installations, créations sonores, spectacles vivants cherchant à bousculer le réel et sa relativité, jouant avec nos repères sensoriels, les perspectives, les illusions d'optique, la spatialisation sonore.

Dès ses prémices, le projet « Secteur 4 » a été pensé comme une immersion narrative, inspirée des boîtes à illusions des fêtes foraines du pré-cinéma. Véritable spectacle interactif, le dispositif met le visiteur dans la position particulière d'un spectateur qui agit, engageant son corps mais aussi sa conception du libre-arbitre. Il questionne les frontières entre curiosité et voyeurisme, observation et surveillance, engagement et totalitarisme. Il n'est pas simplement question d'une vision futuriste, ou post-apocalyptique du monde - mais de mettre en relief certaines choses ténues, fragiles, qui font la beauté ou l'inquiétante menace de l'humain.



Crédit photo : La Station Magnétique



Format

Espaces Secteur 4 est une tente de 50m² qui s'installe en extérieur.

Durée 1 à 2 jours

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activités

Installation « Secteur 4 »

« Secteur 4 » est un parcours labyrinthique jalonné de boîtes à illusions, microcosmes narratifs observables au travers d'un judas. Chaque boîte est mise en action par bouton poussoir et propose une fiction qui se tisse d'une boîte à l'autre, avec des passerelles et des rebonds, plongeant le spectateur dans un espace flottant où l'absurdité d'un monde qui s'écroule côtoie des teintes d'humour sombres ou curieusement joyeuses. Le lieu même de ce parcours se comporte comme une boîte géante à l'intérieur de laquelle le spectateur, voyeur, est également épié.

Une autorité omnisciente supervise le labyrinthe et veille à contrôler les errances des spectateurs : un comédien manipulateur incarne ce pouvoir invisible, aidé d'un système de tracking lui permettant de connaître très précisément la position de chacun. Il interpelle les spectateurs dans les haut-parleurs, les aide à se perdre via le "Bureau des renseignements", fait vivre certaines boîtes que l'on croyait automatisées, et sème le trouble sur ce qui relève de la machine ou de l'homme.

Atelier « Détournements » (3h)

La Compagnie nourrit ses créations et sa pratique par des échanges avec les publics. Ceux-ci peuvent prendre la forme d'ateliers, où la transmission de techniques côtoie l'expérimentation collective. L'atelier «Détournements» est axé autour de la transformation d'objets destinés au rebut.

L'atelier se déroule en trois temps :

- **Un premier temps** présente la compagnie et sa pratique, en prenant des exemples concrets de réalisations plastiques animées mécaniquement et électroniquement. Ce survol de possibilités techniques permet ensuite d'imaginer ce que nous pourrions faire des objets apportés par les participants ou récoltés par nos soins (une platine vinyle transformée en dance floor miniature, un ampli transformé en télécommande de luminaire, une imprimante en distributeur de chewing-gum...).
- **Un second temps** est consacré à la réalisation de quelques-unes des transformations envisagées. Après avoir listé les tâches nécessaires, des sous-groupes se les répartissent : réalisation plastique d'objets, conception d'un petit schéma électronique, programmation rapide d'une arduino, soudure de composants, etc.
- **Un dernier temps** est dédié à la parole et à la réflexion collective : chacun a la possibilité de s'exprimer, de réfléchir, de contredire, de questionner... autour, d'abord, de la pratique qui vient d'être expérimentée : que dit-elle de notre rapport à l'objet, de notre émancipation, de notre obéissance ? Qu'est-ce que ça fait de hacker un objet : est-ce drôle, compliqué, hasardeux, gratifiant ? Ce moment d'échange pourra se faire autour de la table ou prendre une tournure plus informelle, à l'occasion d'une collation...



Besoins techniques

Installation

Espace plein au minimum 12x7m pour son implantation

Secteur 4 nécessite une arrivée électrique PC16 et dispose d'un différentiel 30mA.

Montage et personnel (2 personnes en tournée)

J-1 : 2 services de 4h avec l'aide de 2 personnes (machino ou électro) les 2 premières heures.

J-J : Jeu 2x3h ou 3x2h à adapter en fonction de la programmation et de l'ensoleillement. Démontage en 3h à l'aide de 2 personnes (machino ou électro). Prévoir un gardiennage de nuit sur site

Atelier

Durée : 3h

Nombre de participants : 15 maximum

Âge : Collège et lycée

Nombre d'intervenants : 2 (artistes de la compagnie)

Besoins : Une salle lumineuse avec des tables de travail, un paper-board ou équivalent, des multiprises et rallonges électriques. Dans l'idéal, chaque groupe de participant apporte au moins 2 appareils électroménagers, informatiques ou audiovisuels. Cela peut être prise en charge par un enseignant autour, par exemple des questions de recyclage. Si cela est difficilement organisable en amont, la compagnie apportera les appareils nécessaires.

CRÉATION NUMÉRIQUE

La Veilleuse, cabaret miniature par Compagnie 14:20



Une proposition de la DRAC

Présentation

« La Veilleuse, cabaret miniature » est un projet de création identifié magie, cirque, danse et musiques actuelles. Écrit pour, et présenté dans un castelet itinérant, le spectacle tisse une relation privilégiée avec le public, avec des éléments de décors réels en interaction avec l'hologramme, afin de créer une sensation de présence et d'intimité. Ce castelet est un hommage aux artistes de cirque et de théâtre de marionnette itinérants.



Crédit photo : Compagnie 14:20



Format

Espaces	Salle, espace sombre...
Durée	4 à 6 jours
Type de public	Tout public, famille, public jeune, ados...

Activités

Spectacle « La Vieilleuse, cabaret miniature »

Chaque soir, après la représentation, quand les artistes ont quitté le plateau, quand les spectateurs sont rentrés chez eux, l'équipe du théâtre installe sur la scène une vieilleuse. Simple ampoule nue, montée sur son pied, celle-ci se prépare, dans la salle vide, à combattre les esprits qui ne manqueront pas d'apparaître et d'ensorceler les lieux : on l'appelle, en anglais, la ghost lamp, ou lampe aux fantômes. Elle a continué de briller vaillamment sur les plateaux de théâtre déserts, durant les mois de fermeture.

La Vieilleuse rend hommage à cet objet de l'ombre et sa lueur obstinée, symbole d'optimisme et d'énergie créatrice.

À l'occasion de cette création, la compagnie 14:20 a réuni des artistes ami.es, sous leurs atours fantomatiques, afin de célébrer le public. Un pied-de-nez humoristique aux captations de spectacle que l'on regarde depuis son salon, afin d'inviter les spectateurs dans la salle, du côté du réel, et s'interroger ensemble sur les modalités de notre présence collective.

Ce spectacle est conçu pour être présenté dans un castelet itinérant, un écrin intime, une caverne miniature où le public, plongé dans une relation scène-salle inédite, est invité à basculer de l'autre côté du réel. Une création résolument contemporaine et populaire, grâce à la magie qui permet d'aller à la rencontre des publics.

Un spectacle de Valentine Losseau et Raphaël Navarro Compagnie 14:20

Avec : **Clément Dazin, Yann Frisch, Kaori Ito, Yael Naim, Kaori Ito et Yoshi Oida, Eric Antoine, Lou Doillon, Laurence Equilbey, Anas Séguin, Chiara Skerath, Birds on a wire**

Coproduction : Théâtre de la Madeleine de Troyes, Maison de la Musique de Nanterres, Compagnie 14:20.

Diffusion : Le Centquatre-Paris

[Extrait vidéo Kaori Ito et Patrick Watson](#)

Atelier

Découverte de l'illusion holographique. Travail à partir du spectacle.

Attention : la prise en charge financière de ce Micro-Festival nécessite une étude particulière des équipes de La Villette.



Besoins techniques

Dimensions du castelet : 1m50 de long / 1m40 de large / 2m de haut Jauge :

Une vingtaine de personne par représentations (adapter selon le recul possible – premier rang à 50cm/1m du castelet)

Durée estimée : 25 minutes ou 45 minutes selon la version choisie (une version avec plus ou moins de numéros).

Présentation possible en continu – avec spectateurs qui passe dans la salle. Prévoir : un espace sombre / Accès à deux points électriques

Prévoir 4 heures de montage, installation Selon le site 1 à 2 techniciens

CRÉATION NUMÉRIQUE

Perspectives d'un nouveau monde, par Oussman Noreni



Une proposition de

Présentation

La Micro-Folie Faverges-Seythenex propose une exposition immersive de photographies de Light painting, ou « peintures de lumières », apparaissant en relief, stéréoscopie, anaglyphe ou à 360 degrés en réalité virtuelle, en plusieurs points fixes comme un jeu de piste.

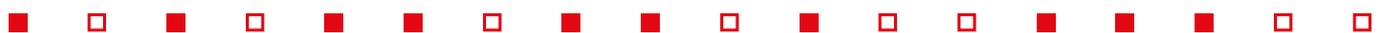
L'idée est de faire vivre un lieu par l'expression artistique et de porter un nouveau regard sur le patrimoine, vivant et mouvant. « Le light painting est une technique de prise de vue photographique qui consiste à utiliser un temps d'exposition long dans un environnement sombre, et de se déplacer avec une ou plusieurs sources lumineuses devant l'appareil photo pendant la prise de vue. Le lightpainter va ainsi dessiner dans l'espace et il pourra également éclairer son décor pour le dévoiler.

La calligraphie lumineuse est l'une des nombreuses techniques du light painting. En utilisant les formes de la calligraphie nous pouvons écrire, ou construire des sculptures lumineuses, ou calligraphies abstraites, qui s'inscrivent dans l'espace. La disposition de chaque forme est millimétrée, dans une chorégraphie énergique qui donne du mouvement à chaque partie. Comme si la sculpture était animée, et que la captation photographique la figeait. »

Oussman Noreni est un artiste numérique, photographe et lightpainter de Faverges-Seythenex. Il a travaillé avec le service culturel de la mairie en 2019 dans le cadre d'ateliers de lightpainting en stop motion avec un groupe d'adolescents d'une maison d'enfants et une classe de BTS Design.



Crédit photo : Romain Perrot



Format

Espaces Dans le Musée numérique ou une pièce fermée avec vidéo projecteur et casque de réalité virtuelle.

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Exposition « Perspectives d'un nouveau monde » et ateliers lightpainting

Les visiteurs seront accueillis par petits groupes et découvriront le lieu et les œuvres avec les différentes techniques, ils termineront leur visite par un atelier de lightpainting et repartiront avec leur photo imprimée ou sur clé usb.

L'artiste peut également réaliser une nouvelle exposition de lightpainting sur place.



Besoins techniques

Exposition au musée numérique : écran + tablettes et casque de réalité virtuelle

L'artiste apporte cinq modèles différents de visionneuses stéréoscopique (avec possibilité d'en fabriquer au FabLab) + lunettes anaglyphes.

CRÉATION NUMÉRIQUE

De L'autre Côté, par Cléa Coudsi et Eric Herbin



Une proposition de

Présentation

Ce projet poursuit un travail réalisé avec des bateliers.

«*Nous passons quelques heures à Lyon avant d'embarquer sur le Condor (péniche de 110 m de long). Sur les quais nous sommes pris dans un embouteillage interminable. Le lendemain, à peu près à la même heure, nous traversons Lyon sur la Saône et nous voyons les files de voitures à l'arrêt. Nous sommes de l'autre côté du miroir.* » Les bateliers retraités réalisent souvent des maquettes. Ne pouvant plus conduire de bateau, ils les fabriquent en plus petit. Comme un écho d'une vie passée.

Les marins nomment "déchirage" la destruction d'une péniche ancienne, mot à la fois évocateur et émouvant. Ici pour réaliser le modèle réduit il faut "déchirer", découper les différents éléments. Mais ici ce geste a un tout autre sens : déchirer pour construire, pour rêver ...



Crédit photo : Cléa Coudsi & Eric Herbin



Format

Espaces FabLab et espace d'exposition

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Workshop

Impressions de paysages sur des plaques miroitantes (plastique miroir). Il s'agit de paysages photographiés lors de trajets en bateau toujours face au soleil. Les parties blanches (dûes à la surexposition du soleil) de l'image ne sont pas imprimées, elles laissent apparaître le miroir. Découpage des plaques imprimées à l'aide d'un laser. Chaque plaque devient une partie de maquette de bateaux, en kit. Ces plaques sont ensuite réunies sous la forme d'un livre. Les planches non découpées et non assemblées ont l'aspect de paysages troués. Ce sont des objets à assembler, à bricoler, à coller ... à travailler. Pour qu'ils puissent devenir bateau. Une fois les maquettes montées les paysages qui les recouvrent se mélangent de façon aléatoire. Les paysages se plient, se découpent, s'emboîtent, ils deviennent un kaléidoscope visuel.

Déroulé

Etape 1 : Nous réalisons des photographies de paysages autour de la Micro-Folie

Etape 2 : Nous découpons avec un laser

Etape 3 : Nous imprimons un support papier ou carton ou plastique (à définir en fonction des machines disponibles).

