

# LA CASERNA TE

CCSTI Grenoble Place St Laurent 38000 Grenoble  
Informations : 04 76 44 88 80 [www.ccsti-grenoble.org](http://www.ccsti-grenoble.org)



Septembre  
2011

**Dossier de presse**



## XYZT, Les paysages abstraits

Exposition bucolique et numérique pour tous les publics à partir de 8 ans  
par Adrien Mondot et Claire Bardainne - Compagnie Adrien M - Claire B



**Du 28 septembre au 28 décembre 2011**

Du lundi au vendredi  
de 9h à 12h et de 13h30 à 17h30

Samedi, dimanche et jours fériés  
de 14h00 à 18h00

**Alexandre Foray**

**Responsable de la communication et des publics**

2 Place St Laurent 38000 Grenoble\_France

Tél. +33(0)4 76 44 88 77

Mobile. 06 83 01 69 00

Fax. +33(0)4 76 42 76 66

[alexandre.foray@ccsti-grenoble.org](mailto:alexandre.foray@ccsti-grenoble.org)



Votre contact presse

## XYZT, UN PARCOURS BUCOLIQUE ET NUMÉRIQUE

**Paradoxes mathématiques, illusions typographiques, métaphores en mouvement dessinent les paysages de cette exposition. Arpenter un espace numérique luxuriant, toucher du doigt des algorithmes, éprouver la matière de la lumière y sont autant de territoires imaginaires à explorer.**

Cette nouvelle version prolonge et approfondit la précédente, ajoutant de nouveaux modules et revisitant ceux existants. Elle rend palpable l'imaginaire de la nature et affirme une écriture visuelle. En associant au projet la plasticienne et scénographe Claire Bardainne, le désir est d'étendre l'espace de recherche et d'expérimentation initial. Par leurs savoirs-faire et leurs expériences complémentaires, rencontre de mouvement et de graphisme, d'informatique et de composition spatiale, se déploie ainsi ce territoire hybride entre irréel et «virtuel».

Les partis-pris plastiques et graphiques sont affirmés autour du minimalisme et de l'économie de moyens. Des formes élémentaires en noir et blanc sont utilisées, avec un accent visuel particulier mis sur les dimensions horizontale (x), verticale (y) et de profondeur (z). Chaque forme se déploie dans un module qui lui est propre, créant une expérience très identifiable.

La référence à la nature est l'axe de travail principal, dans la greffe entre le géométrique et l'organique.

Le parcours est conçu comme un cheminement dans un paysage, la traversée d'une nature revisitée : les mouvements des objets virtuels sont basés sur des modèles de comportement physiques empruntant à la réalité sa force d'évocation, alors que le traitement esthétique ouvre sur un espace épuré et onirique. Des expérimentations du monde physique (fragments de réalité tels que marcher dans l'herbe, mettre les mains dans l'eau) sont transposés dans un univers numérique abstrait composé de lignes, de points, de lettres. L'organique est présent dans le dessin des formes : traits sensibles et facture irrégulière, asymétries.

Les paysages abstraits, titre d'une des premières oeuvres, devient le sous-titre général de l'exposition.

Pour le visiteur, il s'agit ainsi d'habiter un territoire grâce à des expériences réduites à l'essentiel. Des manipulations simples offrent le plaisir de créer des formes, de dessiner le monde, empruntant au jonglage le goût du jeu sans règles et aux sciences l'appétit de curiosité et de découverte. Le lien établi avec cette autre nature propose plutôt que d'en être le démiurge, d'en devenir un composant, chacun s'inventant alors protagoniste d'un nouvel animisme synthétique.

### En savoir + :

**Voir la première version de l'expo : [www.vimeo.com/adrienm/xyzt](http://www.vimeo.com/adrienm/xyzt)**

**Voir des démonstrations : [www.vimeo.com/eMotionVideo](http://www.vimeo.com/eMotionVideo)**



### HISTOIRE DE 4 LETTRES

Ces quatre lettres servent à décrire, dans le formalisme mathématique, le mouvement d'un point dans l'espace : la dimension horizontale (x), verticale (y) la profondeur (z) et le temps (t). Brique essentielle des sciences, la force descriptive et abstraite des mathématiques peut aussi être un outil de recherche créative, s'émancipant de la démarche technique et scientifique, permettant d'appréhender la matière sous un autre angle. C'est dans ce décalage, sur le fil étroit entre le réel et le virtuel, que peut se déployer l'imaginaire du mouvement.