Etape 4 : Nous découpons et réalisons le montage des maquettes de bateau, en réalisant des maquettes

Nous nous racontons des voyages réalisés, des rêves de voyages. Nous pouvons filmer ce moment. Nous pouvons également utiliser des plaques de maquettes en kit

Exposition



Besoins techniques

Machines et matériels mis à disposition par le lieu d'accueil :

Découpeuse laser

Imprimante UV ou imprimante vinyle ou imprimante jet d'encre

1 Table de travail pour le montage des maquettes (si possible sans trop de bruit pour pouvoir discuter).

CRÉATION NUMÉRIQUE

Images par accident, La Station, par Cléa Coudsi et Eric Herbin



Une proposition de

Présentation

Il s'agit dans un premier temps de récolter des végétaux (feuilles d'arbres ou de plantes, pétales de fleurs ...). Ces végétaux seront la matière première du premier projet. Leur cueillette est l'occasion de promenades pour réaliser des photographies de passants, de voyageurs, de promeneurs, de paysages.



Crédit photo : Cléa Coudsi & Eric Herbin



Format

Espaces FabLab et espace d'exposition

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Workshop « Images par accident »

Nous juxtaposons les éléments végétaux récoltés de façon à créer des tableaux aux dimensions du plateau du graveur laser. Sur chaque tableau nous gravons à l'aide du laser une partie d'une image. Les tableaux sont ensuite assemblés pour former une image plus grande. Nous gravons des portraits de promeneurs, de maraîchers, de bateliers, de voyageurs ... Personnes rencontrées alors que nous récoltons les plantes. Les "grandes images", réunissent une foule. Les corps apparaissent et disparaissent semblent surgir du fond, sont comme camouflés dans l'élément végétal.

Déroulé

Etape 1 : Ramassage des feuilles et des herborisons : mise à plat sous des livres ou sous une presse.

Etape 2 : Réalisation des photographies et préparations de ces dernières à l'aide d'un logiciel de retouche d'image pour la gravure laser.

Etape 3 : Gravure avec laser

Des images prises ultérieurement par les artistes et des feuilles déjà herborisées peuvent être utilisées.

Exposition « Images par accident »



Besoins techniques

Machines et matériels mis à disposition par le lieu d'accueil :

Gravure / Découpe laser : si possible Trotec.

Ordinateurs équipés d'un logiciel de retouche d'images.

1 table de travail (herborisation de feuilles d'arbre, découpage et collage).

CRÉATION NUMÉRIQUE

TremensS



Une proposition de

Présentation

Artiste et ingénieur basé à Paris, TremensS produit des expériences sombres et immersives, à l'intersection de l'art, de l'innovation et des sciences cognitives. TremensS explore l'interaction homme-machine à travers des installations technologiques mêlant lumière, son, image et sculpture, avec une aura presque occulte. Il est le fondateur du studio d'art numérique ExperiensS.

Dans le cadre des Micro-Festivals, TremensS propose un événement entre portes-ouvertes d'atelier et de laboratoire, au travers d'une exposition et d'ateliers-rencontres présentant ses axes de recherches, d'explorations technologiques et créatives en cours.



Crédit photo : DR



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l'espace VR...

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

L'exposition de TremensS pourra se décliner en une combinaison d'installations physiques (sculptures, impressions 3D, tirages numériques...), installations digitales (audio/vidéo/interactives), expériences en Réalité Augmentée (en intérieur et en extérieur) ou Réalité Virtuelle... Avec une approche "Recherche et Développement", l'exposition pourra présenter autant des œuvres abouties que des travaux en cours, documenter pédagogiquement le processus de travail (visualisation des algorithmes et des itérations successives de la machine, etc.), les pistes abandonnées, etc.

Le contenu définitif sera proposé selon les dernières avancées et selon la configuration et les équipements du lieu.

L'exposition pourra être proposée en accès libre et/ou par visites commentées ; des ateliers thématiques (rencontre grand public, workshop techniques, etc.) peuvent aussi être proposés sur des thèmes abordés dans l'exposition : temps-réel/interactivité, Intelligence Artificielle, Réalité Augmentée...

www.TremensS.com



Besoins techniques

Les installations seront déclinées selon les équipements du/des lieux d'accueil ; notamment selon les variables suivantes:

- . Diffusion vidéo : mur d'images, vidéoprojecteurs, moniteurs vidéo
- . Diffusion audio : enceintes, casques
- . VR : casques VR, PC dédiés
- . Accrochage : cimaises, stèles, assises
- . Eclairage : grill lumière / occultation possible

Une simulation d'implantation 3D et un dossier technique détaillé (dont plans de câblages, bilan de puissance, etc.) seront fournis au moins 1 mois avant la date d'exploitation publique pour validation.

CRÉATION NUMÉRIQUE

Spatialisation sonore et audio temps-réel avec 665.99 (TremensS et Ténèbre)



Une proposition de

Présentation

« 665.99 » est le projet électronique live et audiovisuel de deux sound designers du studio d'art numérique ExperiensS: TremensS (ingénieur et artiste pluridisciplinaire, fondateur d'ExperiensS) et Ténèbre (producteur électronique, architecte et sound designer).

Articulé autour d'une approche live et entièrement en temps-réel (aucun son / image préenregistrés), 665.99 se veut une expérimentation autant technologique qu'artistique, et une réflexion prospective sur les nouveaux modes d'expérience musicale: synthèse et traitements temps-réel, spatialisation, écritures et performances non-linéaires, interaction et collaboration Homme-Machine et I.A...

Dans le cadre des Micro-Festivals, « 665.99 » propose une immersion dans les nouvelles dimensions ouvertes par le numérique et le temps-réel pour les arts sonores, en présentant les différentes facettes et axes de travail du projet, à la fois sur les plans technologique et créatif, via une programmation mixte comprenant installation, performance, et ateliers/rencontres.



Crédit photo : DR



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l'espace VR...

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Installation « 665.99 »

Une immersion panoramique dans l'univers et la démarche sonore du projet, en mutualisant/revisitant les équipements déployés entre différents temps-forts :

- . une installation sonore spatialisée centrale, en libre accès
- . des workshops (les axes de travail du projet 665.99 se prêtent particulièrement à la déclinaison d'ateliers mêlant art et technologie, et pouvant être adaptés à différents niveaux d'accessibilité)
- . une performance live, utilisant le dispositif de l'installation

Présentation du projet www.vimeo.com/321751219 (mot de passe: 00001)



Besoins techniques

Les installations seront déclinées selon les équipements du/des lieux d'accueil ; notamment selon les variables suivantes:

- . Diffusion vidéo : mur d'images, vidéoprojecteurs, moniteurs vidéo
- . Diffusion audio : enceintes, casques
- . VR : casques VR, PC dédiés
- . Accrochage : cimaises, stèles, assises
- . Eclairage : grill lumière / occultation possible

Une simulation d'implantation 3D et un dossier technique détaillé (dont plans de câblages, bilan de puissance, etc.) seront fournis au moins 1 mois avant la date d'exploitation publique pour validation.

CRÉATION NUMÉRIQUE DE LA TERRE À K2-18 B, par Jesus S. Baptista



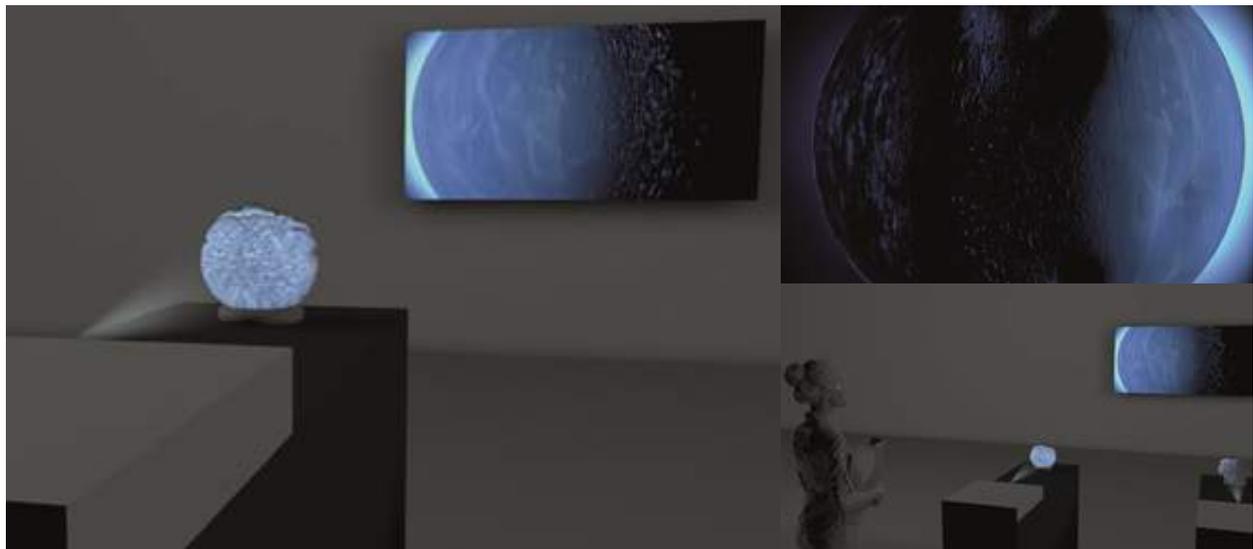
Une proposition de

Présentation

L'artiste prépare un voyage vers une exoplanète lointaine K2-18 B. « Première exoplanète découverte dans sa zone habitable possédant une atmosphère où des vapeurs d'eau et même des nuages sont susceptibles de se former. Planète au corps rocheux important, composé de fer, de silicate et d'eau glacée, enveloppée d'hydrogène et d'hélium.

Sa distance avec son étoile laisse à penser que de l'eau liquide peut se trouver en surface sur sa face éclairée. Plusieurs facteurs nécessaires au développement d'une vie extraterrestres sont présents. Ce qui la place en tête des planètes potentiellement habitables. Ses caractéristiques provoquent la frustration de s'approcher du but ultime, de le toucher du doigt, de vouloir en savoir davantage. Après la frustration, place au fantasme. »

Le voyage au cœur de cette exoplanète se fera à travers une succession de tableaux animés modélisés à partir de prises de vues microscopiques lors d'une résidence au Groenland en janvier 2019. Un univers marqué par l'omniprésence de l'eau sous diverses formes diffusées sur des écrans et via une série d'exoplanètes imprimée en 3D vidéo mappée.



Crédit photo : Jesus S. Baptista



Format

Espaces Salle d'exposition et salle du Musée numérique

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Le projet « De la Terre à K2-18B » a été réalisé dans le cadre d'une résidence à l'Agora de Metz et d'une première présentation publique pour le Festival Constellations, festival d'arts numériques de Metz à l'automne 2020 et exposé à l'été 2021.

À l'issue de ce travail de résidence, Jesus S.Baptista propose pour les Micro-Festivals l'exposition du projet abouti sur divers supports de diffusion (ipad, écran, etc.), qui sera accompagnée d'une exposition des prototypes 3D vidéo mappés. Cette période d'exposition sera marquée par la rencontre de l'artiste avec le public au travers d'un VJset live (animation visuelle projetée) ainsi que d'une conférence qui retrace le parcours de l'artiste, sa démarche, ses influences et l'évolution du projet K2-18B.



Besoins techniques

- . Vidéos projecteurs
- . Tablettes
- . Espace d'exposition
- . Espace pour le VJset live (si programmé)

CRÉATION NUMÉRIQUE

Code Source : l'autre face de l'ombre, par Mathieu Enderlin



Une proposition de

Présentation

Code Source

Le projet « Code Source » se nourrit d'interrogations qui traversent notre quotidien à tous. Comment les nouvelles technologies modifient-elle notre rapport au monde, aux autres et à nous-mêmes ? Il s'agit à la fois d'une question de société, qui met en jeu nos choix collectifs pour l'avenir, et d'une question individuelle : que faisons-nous concrètement de la technologie dans nos vies ? Quels comportements adoptons-nous face aux nouveaux dispositifs qui nous sont proposés ? Au milieu des machines idéales dont nous aimons nous entourer, quelle place reste-il à l'homme, à ses faiblesses et à ses errances ? L'humanité est-elle en passe de devenir obsolète ? Le projet « Code Source » prend la forme d'un triptyque de créations alimentées par des investigations menées sur les territoires sous formes d'ateliers auprès des publics et par des expérimentations au plateau.

A la suite de la réalisation du premier volet du projet « Code Source » initié à la Micro-Folie Gonesse (95), Mathieu Enderlin propose un Micro-Festival qui regroupe un spectacle, des ateliers et une exposition interactive.

L'autre face de l'ombre

En cherchant à saisir le sentiment de dissociation qui semble induit par l'omniprésence des écrans dans nos vies quotidiennes, nous nous sommes peu à peu orientés vers le choix de l'ombre comme matière première. Depuis le plus jeune âge, nous jouons avec notre silhouette dessinée par les rayons du soleil ou avec l'ombre produite par nos mains devant la lumière de la lampe de chevet. Le sol, le mur, le plafond deviennent les écrans de projection éphémères de fictions que l'on se crée. De ces jeux primitifs naissent des théâtres de l'imaginaire où l'on représente le monde tel qu'on le souhaite. Notre rêve peut prendre forme. Puis vient la technologie moderne. A l'image de nos vies augmentées, le théâtre des ombres peut aujourd'hui s'offrir d'autres possibles, s'affranchissant du temps et de l'espace... Cette mise à distance renouvelée ouvre de surprenants territoires sensibles, comme une multitude d'invitations à développer notre regard poétique.



Crédit photo : DR

Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'évènement peut prendre place dans le Musée numérique, espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l'espace VR...

Durée 2 ou 3 jours

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.



Activités

Spectacle « SWAP » (50min)

Le noir et le blanc vivent côte à côte. Quand l'un déborde sur l'autre, rien ne va plus : ça fait tâche, ça se bouscule... mais ça remue ! Premier élan vers le mouvement, tout se met en marche. Camera, on tourne ! Pris dans l'engrenage, les éléments se juxtaposent dans les écrans. Ces décors anodins abritent des scènes extravagantes... à moins que ce ne soit l'inverse ? Car dans cet univers d'ombre et de lumière, l'intrigue prend ses libertés. En un instant, un coup de dé se transforme en joyeuse poésie. Le spectacle « SWAP », de Mathieu Enderlin, utilise un dispositif de capteurs et de vidéoprojections qui transforme la scène en véritable laboratoire d'expérimentations visuelles. Les images se construisent et se métamorphosent à vue et en direct. Mêlant théâtre d'ombre et technologies numériques, elles défont nos repères physiques, et construisent un monde imaginaire régi par de nouvelles règles.

Les ateliers proposés permettent aux participants d'entrer dans l'univers du spectacle et de créer par eux-même, pour s'exprimer et se découvrir. C'est aussi, une visite active des coulisses de la création.

Atelier « Fiction d'ombres » (2h)

Mathieu Enderlin a développé un dispositif qui permet d'enregistrer les ombres produites sur un écran et de les rejouer à loisirs. Cela permet d'inventer de petites saynètes par couches successives. Les participants ne jouent pas physiquement en même temps derrière l'écran mais chacun son tour. Ce sont leurs ombres enregistrées qui entrent en interaction dans l'espace virtuel de l'écran. Peu à peu des scènes se forment par accumulation. Les relations qui naissent de ces associations sont le plus souvent extrêmement réjouissantes. Par ailleurs, cette expérience permet de mieux comprendre comment se construit une fiction par l'ajout ou le retrait progressif des éléments d'une scène.

www.projetcodesource.fr/2020/09/03/le-film-des-ateliers/

Théâtre d'ombres

L'artiste développe une exposition interactive qui se présente sous la forme de modules autonomes à installer dans les différents espaces de la Micro-Folie. Elle permet au public de tenter l'expérience de façon libre ou guidée autour des technologies utilisées dans le spectacle. Voici des exemples de modules qui peuvent constituer un parcours mettant en jeu des techniques numériques et d'autres plus archaïques:

• « OMBROMATIC »

Sorte de photomaton qui ne prend que l'ombre du corps. Par surimpression, on peut compléter l'image avec différents accessoires ou mélanger les clichés entre eux pour obtenir des images étonnantes et complexes.

• « L'OMBRE EN FUITE »

Le visiteur passe derrière un écran. Son ombre donne l'impression de s'étendre comme une tâche d'encre. La personne se met à jouer en interaction avec l'effet et cherche à le maîtriser. Le plus souvent, il finit par dessiner avec les formes aléatoires que lui propose la projection.

www.projetcodesource.fr/2020/08/27/cerveaux-qui-fument/

- « LES MAISONS D'OMBRES »

Les maisons d'ombres sont des petits théâtres d'ombres chinoises à faire vivre. Des silhouettes sont mises à dispositions pour animer les écrans. La conception de ce dispositif permet à celui qui manipule les figures d'en être le premier spectateur. Ce module convient très bien aux jeunes enfants.

- « RACKING MODE MANUEL »

Jeu de simulation de tracking digital. Tout est réalisé à la main mais laisse croire aux observateurs extérieurs l'utilisation d'une technologie des plus modernes.

- « RENDEZ-VOUS AVEC MON OMBRE »

En passant derrière l'écran, l'ombre est enregistrée puis rejouée quelques secondes plus tard. Cela permet d'entrer en interaction avec les ombres produites au premier passage. Lorsque l'on est pris au jeu, il est difficile de s'arrêter.



Besoins techniques

Spectacle « SWAP »

Prévoir 4h de montage

Ateliers

Prévoir 2h d'installation

CRÉATION NUMÉRIQUE

Mécanique Panorama



Une proposition de

Présentation

Mécanique Panorama est une installation photographique interactive dont le principe est de permettre de prendre contrôle du défilement de 24h de temps d'un paysage. Elle questionne les habitants quant à leur relation à leur environnement qu'il soit rural ou urbain, géologique ou architectural.

L'exposition utilise un Chronotrope, c'est une machine qui contient une roue et un vidéoprojecteur, elle va projeter les images capturées et ainsi permettre aux spectateurs venus voir l'exposition de manipuler les images. Lorsque personne ne tourne la roue, c'est une image fixe qui se présente au regard. L'action de la tourner va permettre de faire défiler les images. En allant vite, l'image fixe se transforme en vidéo, à la manière du cinéma.



Crédit photo : DR



Format

Espaces En intérieur: Environ 35 m² dans une seule pièce.
 En extérieur: Environ 43m² dans un espace ouvert (ex : place, parvis, parc...)
 Hauteur: 3m minimum (4m recommandé)

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Au cours d'un temps de résidence passé dans l'espace où va se dérouler l'exposition (quartier, commune ou territoire), l'équipe va aller à la rencontre de ses habitants pour leur proposer de venir poser un appareil photo face à la vue qui se présente à leur fenêtre ou depuis leur balcon. L'exposition se visite en visiteur libre ou en visite accompagnée.

Les spectateurs par leur choix et leur approche de la manipulation de la roue livrent sans cesse un paysage différent, au regard de ceux qui les regardent manipuler les images. Découvrent de petits éléments qui étaient passés inaperçus, décomposent des mouvements de la ville ou du ciel, «scratch» les paysages, à la manière d'un vinyle selon leur envie. Et construit ainsi une approche intime de ces surfaces.

Vidéo de présentation de l'installation:

www.vimeo.com/321416689

Vidéo rétrospective de l'atelier «Reconstruire la Ville» 8fablab Drôme, Crest, juin 2017 :

www.vimeo.com/236067659



Besoins techniques

L'expérience peut prendre place en intérieur (une pièce de 35m²) ou en extérieur (espace ouvert). L'espace doit avoir des murs propres et droits. La vidéo peut être projetée sur un mur ou un écran de projection d'une dimension minimum de 2x3 mètres (idéalement 3x4 mètres). L'espace doit être suffisamment sombre pour permettre la vidéo projection des images.

Accès à deux prises standard 16A.

Prévoir 5 jours de préparation (repérages et prises de vues) sur le territoire en amont de la présentation de l'installation

CRÉATION NUMÉRIQUE

3 Hit Combo



Une proposition de

Présentation

3 Hit Combo est une structure qui travaille avec le jeu vidéo depuis 2005. Elle développe et promeut les pratiques *vidéoludiques* comme source de lien social et de créativité. L'équipe considère le jeu comme un moyen de favoriser l'émergence de nouvelles pratiques numériques créatives, culturelles et populaires. Elle cherche à favoriser la création et la diffusion de dispositifs de jeu par des expériences originales, en mettant l'accent sur le détournement d'usages. Considérant que le jeu vidéo est bien plus qu'un simple objet de loisir, 3 Hit Combo œuvre activement dans de nombreux domaines :

- Accompagnement : pratiques amateurs, initiatives créatives.
- Médiation culturelle : Éducation Artistique et Culturelle, Éducation Populaire.
- Ingénierie : Formation professionnelle, conseil.
- Régie : Ressource matérielle et logicielle.
- Le festival Stunfest qui est un concentré de productions vidéoludiques alternatives.

Les expériences que 3 Hit Combo proposent dans le cadre des Micro-Festivals ont été produites en interne ou en lien avec des créateurs avec lesquels ils collaborent.



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, le Café, l'espace VR...

Durée 2 jours

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

LET'S PLAY !

> **Atelier séances de jeu ensemble (1h à 2h - A partir de 7 ans, adolescents, adultes / Intervenants : 1 animateur)**

Le "Let's Play" est une pratique largement répandue sur les portails vidéo en ligne qui consiste à regarder une personne découvrir un jeu. Sous forme d'atelier, il s'agit de découvrir collectivement un jeu, de l'analyser, de le comprendre : Quelles sont ses mécaniques ? Qu'est-ce qui fonctionne ou non dans son gameplay ? Qu'est-ce qui peut plaire ou déplaire ? Quel est son thème, son type, son genre ? L'approche peut être narrative, technique ou encore esthétique mais toujours ludique !

La séance de jeu est captée et diffusée en direct sur la chaîne Twitch de 3 Hit Combo.

<http://twitch.tv/asso3hitcombo>

CRITWITCH

> **Atelier de débat critique en ligne sur Twitch (2h à 3h - A partir de 12 ans, adolescents, adultes / Intervenants : 1 technicien audiovisuel stream, 1 animateur)**

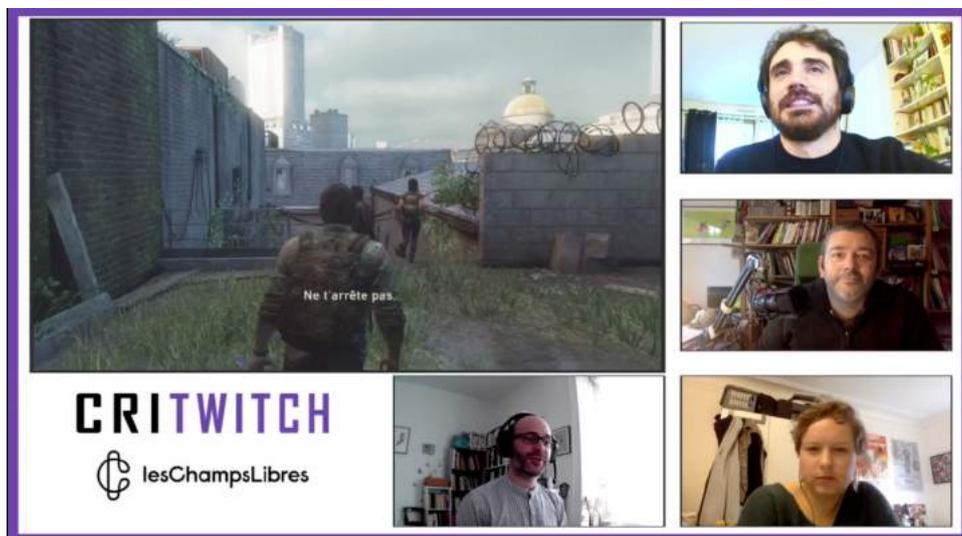
Avec un ou plusieurs intervenants extérieurs, il s'agit d'aborder un thème, un sujet d'actualité ou une question d'usage, en l'illustrant par le jeu vidéo. C'est l'occasion de s'appuyer sur des mécaniques propres à ce médium qui permettent de parler de sujets compliqués, parfois durs à traiter, mais aussi de présenter des jeux spécifiques, qui prennent tout leur sens dans le cadre de ces ateliers. 3hitcombo peut proposer un jeu ou le définir avec la Micro-Folie en accord avec un thème donné.

La critique de jeu est captée et diffusée en direct sur la chaîne Twitch de 3 Hit Combo.

<http://twitch.tv/asso3hitcombo>

Vous pouvez retrouver le replay du dernier Critwitch : <https://youtu.be/HuIVrU100-0>

Possibilité d'organiser les ateliers à distance avec projection sur place. Les autres intervenants de l'atelier sont à déterminer en fonction des dates et lieux.



FAIS TON JEU... OU TA MANETTE

> **Atelier création de jeu vidéo ou de contrôleur alternatif (2h à 3h - A partir de 12 ans, adolescents, adultes / Intervenants : Jérémy Picard (<https://jeremypicard.fr/>) et Fryderyk Expert)**

Comprendre le jeu vidéo et par extension les usages numériques, c'est être capable de les décoder et de s'en emparer pour créer. Les ateliers abordent les bases de l'écriture d'un jeu et de sa programmation. Ils permettent de comprendre sa logique, en utilisant des outils tels que «Dessine ton jeu» ou «Makey-Makey», adaptés à l'âge et au nombre des participants.

> **Niveau de jeu vidéo. Pour les plus jeunes dès 7 ans avec "Dessine ton jeu" sur Ipad. Pour les plus grands dès 11 ans avec le logiciel Gdevelop.**

> **Contrôleur de jeu alternatif avec Makey-Makey**

> **Musique Chiptune : création de sons synthétisés grâce à la puce audio d'une console rétro comme le Game Boy**



ARCADES & JEUX INDÉS

> Une micro salle de jeux d'arcades passés et futurs (2 à 3h - A partir de 7 ans , adolescents et adultes, /Intervenant :1 animateur /technicien)
 3hitcombo peut mettre à disposition un ensemble de dispositifs de jeu vidéo des années 80 à nos jours, qui comprend machines et contrôleurs (classiques ou originaux) et attache une importance à la mise en place d'une expérience de jeu inattendue, différenciée de l'usage habituel. Au-delà du clivage qui peut exister entre les jeux dits "rétro" ou "nouvelle génération", 3hitcombo propose des expériences alternatives qui reposent principalement sur des jeux indépendants.

> 2 bornes d'arcade

> 1 ou 2 installations : Rakete; Keep talking avec casque; Pewpewpew

> 2~3 jeux locaux/indé stun : Flipon, Unspottable, Fancy Candy pour les kids, Abstract PR...



CRÉATION NUMÉRIQUE

Pix31



Une proposition de

Présentation

Pix31 propose de replacer le phénomène du jeu vidéo dans un contexte plus large par le biais de son histoire et de son évolution, via une réflexion philosophique ou critique et des ateliers pratiques et interactifs.

Le but est d'offrir aux participants la possibilité d'être fascinés et d'entrer dans le jeu, mais aussi de prendre du recul et de questionner cette réalité entre culture et divertissement. Turbulences numériques - Games Play s'adresse donc tant aux convaincus qu'aux sceptiques ou aux parents inquiets !

PIX31 s'engage dans la diffusion des arts numériques. En tant qu'invitée ou initiatrice d'événements culturels, tels que des expositions ou des festivals mettant en avant des œuvres et objets culturels.

MÉDIATION « Pour expliquer » Pix31 s'investit dans l'éducation culturelle et artistique. Par la mise en œuvre de parcours d'initiation et de création, accompagnés par des artistes et/ou médiateurs qualifiés, dans une démarche d'éducation populaire.



Crédit photo : DR



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, l'espace VR...

Durée 2 jours

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados, seniors...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Atelier Game design (1h à 2h - À partir de 8 ans)

Une introduction aux bases du game design. A l'aide d'un jeu apprenez de manière ludique, malgré les contraintes, à trouver des mécaniques de jeu, des règles et un concept original.

Atelier level up (à 3h - À partir de 8 ans)

Apprendre à créer son propre jeu vidéo. En plusieurs séances, vous pouvez voir d'abord un aspect théorique, puis pratique vous créez avec nous votre jeu vidéo.

Atelier Makey Makey (2h à 3h - À partir de 8 ans)

Découvrez le « makey makey ». Un circuit électronique qui permet de créer en groupe des manettes de jeux originales, et ainsi d'appréhender une nouvelle manière créative de jouer.

Atelier Mash up (2h à 4h - À partir de 8 ans)

Découvrez une technique, issue de l'univers geek, de mélange d'univers : le « mash-up », un document composite dont les éléments proviennent de différentes sources.

Exposition «Game Her»

Loin des demoiselles en détresse des premiers temps, les avatars féminins du jeu vidéo, encore sous-représentés (au même titre que les autres minorités sociétales), s'emparent progressivement du paysage vidéoludique. Et même au-delà du monde virtuel, les métiers du jeu vidéo ouvrent leurs portes aux femmes, du scénario au code. Et contrairement à ce qu'on essaie de nous faire croire, on trouverait ainsi des individus féminins bien identifiés derrière, mais aussi devant l'écran. Les filles pourraient-elles alors s'intéresser à des univers aux couleurs variées plutôt qu'à des mondes uniformes teintés de rose bonbon ? Gameuses et développeuses s'accorderaient donc aujourd'hui à revendiquer que « jouer comme une fille » n'est pas une insulte !

CRÉATION NUMÉRIQUE

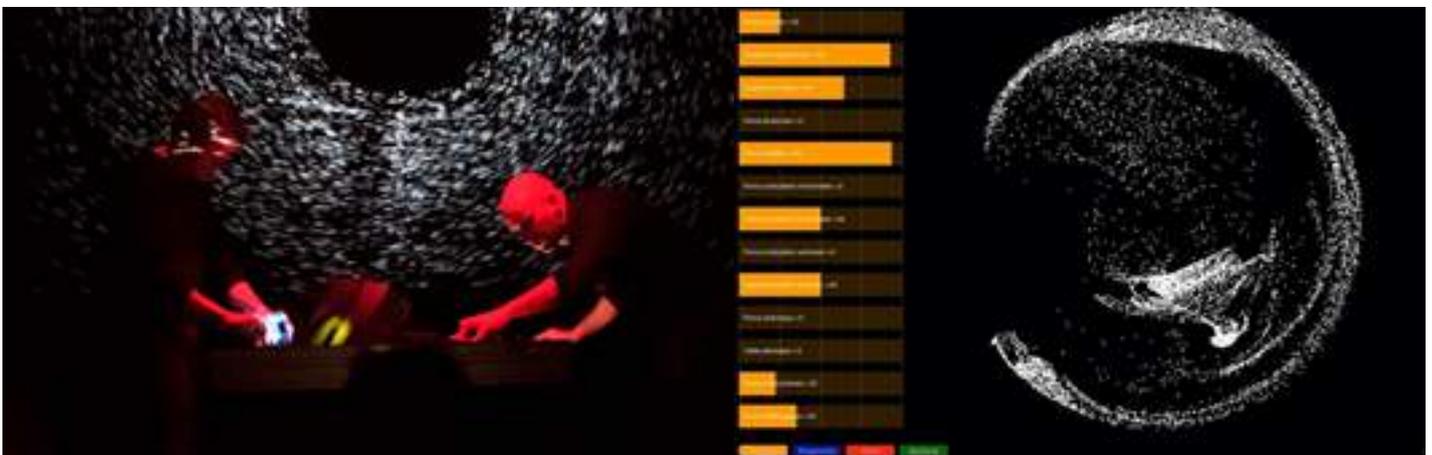
Antoine Schmitt



Une proposition de

Présentation

Plasticien du mouvement, artiste numérique, Antoine Schmitt développe sa pratique autour de la création de formes « programmées pour être libres ». Ses œuvres, abordent des thèmes contemporains ou intemporels tels que la condition d'être libre, les systèmes de réalité ou encore les forces et leur formes. Antoine Schmitt confronte sa pratique avec des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature, et en revisite les codes.



Crédit photo : DR



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, l'espace scénique, le FabLab, la Scène, l'espace VR...

Durée 1 à 2 jours

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados, seniors...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Manipuler les forces fondamentales de l'univers. Esthétique des forces, origine de l'univers, mondes parallèles.

Atelier « Big Bang »

Il s'agit de donner la possibilité aux utilisateurs de programmer les forces du Big Bang, les forces fondamentales du cosmos, pour créer des univers vraisemblables, alternatifs ou même impossibles... Ceci se fait à l'aide d'une interface jouable et/ou programmable de manière simple. Les univers sont visuels, à base de particules blanches sur fond noir. Ils peuvent être projetés sur des écrans et même sur des murs bruts.

Enfants de 4 à 104 ans

Accès libre ou dirigé par médiateur

Performance audio-visuelle « Tempest » (avec Franck Vigroux)

Le maelström du Big Bang en live

Performance musicale et visuelle de 30 minutes

Tout public

Exposition œuvres génératives

Les forces de l'univers, sous diverses formes.



Besoins techniques

Atelier Big Bang : Une salle avec des ordinateurs (clavier et souris) un vidéo projecteur est un bonus.

Tempest : Une salle équipée d'un bon système son/ stéréo et un vidéo projecteur (voir fiche technique).

CRÉATION NUMÉRIQUE

My GeNeRaTion, par Anthony Bacchetta



Une proposition de

Présentation

L'œuvre « My GeNeRaTion » d'Anthony Bacchetta, artiste compositeur et photographe, est à la fois urbaine et numérique. De générations en générations, les villes fluctuent de leurs acteurs, qu'ils soient artisans, commerçants ou de profession libérale. Ce projet pluri-artistique rassemble, autour de portraits photographiques en grand format et témoignages enregistrés, plusieurs acteurs économiques du territoire sur trois générations, comme pour évoquer le passé, le présent et le futur de leur ville.

Orchestré par Anthony Bacchetta, ce travail collectif invite au partage et à la rencontre à travers ce que l'on pourrait définir comme une « littérature de l'œil ».



Crédit photo : Anthony Bacchetta

Format

Espaces Lieu d'exposition à définir par la Micro-Folie avec l'artiste

Durée 2 à 4 jours + temps d'exposition

Type de public Tout public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Résidence

Les ateliers se dérouleront en plusieurs étapes :

1^{ère} étape : Des ateliers d'écriture traduiront le métier et le rôle de chacun des participants au sein de la ville

2^e étape : Un enregistrement sonore des textes sera ensuite réalisé par les participants qui sera consultable grâce à un QR code inséré en bas de chaque portrait

3^e étape : Séances photo

4^e étape : Les portraits seront imprimés et découpés en vue de leur installation dans les lieux prévus pour l'exposition (prévoir 48h d'impression). La résidence peut se tenir sur 2 journées avec un temps de préparation en amont avec l'artiste. Celle-ci pourra être ouverte au public afin de découvrir la construction de ce projet artistique inédit.

Exposition

La résidence d'Anthony Bacchetta à la Micro-Folie Pays-Foyen a permis de mettre en lumière 12 acteurs locaux par le prisme de la photographie et du podcast dont les portraits ont été affichés dans des espaces publics sur le territoire.

A l'aide d'un smartphone il est proposé au public de rendre vivant les photographies grâce ce que l'on peut qualifier de portraits sonores. Il suffit de scanner le QR code de chacun des portraits pour ainsi écouter son histoire.



Besoins techniques

Prévoir 2 à 4 jours de résidence sur les lieux.

CRÉATION NUMÉRIQUE

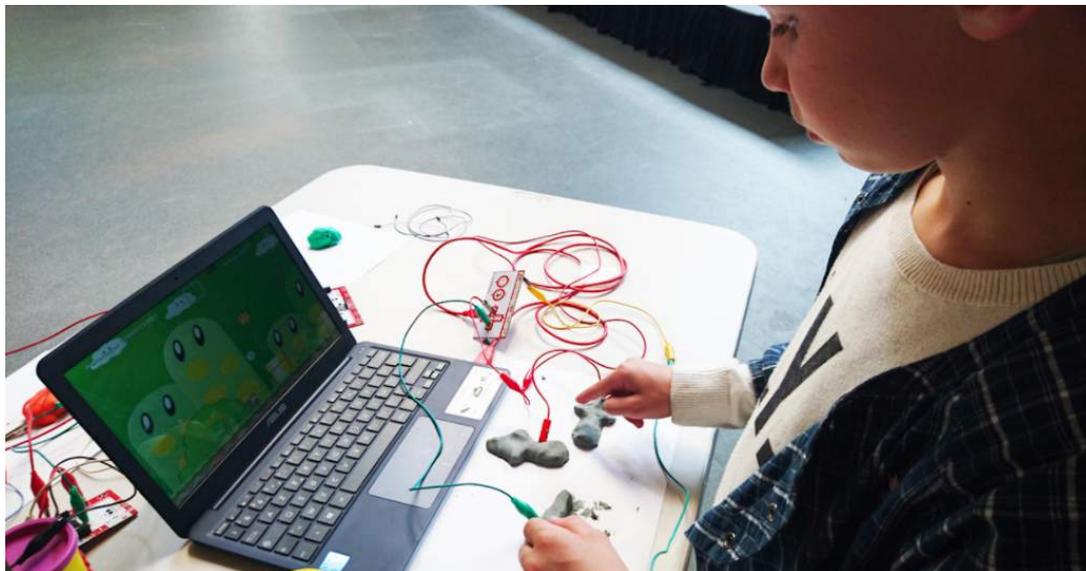
Trésorium



Une proposition de

Présentation

Trésorium est né du constat que chaque enfant porte en lui un trésor de créativité dont il perd peu à peu la connaissance et la maîtrise en grandissant. La mission de Trésorium est de révéler l'ingéniosité et l'émancipation des jeunes tout en les initiant aux compétences du XXIème siècle : créativité, collaboration, communication, pensée numérique, résolution de problèmes, pensée critique... Pour cela, ils créent des expériences créatives et numériques qui se basent sur une pédagogie ludique par le «faire» et des outils du numérique, persuadés qu'il y a en chacun un potentiel créatif et des talents à révéler !



Crédit photo : Davy Rigault



Format

Espace Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'évènement peut prendre place dans le Musée numérique, le FabLab, la Scène, le Café, etc... Adaptables selon espaces et souhait

Durée La durée varie selon le nombre d'ateliers

Type de public Jeune public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Atelier « Feu d'artifice numérique »

La pratique de l'art numérique permet de créer des animations visuelles particulièrement évoluées et, depuis les années 80 au travers de la pratique du demomaking, de nombreux artistes ont su repousser les limites des ordinateurs. Divers langages rendent désormais la pratique accessible à tous : Scratch, Processing, Python, Javascript...

Les animations peuvent être couplées à des interfaces interactives créées ex nihilo sur des thèmes divers, permettant ainsi de contrôler la diffusion des animations sur grand écran à l'aide de vidéoprojecteurs.

Outre l'initiation à la programmation, à l'art numérique et à l'électronique, l'atelier peut donner libre cours à une réflexion sur l'impact écologique de nombreuses manifestations où les feux d'artifice sont légions, et plus largement sur la place de l'art numérique et de l'art contemporain dans les événements.

Durée de l'atelier : (3 possibilités d'une demi-journée à 2 jours)

. 3h : 2h30 d'atelier puis rendu / improvisation pendant 30 minutes

. 3h d'atelier puis représentation / improvisation en fin de journée ou soirée, l'installation étant laissée à la libre utilisation du public (sous contrôle de l'intervenant)

. 2 séances de 3h sur 2 jours avec représentation / improvisation en fin de journée ou soirée, l'installation étant laissée à la libre utilisation du public (sous contrôle de l'intervenant) le 2ème jour

Public :

Nombre maximum de participants : 6 avec possibilité de travailler en "duo" (frère-soeur, parent-enfant, grand-parent-enfant...)

Âge minimum : 6 ans si accompagné d'un adulte, ou à partir de 8 ans

Atelier « Hacke le Musée numérique ! »

Peut-on mélanger art et numérique ? Peut-on créer de l'art avec un ordinateur ? À l'aide des nouvelles technologies, les jeunes pourront découvrir le domaine de l'art numérique et créatif en réinterprétant les œuvres du musée électronique.

Technologies, Innovation, Imagination et détournement des œuvres d'art seront au programme de cet atelier nouvelle génération !

L'atelier « Hacke le Musée numérique » se donne pour objectifs :

- . Émerveiller sur les possibilités des outils numériques
- . Initier les habitants au numérique
- . Apprendre en s'amusant !
- . Développer des relations intergénérationnelles
- . Passer un bon moment, ludique et divertissant
- . Attirer de nouveaux visiteurs
- . Participer au développement numérique du territoire de la Micro-Folie
- . Développer sa créativité et participer à un projet artistique

Durée préconisée de l'atelier :

. sur 2 jours (ou+ !)

. les matins : 1 ou 2 ateliers de 2h sur inscription

. les après-midis : ouvert au grand public

Public :

A partir de 6 ans pour le grand public

Pour les ateliers, tranche d'âge selon les thématiques choisies (à discuter ensemble)

Atelier performance « Sieste musicale participative »

La sieste musicale participative crée une atmosphère relaxante à base de musique *ambient* générée par des instruments électroniques créés spécialement pour l'occasion. Ces derniers peuvent être le fruit d'un stage organisé précédemment autour de la musique électronique, de la pratique du «field recording» (enregistrement de sons issus de l'environnement sonore proche et transformation en musique), de la programmation (code créatif) et enfin de l'électronique pour la modélisation des prototypes.

Ce moment de relaxation, mais aussi de création musicale, se base largement sur l'improvisation, les participants étant invités à utiliser les instruments pour produire les diverses sonorités.

Cet événement implique une réflexion des participants sur le design sonore mais aussi le design général des instruments au travers de la pratique du bricodage (bricolage + code) pour entrer pleinement dans l'atmosphère souhaitée. La sieste musicale peut aussi être organisée sous forme de simple performance sonore et visuelle basée sur l'environnement du lieu investi et dans laquelle le public est simplement invitée à participer à la phase de relaxation. Les différents prérequis peuvent être adaptés en fonction du lieu et de ses possibilités.

Durée de l'atelier : (3 possibilités d'une demi-journée à 2 jours)

. 3h : 2h30 d'atelier puis rendu / improvisation pendant 30 minutes

. 3h d'atelier puis représentation pendant 30 minutes en fin de journée ou soirée

. 2 séances de 3h sur 2 jours avec représentation pendant 30 minutes le 2ème jour

Public :

Nombre maximum de participants : 6 avec possibilité de travailler en "duo" (frère-soeur, parent-enfant, grand-parent-enfant...)

Âge minimum : 6 ans si accompagné d'un adulte, sinon à partir de 8 ans



Besoins techniques

Feu d'artifice numérique

Besoins techniques :

- . Espace d'atelier ou autre salle pouvant être converti en espace de projection (obligation de pouvoir obscurcir la salle)
- . Système de sonorisation (si absent, peut être apporté par le prestataire)
- . Système électrique suffisant pour le branchement de 8 ordinateurs, d'un système de diffusion sonore, d'une console de mixage et de deux vidéoprojecteurs.
- . Suivant les conditions sanitaires actuelles : 9 tables d'environ 2m2 (une par participant, plus espace de démonstration, espace sonorisation / présentation et bar à matériel) ; une chaise par participant
- . Surface minimum de l'espace atelier définie par le mobilier
- . Un espace de découpe et bidouille (table permettant d'utiliser cutters et pistolets à colle)
- . Surface de projection dans l'espace de l'atelier

Possibilité d'accueillir le prestataire en amont pour recueil visuel et sonore dans le lieu (selon situation géographique). Il peut être demandé à la structure de participer à la récolte au préalable de ressources recyclables (carton, bouteilles, boîtes à oeufs...).

Hacke le Musée numérique !

Besoins techniques :

- . Chaises et tables pour les participants, accès électrique et Internet
- . Accès au FabLab et ses équipements mais dans tous les cas, les intervenants apportent leur propre matériel
- . Accès aux œuvres du Musée numérique de votre Micro-Folie par les participants.

Sieste musicale participative

Besoins techniques :

- . Espace d'atelier ou autre salle pouvant être converti en espace de détente (coussins, transats, hamacs...) en fonction des possibilités du lieu et du mobilier existant
- . Système de sonorisation (si absent, peut être apporté par le prestataire)
- . Système électrique suffisant pour le branchement de 8 ordinateurs, d'un système de diffusion sonore, d'une console de mixage et d'un vidéoprojecteur.
- . Suivant les conditions sanitaires actuelles : 9 tables d'environ 2m2 (une par participant, plus espace de démonstration, espace sonorisation et bar à matériel) ; une chaise par participant
- . Surface minimum de l'espace atelier définie par le mobilier
- . Un espace de découpe et bidouille (table permettant d'utiliser cutters et pistolets à colle)
- . Optionnel : surface de projection (mur blanc ou clair)

Possibilité d'accueillir le prestataire en amont pour recueil visuel et sonore dans le lieu (selon situation géographique) Il peut être demandé à la structure de participer à la récolte au préalable de ressources recyclables (carton, bouteilles, boîtes à oeufs...).

CRÉATION NUMÉRIQUE

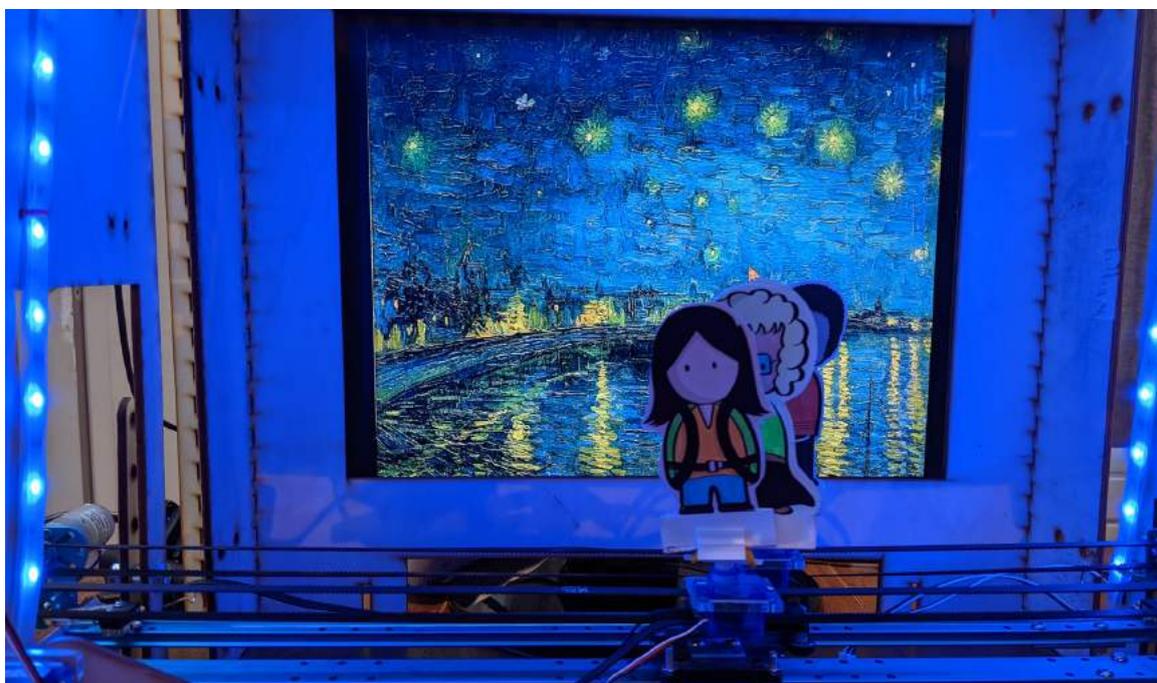
MuséeTronic



Une proposition de

PRÉSENTATION

MuséeTronic est un petit « théâtre à coder ». Il est constitué de bois, d'électronique et de mécanique. Frédéric Heurtaux mélange les activités créatives, artistiques et technologiques dans le cadre d'animations produisant des scénettes automatisées (Pièce de théâtre robotisé).



Crédit photo : Frédéric Heurtaux



FORMAT

- Espaces** Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'évènement peut prendre place dans le Musée numérique, le FabLab, la Scène, le Café, etc... Adaptables selon espaces et souhait.
- Durée** Atelier de 10h à répartir sur plusieurs séances selon la disponibilité des groupes de participants.
- Type de Public** Tout Public, Atelier à partir de 8ans

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

ACTIVITÉS

Atelier « MuséeTronic » (10h)

Atelier de 10h pour créer une scénette à répartir sur plusieurs séances selon la disponibilité des groupes de participants.

Il s'agit de donner la possibilité aux participants de développer leur pouvoir narratif tout en s'appropriant des oeuvres d'art.

Le groupe collabore à la création de la scénette en programmant le MuséeTronic. Les participants s'initient ainsi à l'électronique et à l'informatique.

La scénette est créée lors d'une animation de 5 séances de 2 heures pour un public de 10 personnes max. Public à partir de 8 ans.

Déroulé d'un atelier

- . Prise en main du MuséeTronic et des oeuvres d'art
- . Ecriture du storyboard de la scénette
- . Ecriture des dialogues
- . Fabrication des éléments propre au spectacle : décor, personnages, voix off, dialogues
- . Réalisation d'une vidéo de présentation de la scénette.

Spectacles

Les différentes scénettes développées dans la Micro-Folie sont compilées pour être présentées lors d'une restitution. Entre chaque scénette une présentation des oeuvres utilisées est faite. Ce temps permet également de préparer le MuséeTronic pour la scénette suivante.

La durée de ce spectacle dépend du nombre de scénettes et de leur durées. Entre 30 t 45 minutes de spectacles pour 5 scénettes réalisées.



BESOINS TECHNIQUES

1 MuséeTronic + 3 ordinateurs + un moniteur de PC de 17 à 22 pouces

Animation et spectacle : une salle permettant de recevoir le MuséeTronic et un groupe de 10 personnes.

Temps d'installation : 2h de montage + 2 heures de préparation des PC

Temps de formations des animateurs : 12 h pour apprendre à animer un atelier muséeTronic

Temps d'animation d'un atelier : 10h à répartir en séances selon le groupe de participant.

CRÉATION NUMÉRIQUE

Les Fantômes



Une proposition de

PRÉSENTATION

Les Fantômes sont des êtres lumineux bienveillants. C'est vous, votre voisin et tous ceux qui vous entourent. Leur trait simple et minimaliste renferme l'énergie de leurs créateurs. Une fois capturé, le mouvement peut s'exprimer à nouveau perpétuellement en se fondant sur les façades de la ville. Les Fantômes sont la rencontre entre l'ingéniosité de l'image par image et le contour épuré de notre propre corps. Ils forment une grande famille en hommage aux gestes du quotidien. Ils se mélangent et nous rapprochent comme un graffiti animé à la tombée de la Nuit..



Crédit photo : Les Fantômes



FORMAT

Espaces Dispositif pour illuminer des façades extérieures la nuit.

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

DESCRIPTION

Le Fantômaton (sessions de 3H d'atelier)

Un Atelier clé en main et accessible Le Fantômaton se déploie en 4 étapes et permet en 30 minutes de créer son propre personnage animé. Le module de captation du collectif imprime directement la planche à dessiner, qui sera finalement transformée en animation par le scanner magique qui projette le résultat en instantané.

La Fantômobile

Un concept mobile, flexible et rapide. La formule itinérante de la Fantômobile permet de rapidement de déployer le dispositif d'atelier et de projection dans un lieu donné. En simplifiant la mise en œuvre de projections urbaines, sont rendus possible de nombreuses initiatives plus humaines et spontanées.

Attention : la prise en charge financière de La Fantômobile nécessite une étude particulière des équipes de La Villette.



BESOINS TECHNIQUES

Le Fantômaton : un lieu qui peut s'obscurcir pour garantir la qualité des projections.

Prévoir 1h d'installation

3h d'atelier

La Fantômobile : Le lieu où se dérouleront les ateliers et les projections seront identifiés collectivement par Les Fantômes et la Micro-Folie.

Prévoir 3h d'installation

5h d'ateliers

5h de projection (façade de projection envisagée de 25x15m maximum)

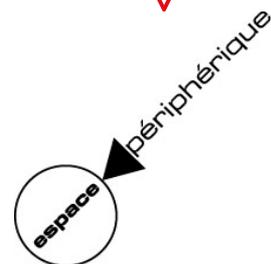
CRÉATION CIRQUE

Moon

par Bastien Dausse / Compagnie Barks



la Villette

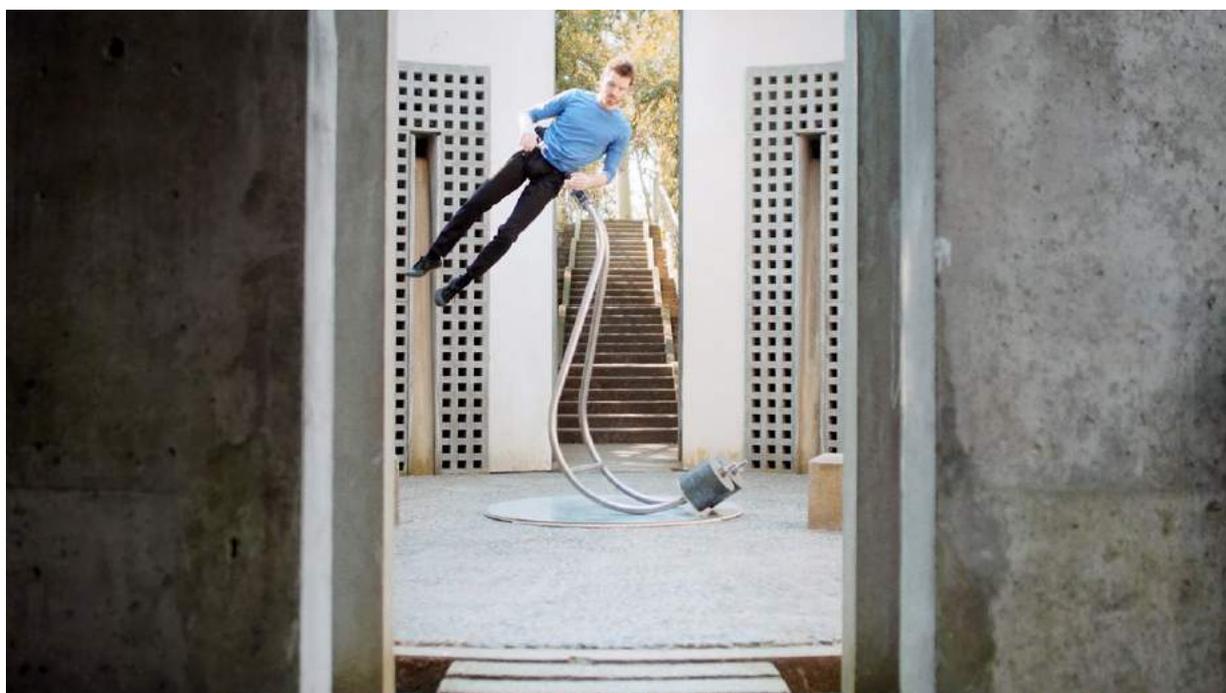


Une proposition de

Présentation

« Moon, c'est une constellation de petites formes antigravitaires. Une exposition mécanique et organique, à l'image de notre univers, en constante évolution, à explorer et à contempler. Entre inventions fantasques et acrobaties impossibles, c'est une recherche de variation de pesanteur, une forme d'adieu à notre poids, c'est ma manière d'altérer l'espace et le temps. »

Le (dés)équilibre est au cœur du travail de la Compagnie Barks. Bastien Dausse bouscule les lois de la physique et du mouvement au travers de performances qui questionnent le sens et qui nous rappellent que l'acrobatie rythme notre quotidien.



Crédit photo : Arte



Format

Espaces Extérieur, salle polyvalente, espace scénique...

Durée 1 à 2 jours

Type de public Tout public, famille, public jeune, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « Moon » (trio de petites formes, 25 minutes. Jouable jusqu'à 2 fois par jour)

Création d'une programmation artistique regroupant une à trois petites formes du répertoire de la compagnie.

Cette programmation se fera *in situ*, en fonction des contraintes et des envies du lieu d'accueil.

Extrait : [La Compagnie Barks avec les élèves du collège Langevin-Wallon](#)

Atelier (2h)

À la manière d'un petit cabinet de curiosités, la Compagnie Barks présente au public ses méthodes afin de perturber les sens et la gravité. Au programme :

- Manipulation de « gliders »
- Travail autour de lunettes qui inversent le haut et le bas
- Jeux d'équilibres



Besoins techniques

Spectacle « Moon »

Espace requis :

Structure n°1

5,5m sur 5,5m d'espace scénique et 4m de hauteur

Structure n°2

4m sur 4m d'espace scénique et 3m50 de hauteur

Objet n°3

4m sur 4m et 2m50 de hauteur et jeu en intérieur uniquement.

Ce trio de petites formes peut aussi bien se jouer en intérieur qu'en extérieur. Le public est soit assis par terre, soit debout, soit sur des chaises ou gradins installés par le lieu d'accueil.

Le lieu d'accueil s'engage à fournir :

- Un système son pour chaque espace ou bien un système son général pour l'ensemble.
- Espace d'échauffement à prévoir
- Deux techniciens sur place pour aider la compagnie sur l'installation et désinstallation du décor. Un technicien pour installer le système son.
- Si jeu de nuit, prévoir une installation lumière à prévoir.

Ateliers

- Une table ainsi que quelques chaises
- un espace de travail d'au moins 5m sur 4m
- des tapis (optionnel => une initiation acrobatique)

CRÉATION CIRQUE

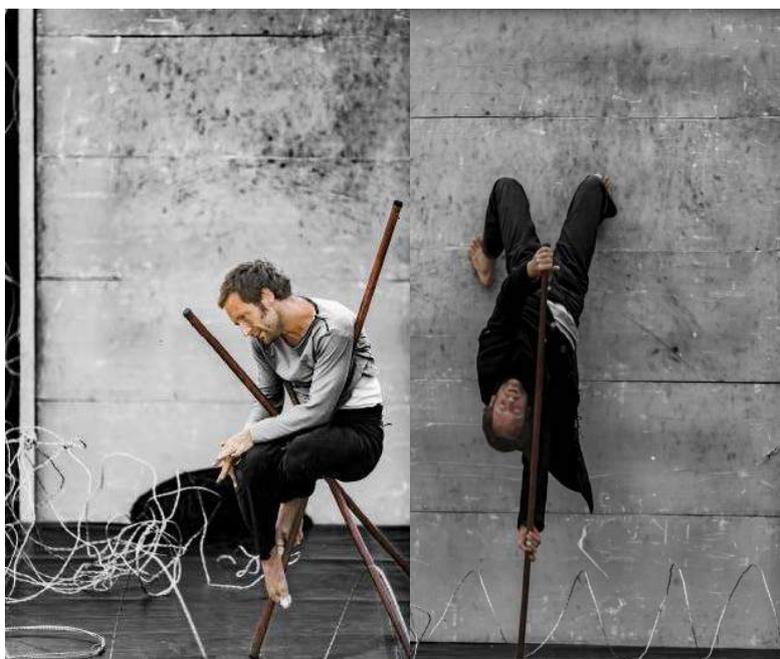
Au pied du mur par La Compagnie les Rois Singes



Une proposition de

Présentation

Un pan de mur en béton cerné par un roncier métallique, est là tel un vestige du passé. De derrière ce morceau de réalité hostile, un personnage hors du temps apparaît. Après quelques démêlés avec des fils ferreux, il explore cette verticalité pour descendre et continuer son périple. Dans son parcours il défie la gravité terrestre mais aussi celle de son environnement sombre, en détournant les barrières qui ne cessent de se dresser devant lui pour entrer dans un jeu libérateur. Au pied du mur est une pièce de cirque actuel initiée sur les bases techniques et chorégraphiques d'une recherche en manipulations de bâtons et marche sur mur. Ce voyage propose une double lecture (pour les petits et les grands) d'une tranche de vie d'un personnage avançant en vue d'un horizon meilleur.



Crédit photo : DR



Format

Espaces Spectacle pour la salle, la rue et les espaces non-dédiés

Type de public Tout public à partir de 3 ans

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « Au pied du mur » (45min + action culturelle)

Action pédagogique Atelier autour de la manipulation et autres jeux de bâtons avec Alain Fernandez, le circassien de la pièce Au pied du mur. Atelier de 1h à 2h pour des groupes de maximum 12 personnes. Ces ateliers peuvent avoir lieu les jours précédents ou suivants le jour de jeu.



Besoins techniques

Le spectacle peut se jouer en extérieur uniquement en condition de nuit dans un lieu protégé des nuisances sonores ou en salle et intérieur avec lumières.

Espace scénique (hors lumières)

Idéal: Ouverture 6m / Profondeur 7m50 / Hauteur 4m50

Mini: Ouverture 6m / Profondeur 6m30 / Hauteur 3m80

Une arrivée 16A/220v

Equipe en tournée 2 à 3 personnes

Montage (hors lumières et accès) 2h30/3h avec un technicien supplémentaire

Action pédagogique

-Espace adapté au nombre de participants

-Possibilité d'intervenir en extérieur en fonction de la saison, prévoir un espace ombragé si c'est l'été

- Sol plat et dur, moquette bienvenu en extérieur

Pour les deux actions, l'accès à des sanitaires, espaces de stockage au besoin et places de parking proches des lieux d'interventions sont nécessaires.

CRÉATION MUSIQUE

Les Vibrants Défricheurs



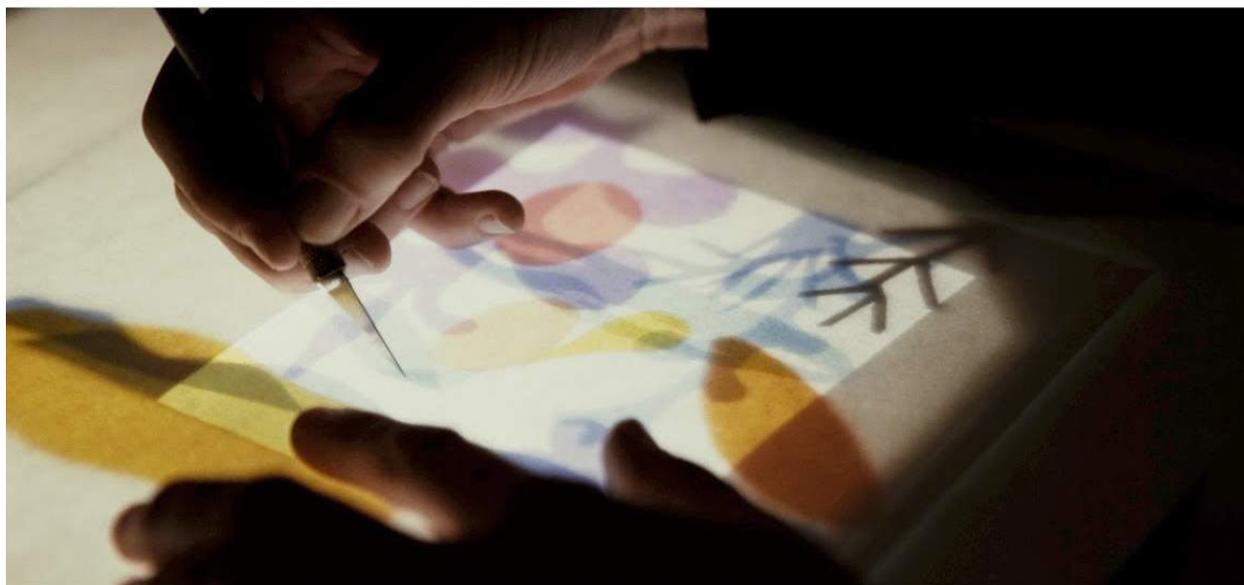
Une proposition de

Présentation

Mêlant musique et arts visuels, les vingt-trois artistes (musiciens et plasticiens) qui composent le collectif brillent dans des disciplines et des spécialités diverses : jazz, musique contemporaine, musiques orales, bal populaire, bandes sonores, dessin, installation plastique, film d'animation, etc.

Le langage des Vibrants Défricheurs est façonné par près de 20 ans de pratique collective et expérimentale et par l'intégration de techniques variées : écriture, improvisation, sound-painting, transmission orale systématique... Il s'en dégage une certaine esthétique du fait-main (*do-it-yourself*) qui met en avant le geste de l'artiste et de l'art du recyclage.

Les créations des Vibrants Défricheurs interrogent de manière originale le rapport à la scène et au public. Les formes scéniques et spectaculaires varient et contribuent à l'immersion des spectateurs dans des expériences sensorielles...



Crédit photo : DR



Format

Espaces	Ces spectacles sont à géométrie variable et se jouent dans des salles de spectacles, manifestations, médiathèques, chez l'habitant. Les installations peuvent être exposées dans différents espaces de convivialité (et curiosité).
Durée	1 à 2 jours
Type de public	Tout public, famille, jeunes, ados...

Activités

Spectacle « Perce Plafond »

Ciné-concert horizontal, improvisé et intimiste, pour spectateur(s) allongé(s)... Le spectateur, allongé, contemple le plafond, transformé en terrain de jeu pour plasticiens & musiciens. Images et musique sont réalisées en temps réel, improvisées sur le moment, et déploient tout un monde imaginaire. Il existe autant de « Perce Plafonds » que de plafonds... ! Les espaces de projection peuvent alors être décuplés et le son spatialisé éventuellement en multidiffusion. Le spectateur s'abandonne à une expérience sensorielle, douce et onirique... La distribution est à élaborer selon le plafond, les possibilités, les envies... D'un espace intimiste pour quelques spectateurs sur des matelas à un grand espace équipé de transats ou un extérieur.

Des variations du « Perce-Plafond » sont également possibles :

- Le Perce-Muraille (projection verticale)
- Le Berce-Plafond (ciné-concert adapté pour les tout-petits 0 à 3ans)

Trailer : <https://www.lesvibrantsdefricheurs.com/perceplafond>

Spectacle jeune public « Pierre Feuille Loup » (45 min)

C'est un conte,
ou plutôt trois contes.

C'est même un road trip à travers plusieurs histoires dont le célèbre Pierre et le loup de Prokofiev. « Pierre Feuille Loup », c'est un concert, qui vous emmène à travers les multiples sonorités de la guitare amplifiée.

« Pierre Feuille Loup », c'est un conte illustré en direct, qui déploie sous vos yeux un univers presque « magique ».

Spectacle familial, « Pierre Feuille Loup » c'est cette modernité vintage portée par une guitare centenaire bodybuildée par l'électricité, un rétro-projecteur dépoussiéré d'une école élémentaire et enfin une voix millénaire, celle qui nous raconte des histoires depuis notre plus tendre enfance.

Trailer : [Pierre Feuille Loup](#)

La Cabine de Portraits Sonores instantanés et automatiques

Il s'agit d'une installation participative pour une personne. Elle vous propose une expérience vocale singulière.

Entrez dans la cabine et laissez-vous guider : parlez, respirez, ronflez, murmurez, fredonnez, chantez, criez, et faites tout ce que l'on vous demande et tout ce que vous pouvez faire avec votre voix.

Tout ceci sera enregistré, sélectionné, découpé et agencé par la machine, celle-ci vous fera instantanément écouter le résultat.

Votre propre portrait d'une minute contiendra comme seule et unique matière sonore, votre voix.

Les bornes d'écoute sont des installations permettant la diffusion de portraits sonores choisis.

www.lesvibrantsdefricheurs.com/les-portraits-sonores

Atelier

• Rencontres avec les artistes. Par exemple avec Sylvain Choinier qui a réalisé plusieurs vidéos où il présente l'adaptation musicale pour guitare seule de la musique de Prokofiev (Pierre et le loup) pour la création du spectacle, il peut présenter son travail lors d'une rencontre.

Les vidéos : [lien youtube](#)

• Autour de « Pierre Feuille Loup » : atelier de pratique sur les procédés de papier découpé et de projections de Lison de Ridder.

• Autour du « Perce-Plafond » : ateliers d'improvisation sonore et plastique, expérimenter les outils et techniques visuelles (travail sur le découpage du papier, ombre et lumière, le net / flou, le montré / suggéré...) et musicales (initiation au Soundpainting, sensibilisation aux composantes du son, manipulation de plusieurs instruments...) du Perce Plafond.

• Atelier de sérigraphie (avec vélo-encreur) en musique. Cela peut être de la sérigraphie sur papier, mais aussi sur textile (personnalisation de t-shirts par exemple).



Besoins techniques

Les spectacles « Perce Plafond » et « Pierre Feuille Loup » peuvent s'adapter en fonction du lieu de représentation.

L'obscurité et des prises de courant sont cependant requises pour les deux.

CRÉATION MUSIQUE

Django Reinhardt

par SWINGIN' Partout



Une proposition de

Présentation

Le SWINGIN' Partout s'est forgé une indétrônable réputation de chauffeurs de salles, séduisant tous les âges, tous les genres, toutes les cultures, du novice au mélomane. La richesse du quartet réside dans la diversité de ses influences: Classique-Jazz, Classique-Rock, Classique-Afro-Cubain ou Jazz-Swing. Composé d'un violoniste, un guitariste, un contrebassiste et d'un percussionniste, SWINGIN' Partout c'est avant tout la réunion de parfaits amoureux du Swing dit « Européen » et plus particulièrement celui de Django Reinhardt. Dans cet éclectisme est née une complicité pour le partage de concert unique avec l'assentiment du public qui retrouve avec plaisir un répertoire varié et sans cesse élargit mêlant compositions originales et standards, reprises réarrangées ou encore des airs traditionnels.



Crédit photo : Swingin'Partout



Format

Espaces 2 espaces distincts pour le spectacle et l'atelier. Modulable en fonction des espaces de la Micro-Folie

Type de public Tout public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle

Parler de l'histoire des morceaux, des anecdotes sur les compositeurs, former le public aux codes des concerts, inviter à la danse, les spectacles de SWINGIN' Partout ne s'écrivent pas mais s'improvisent à chaque fois. Leur spectacle évoque tous les registres, des compositions virtuoses ou festives à d'autres plus recueillies du Swing à la rumba dans lesquels le quartet s'évertue à offrir un spectacle riche et interactif au public.

Atelier

Concentré autour du thème « Django Reinhardt », Nicolas Lestoquoy et Nicolas Peyronnet de SWINGIN' Partout animent des ateliers liés à leurs nombreuses spécialités instrumentales (guitariste, percussionniste, etc.). Fournissant le matériel utiles (6 guitares, 10 percussions de toutes sortes) les deux musiciens se donnent l'objectif de former en 1 heure les participants à jouer un morceau.

A l'issue de la formation, les participants rejoignent sur scène le groupe pendant le spectacle pour partager le fruit de ce travail.



Besoins techniques

Pour mener à bien le spectacle ainsi que l'atelier, les musiciens ont besoin de 2 espaces distincts, adaptables en fonction du lieu (intérieur, extérieur, etc.).

Spectacle

Jauge : 100 à 150 places.

La formation musicale est autonome en termes de sonorisation (des amplificateurs pour les instruments sont fournis par les musiciens). Mise en place d'une régie son préconisée en cas de spectacle se déroulant dans des espaces type théâtre ou salle de concert. Espace de 5m x 3m à réserver pour la scène du spectacle.

Atelier

Les musiciens mettent à disposition du public de l'atelier : 6 à 10 guitares et 10 percussions. Possibilité de mutualiser des instruments sur place avec des écoles de musiques ou conservatoires.

CRÉATION MUSIQUE

Compagnie du Coin



Direction régionale
des affaires culturelles
Centre-Val de Loire

Une proposition de la DRAC

Présentation

« Collectif », voilà bien ce qui caractérise la Compagnie du Coin qui s'est attachée à privilégier les grandes formations plutôt que de multiplier, sans les exclure, les duos ou les trios. La Compagnie du Coin est un collectif de musiciens, qui ont en partage un sens de la curiosité, un goût pour le mélange des genres et des disciplines. Une recherche qui les mène à s'envisager musiciens-acteurs ou instrumentistes-danseurs, passionnés d'improvisation, artisans obstinés de rigueur musicale et bons vivants. Depuis 1998, à travers ces différentes formes artistes, la Compagnie s'attache à une identité artistique commune: la relecture des genres musicaux, des espaces de représentations, le détournement de leurs codes traités avec humour, poésie et dérision !



Crédit photo : Compagnie du Coin



Format

Espace Adaptables selon espaces et souhait

Durée 1 à 2 jours

Type de public Tout public

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « Solennel Dada » (De 1 à 3 représentations par jour de 45min – 1H ou 1 représentation de 1 à 2 H)

Fière de son instrument, La Compagnie du Coin, frétilante galerie de personnages-musiciens émaille la place publique de sons électroniques, de valse délicates ou de riffs de rock minimaliste. Elle revisite tour à tour tableau romantique et défilé solennel, élégance ou absurdité, dans un hommage vibrant et facétieux à l'harmonie municipale. Ils livrent à la rue une parade musicale spectaculaire. Issus d'univers musicaux variés (Jazz, musiques improvisées, musique classique, musiques actuelles) ces musiciens ont su utiliser la variété de leurs profils musicaux et créer un répertoire singulier et exigeant, revisitant la pompe des musiques de défilé, revitalisant à force d'inventivité une imagerie parfois poussiéreuse de ces sociétés et y associant une bonne dose d'humour dans la mise en scène. C'est à mi-chemin entre l'hommage sincère et l'autodérision que cet ensemble mobile de musiciens et un comédien s'est construit une identité singulière.

Spectacle « La Cérémoniale » (De 1 à 3 représentations par jour. Durée 45 min à 2h)

Chic et élégant en toutes circonstances, l'Orchestre du Coin vous laissera entrevoir les rites parfois crus et sauvages du pays St-Coinnais. Tant inspiré des rites carnavalesques haïtiens que des folklores du Dahomey et de Java, « La Cérémoniale » est un concert interactif à hauteur d'homme alliant musiques, danses, chants et célébrations imaginaires. Une rencontre entre le public et les artistes peut se mettre en place, à préparer en concertation avec le lieu d'accueil, possibilité d'interventions auprès d'artistes amateurs.

« Concert à inventer »

Comme son nom l'indique, « Concert à inventer » est un projet qui rassemble les membres de la Compagnie et un public amateur. L'idée est d'écrire un projet spécifique qui tient compte de la diversité du public concerné en y inscrivant la dimension artistique de la Compagnie. Chaque projet est unique. Et comme chaque personne l'est aussi, le « Concert à Inventer » est ouvert à tous et à chacun, qu'il pratique ou non une discipline artistique, pour inventer ensemble. L'envergure du projet dépend de la volonté de l'équipe Micro-Folie et des amateurs qu'elle arrive à mobiliser mais également du temps que la Compagnie du Coin peut y consacrer en amont. 2 ou 3 référents issus de l'équipe artistique encadrent le travail jusqu'aux dernières répétitions générales.

Attention : la prise en charge financière de ce Micro-Festival nécessite une étude particulière des équipes de la Villette.



Besoins techniques

Spectacle « Solennel Dada »

Loges : prévoir des loges chauffées, fermant à clé, suffisamment grande pour 6 musiciens et leurs instruments, portants à vêtements pour les costumes, lavabos avec miroir.

Spectacle « La Cérémoniale »

Version autonomie : L'Orchestre Ducoin vient avec son système son autonome et sur batteries. Tout lieu de jeu envisageable. Jauge max 250 personnes.

Emplacement de jeu :

- tout emplacement envisageable
- taille minimale 5m de profondeur x 6m d'ouverture
- préférence pour lieux semi-ouverts ou fermés pour le son

Temps de préparation : Installation aux loges – changements de costumes et chauffe : 1h Prévoir un temps supplémentaire pour le repérage, si besoin. Selon les situations de jeu, un repérage sera fait par le musicien référent dès l'arrivée de l'ensemble.

Temps d'installation : Prévoir 30 min d'installation du lieu de jeu. En cas de pluie : L'organisateur prévoit un lieu de repli couvert

Version scène : L'Orchestre Ducoin vient avec son backline et l'organisateur fournit une scène avec un système son adapté. (Toutes jauges) 6 musiciens (version autonomie)

6 musiciens, 1 technicien son (version scène)

CRÉATION MUSIQUE

Le Hall de la Chanson, centre national



Une proposition de

PRÉSENTATION

Le Hall de la Chanson, propose de composer un Micro-Festival autour d'artistes et de chansons françaises en combinant spectacles de chansons et moments festifs et participatifs. 5 Spectacles (petites formes) peuvent être associées à un café chantant, dansant ou à conférence chantée pour créer un week-end entiers en chansons !



Crédit photo : DR



FORMAT

Espaces Dans les espaces de la Micro-Folie pouvant accueillir du public.

Durée Un week-end

Type de public Tout public, famille, public jeune ...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

ACTIVITÉS

Fleurs de chanson (en extérieur)

Un spectacle-promenade avec Marceau Deschamps-Segura au chant et le musicien-bruitiste Richard Dubelski. La chanson, depuis ses origines, parle des jardins de tous les paradis et gourmandises. Deux artistes jouant les jardiniers vous entraînent dans une balade musicale pour le faire entendre aux grands comme aux petits.

Durée : variable (entre 1h et 2h)

Type de public : tout public



Crédit photo : DR

Du coq à l'âne (chansons d'animaux)

Du coq à l'âne est un spectacle de chansons d'animaux, de la comptine à la mélodie de Nino et Manuel Rosenthal, de la chanson traditionnelle très XVIIIe siècle à Serge Gainsbourg, de la chanson scout aux inventions de Charles Trenet... Ce coq-à-l'âne amusant se veut une porte ouverte aux enfants, ados et adultes sur les richesses du très vaste patrimoine de la chanson. Étonnant, déroutant même, et instructif !

Durée : 1h

Type de public : jeune public à partir de 6 ans



Crédit photo : DR

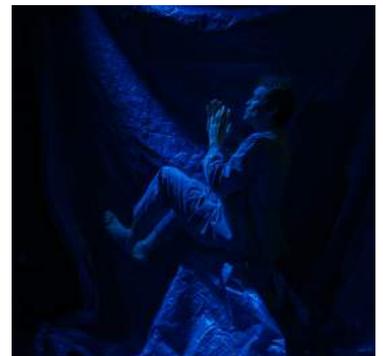
Les eaux sauvages (Anne Sylvestre)

Anne Sylvestre n'est pas une chanteuse pour les petits : son œuvre est gigantesque et s'adresse à tous. Un de ses grands thèmes, métaphore de la vie même, est l'eau, qui semble parcourir son paysage poétique, du plus naïf au plus sophistiqué, de la source au déluge. Ce spectacle créé en résidence au musée dauphinois de Grenoble réunit le chanteur Olivier Hussenet et le guitariste jazz et classique Vladimir Médail. Une bâche pour faire la mer, les ruisseaux ou les larmes, ils nous font nager dans l'émotion !

Durée : 1h

Type de public : adulte

https://www.lehalldelachanson.com/diffusion/spectacles-au-repertoire/les-eaux-sauvages_1



Crédit photo : DR

La Belle ouvrage (Création 2021)

S'accompagnant à la harpe en duo avec un guitariste, Alexandra Lacour avec Alban Losseroy, enchaîne de fil en aiguille, tissant entre elles un lien de parenté, des chansons qui parlent des femmes au travail qu'elle soit ouvrière, poète, reine, paysanne cousette ou grande couturière. De trésors de la chanson traditionnelle, à des chansons de Music Hall en passant par Jean de Béranger, Marie Antoinette ou Serge Gainsbourg.

Durée : 1h

Type de public : adulte



Crédit photo : DR

Dactylographe du cœur (Colette Magny)

Inspirée par le mouvement dit « des droits civiques » des Afro-Américains des années 1950-60 et par Bob Dylan (parmi bien d'autres), Colette Magny est la première chanteuse de blues française –étiquette qu'elle refusa. Elle sacrifiera succès et revenus de son art à son engagement politique et citoyen. Cette artiste libre a déployé une audace incomparable dans ses expérimentations musicales, menant la chanson aux confins du free-jazz, pour trouver une « *parole qui vienne du cœur* ».

Durée : 1h

Type de public : adulte

<https://www.lehalldelachanson.com/diffusion/spectacles-au-repertoire/dactylographe-du-coeur>



Crédit photo : DR



LES CAFÉS DANSANTS

La même chose qu'un café-chantant ! Mais cette fois-ci, on ajoute un danseur. Le Café-dansant se déplace partout en France et s'intègre à tout type de lieux, et à tout type d'événement ! Quelques artistes et thèmes abordés au Café-dansant : Boris Vian, guinguette nomade, Gainsbourg...

Le-la chanteur-se introduit la chanson. Le-la chorégraphe explique et montre la danse correspondant à la chanson, il-elle répète les pas avec le public pendant quelques minutes. Lorsque la danse est apprise, les musiciens et le-la chanteur-se interprète la chanson, le public danse en musique.

L'EQUIPE : 1 chorégraphe, 1 chanteur-se, 1 musicien-ne



Crédit photo : DR

LES CONFÉRENCES CHANTÉES

Un duo composé d'un chanteur/conférencier ou d'un journaliste et d'un chanteur/musicien livrent en paroles et en chansons un regard croisé (et critiques) sur une thématique, l'œuvre d'une grande figure de la chanson. L'aventure des conférences chantées du Hall de la chanson a débuté en 2005 à la Maroquinerie (Paris). Et s'est poursuivie aux Francofolies de la Rochelle, à Chaville (Chorus des Hauts-de-Seine), et à Blois (Les Rendez-vous de l'histoire).

Quelques thématiques proposées : Les femmes en chansons, Barbara / Anne Sylvestre, Mai 68, Chansons et Guerre, Chansons et Shoah, Les années 50, La Première Guerre Mondiale en chansons, de l'opérette à la comédie musicale, Panorama de la chanson (du Moyen-Âge à la fin du XXème siècle), Chansons en politique, Poésies et chansons, etc.

Les conférences chantées sont des formes légères qui peuvent prendre place dans des salles de spectacles, de conférence, des espaces de rencontre ou cafés, et nécessitent peu de technique.

Durée : variable (entre 1h et 2h)

Type de public : suivant thématique choisie



Crédit photo : DR

LES CAFÉS CHANTANTS

Chantez en groupe les trésors de la chanson française

Les Cafés-chantants vous proposent de chanter en groupe les plus belles chansons françaises, selon un thème ou un artiste donné. Guidés par un chef de chœur et accompagné par un musicien, vous pourrez découvrir de nombreuses anecdotes sur la création des chansons que vous croyez connaître, et en apprendre beaucoup sur les inspirations des plus grands artistes.

Le Café-chantant se déplace partout en France et s'intègre à tout type de lieu, et à tout type d'événement !

Quelques artistes et thèmes abordés au Café-chantant : Charles Aznavour, Serge Gainsbourg, France Gall, Barbara, Georges Brassens, Anne Sylvestre, les chansons engagées, la rentrée des classes, les chansons de cinéma, l'été, l'hiver et l'automne !

Durée : 2h

Type de public : adultes désireux de chanter.

L'équipe : 1 chanteur/se-guide, 1 musicien/ne



Crédit photo : DR



Besoins techniques

Les Cafés-chantants : Prévoir un éclairage suffisant pour que les participants puissent lire leur jeu de paroles.

A prévoir par la salle : 1 régisseur d'accueil, 2 pupitres, 1 chaise sans accoudoirs pour le musicien, 1 PC16 + multiprises.

Les Cafés-dansants : Prévoir avant le bal un temps de répétition de 1h dans les conditions de représentation au plus proche de l'heure de représentation.

Sonorisation : Dans une salle dont la capacité est inférieure à 50 personnes : le-la chorégraphe et le-la chanteur-se n'ont pas besoin d'être sonorisé, le musicien joue acoustique ou apporte un ampli (guitare).

Dans le cas contraire, à la salle de prévoir un micro HF tour de tête pour le-la chorégraphe, un micro type SM58 sur pied pour le chant et reprise de l'instrument sur une sonorisation adaptée. Retours si nécessaire.

A prévoir par la salle : 1 régisseur d'accueil, 2 pupitres, 1 chaise sans accoudoirs pour le musicien, 1 PC16 + multiprises.

Lumière : Des guirlandes lumineuses seraient les bienvenues pour instaurer une ambiance de bal autour de la piste de danse et au plateau.

Les Conférences-chantées : En extérieur et grande salle > sonorisation voix et instrument / en petite salle : acoustique, plein feu chaleureux.

CRÉATION THÉÂTRE

Compagnie Les Encombrants

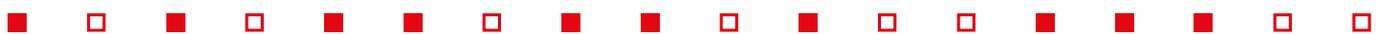
Une proposition de la DRAC

Présentation

Après avoir travaillé ensemble, pendant une dizaine d'années, Etienne Grebot et Frédérique Moreau de Bellaing créent, en 2013, la compagnie Les Encombrants, une compagnie de théâtre tout terrain. Forts de leurs expériences de théâtre en salle et en rue, ils inventent des spectacles qui mélangent ces univers, et créer aussi bien pour l'un que pour l'autre.



Crédit photo : DR



Format

Espaces Pour faire vivre toute la Micro-Folie, selon sa configuration l'événement peut prendre place dans le Musée numérique, le FabLab, la Scène, le Café, etc... Adaptables selon espaces et souhait

Durée 2 jours

Type de public Tout public, famille, jeune public, ados...

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Spectacle « L'inventeur » (1h)

Un tout petit spectacle de paroles et d'objets, de et par Etienne Grebot.

«Avec Gérard Hobbe, adieu les soucis, au revoir les tracas, mais surtout, terminé les problèmes ! C'est simple et c'est pas com... pliqué, c'est simple mais il fallait y... penser !!!»

Gérard Hobbe, artisan de son état, opiniâtre et généreux, génial mais incompris va démontrer en direct son savoir-faire. De la poignée de porte extensible, à la bi-pelle bibalayette (qui permet de ramasser toute la poussière sale en un seul mouvement unique !), cet éternel recalé au concours Lépine va tenter de gagner les suffrages des spectateurs pour que ses inventions soient enfin reconnues à leur juste valeur.

Une série de démonstrations d'inventions uniques et encore au stade de prototypes, suivant trois thèmes : Les épluches légumes, les poignées de portes et les systèmes de balayages. Il pourra même en direct résoudre vos problèmes ménagers quotidiens, en y apportant une solution. Un spectacle burlesque en pléonasmes redondants qui peut se présenter quasiment n'importe où.

Atelier (8 heures réparties sur 2 heures)

Groupe d'une dizaine de personnes (enfants et adultes) à partir de 10 ans.

En lien avec la prochaine création de la compagnie « Collection Lagavitch #Doudou » qui parle de la mémoire affective des doudous, la Cie Les Encombrants propose un atelier qui mélange écriture, création plastique et théâtre.

Dans un 1er temps, avec un groupe tout public à partir de 10 ans, des histoires de doudou seront écrites, c'est-à-dire des histoires, inventées ou pas, arrivées à des doudous et à leurs propriétaires. Puis, avec l'aide d'un plasticien, cette histoire sera transformée en création plastique. A l'intérieur d'une boîte, cette histoire sera « bricolée ». Et, dans un dernier temps, la manière de raconter cette histoire sera travaillée en s'appuyant sur l'oeuvre plastique créée.

Cet atelier se terminera par une visite guidée de ce musée éphémère.



Besoins techniques

Spectacle

Devant un fond (mur, façade, pendrillons...) un espace plat de 10 m² environ suffit pour installer le stand. Si représentation en salle, ou le soir, prévoir un plein feu. Le comédien n'étant pas sonorisé, il est impératif que le lieu soit à l'abri des nuisances sonores (passages de public, circulation, jeux pour enfants...)

Atelier

Une salle avec tables et chaises pour permettre aux membres de la compagnie d'écrire, de bricoler et enfin, de présenter cette exposition éphémère. L'exposition peut s'envisager dans un autre espace.

L'accès à des espaces de stockage et autres espaces proches des lieux d'interventions sont nécessaires.

CRÉATION THÉÂTRE

Compagnie La Grande Hâte



Une proposition de

Présentation

La Grande Hâte est une expérience théâtrale atypique : une scène en plein air, une troupe franco-belge d'une dizaine de jeunes artistes interprètes, les grands textes du répertoire théâtral re-vistés pour des spectacles rock, poétiques et accessibles... En bref, un voyage pour petits et grands, amateurs et curieux, sous le soleil et les étoiles d'une nuit d'été. En partageant sa folie et ses rêves, La Grande Hâte a joué devant plus de 6000 spectateurs en France et en Belgique, et participe aux projets de démocratisation culturelle, de redynamisation des territoires et de mise en valeur du patrimoine local à travers un théâtre festif, exigeant et accessible à tou.te.s.



Crédit photo : La Grande Hâte



Format

Espaces Théâtre outdoor par excellence, La Grande Hâte se joue en «verdure» - champs, vignes, parcs etc. - ou en «ville» - parvis, place, cour etc, un espace de repli - salles des fêtes etc. - est nécessaire en cas de pluie.

Durée 3 jours

Type de public Tout public, famille, ados, seniors

Activité prise en charge et coordonnée par La Villette et portée par le Ministère de la Culture.

Activités

Atelier théâtral de La Grande Hâte (4 h)

Groupe d'une dizaine de personnes (enfants et adultes) à partir de 9 ans. En lien avec les pièces jouées, la Grande Hâte propose un atelier théâtral l'avant-veille (J-2) des représentations, pour tous les publics et en dialogue avec la structure d'accueil.

Atelier Micro-Folie (4 h)

La Micro-Folie ArtKaravane* propose un atelier de création de décor, pour offrir une toile de fond au plateau de scène de la Grande Hâte. La Micro-Folie ArtKaravane fournit un kit méthodologique de l'atelier au réseau des Micro-Folies qui souhaiteraient programmer la Grande Hâte.

Soirée théâtrale (5h)

La troupe propose une soirée de deux spectacles d'environ 1h15, avec une heure de pause entre les deux. Les soirées de La Grande Hâte offrent donc aussi un espace de rencontre et de partage, avant, entre et après les spectacles.

Ces entr'actes permettent à la Micro-Folie d'accueil de mettre en valeur ses actions, et au territoire de mettre en valeur son patrimoine local (buvette, petite restauration etc).

19h - « Cyano de Bergerac »

Paris, 1897. Edmond Rostand présente la première de ce qui deviendra l'une des pièces les plus jouées et adaptées du répertoire français. Paris, 1640. Christian rejoint les cadets de Gascogne. Parmi eux, Cyrano de Bergerac, cousin de la belle Roxane, dont les deux hommes sont amoureux. Une adaptation centrée autour du rôle emblématique qu'occupe Cyrano dans le panthéon de la culture populaire française, pour les grands et les petits. Entre hymnes rock et envolées lyriques, c'est à la fois le duelliste et l'amoureux qui fait ici ses preuves, dans un monde empreint d'héroïsme et d'enfance.

21h - « Les Brigands »

Allemagne. 1634. Karl Von Moor, fils du célèbre roi Maximilien Von Moor, raconte son histoire, comme un souvenir.

Basculant d'un lieu à un autre : le temps d'une scène, nous sommes dans la forêt de Bohême, et celle d'après dans un royaume, et petit à petit les univers se mélangent... Nous jouons avec les codes du rap, pour permettre à cette écriture à la poésie enflammée de magnifier les grands sentiments dont les personnages se retrouvent prisonniers. C'est une plongée dans un monde où la trahison n'a de cesse de remonter à la surface, où les villes prennent feu pour des quêtes de liberté, où l'amour essaie de triompher... en vain.

Attention : la prise en charge financière de ce Micro-Festival nécessite une étude particulière des équipes de La Villette.



Besoins techniques

Spectacle

À définir avec vous ! Les spectacles étant relativement adaptables, le lieu, les besoins techniques et les modalités plateau/public sont à définir avec la Micro-Folie. Un repérage doit cependant être organisé avec au moins deux personnes de la compagnie pour étudier les possibilités.

Atelier

Un espace où travailler, et un nombre de chaises équivalents au nombre de participants + organisateurs.



MICRO-FESTIVALS

PROPOSITIONS ARTISTIQUES

lavillette.com/micro-folie

✉ micro-festivals@villette.com

🐦 [@MicroFolie](https://twitter.com/MicroFolie)