### ORIGINE DU PROJET

Une première exposition, créée en avril 2010, est constituée d'oeuvres plastiques et de modules interactifs construits à partir des dispositifs numériques développés par Adrien Mondot pour ses spectacles. Les installations s'y présentent tel un laboratoire des expériences menées depuis 2006 autour de la synthèse de mouvement et des anamorphoses. Elles explorent le mouvement numérique amenant à se demander comment, en plongeant dans l'espace (x y z) et le temps (t), peut se déployer un univers improbable, aux frontières du surréalisme et de l'art cinétique abstrait du début du XXe siècle.

## XYZT, UN ÉVÉNEMENT RENCONTRES - I 2011



**Rencontres-i, i comme imaginaire. Cette 6e biennale s'appuie sur les atouts du territoire, sur les salles de spectacle de l'agglomération ainsi que sur un réseau de 40 partenaires issus de l'industrie, de l'université, de la culture, de l'éducation, de l'associatif, du tourisme**

**etc. piloté par l'Hexagone Scène nationale de Meylan. La thématique, « l'énergie », sera le fil d'Ariane de cette édition. La rencontre entre arts et sciences est au cœur de cet événement.**

Les Rencontres-i proposent des spectacles vivants en partenariat avec les salles de l'agglomération grenobloise et des événements de rue, des expositions, un salon d'expérimentation de dispositifs technologiques, un colloque arts et sciences et une conférence IDEAs Day, des parcours thématiques, des ateliers participatifs, des lectures, etc.

Les Rencontres-i accompagnent le public dans la construction d'un nouveau regard en proposant des parcours entre toutes ces propositions artistiques et événementielles.

Les Rencontres-i proposent :

- des spectacles et des événements au croisement des arts et des sciences
- un événement festif dans l'espace public pour l'agglomération grenobloise
- d'associer les citoyens à l'événement sur un mode participatif
- de nouvelles collaborations entre artistes et scientifiques
- de nouvelles relations avec le monde de l'entreprise

L'Hexagone Scène nationale de Meylan pilote un réseau de partenaires projets : le CCSTI La Casemate, le CEA Leti - Grenoble, le CNRS, le CAUE de l'Isère, l'Université de Grenoble, Minatec, Trans'Tourisme Isère, la Régie du téléphérique, le Centre d'Art Bastille, Minatec IDEAs laboratory®, l'Office de tourisme de Grenoble, Play Grenoble, Société Alpine de Philosophie, la Ville de Fontaine, Ville de Saint-Martin d'Hères, LEGTA St-Ismier, Horizons - Meylan, Centre d'Initiation à la Nature et à l'Environnement -Meylan, les bibliothèques de la ville de Meylan, la Maison Initiative Emploi, Acacia - Meylan, ARIES, Supcréa, Maison Bergès, Musée de la Houille blanche, Ville de Pont de Claix, Coin production, Mix Lab, CMCAS, Erasme, Grenoble Ecole de Management...

Depuis 2011, dix théâtres de l'agglomération sont partenaires des Rencontres-i : l'Espace Paul Jargot - Crolles, La Rampe - La Ponatière - Echirolles, l'Odysée - Eybens, La Source - Fontaine, l'Espace 600 - Grenoble, MC2 : Grenoble, CCN-Grenoble, Le Pacifique CDC - Grenoble, L'Amphithéâtre - Le Pont-de-Claix, La Maison de la Musique - Meylan, l'Heure Bleue - Saint-Martin-d'Hères.

**En savoir + : [www.rencontres-i.eu](http://www.rencontres-i.eu)**

→ [www.ccsti-grenoble.org](http://www.ccsti-grenoble.org)

### LE CCSTI GRENOBLE MEMBRE DE L'ATELIER ARTS-SCIENCES



Automne 2002, l'Hexagone crée « Les Rencontres-i, festival des imaginaires » événement

culturel mettant en relation des artistes, des scientifiques et des entreprises. L'objectif: croiser les imaginaires, dynamiser l'imagination. Dès la première édition du festival, le CEA participe à la réalisation de ces expériences d'un genre nouveau. Quatre festivals et de nombreuses collaborations plus tard, les deux organismes s'associent et s'engagent plus loin dans la fertilisation croisée en créant en 2007 l'Atelier Arts-Sciences, lieu commun de recherche et d'expérimentation pour artistes et scientifiques.

Les objectifs de l'atelier sont d'intégrer des technologies nouvelles dans les productions artistiques, d'innover et alimenter la créativité des ingénieurs, chercheurs, d'enrichir les méthodologies de travail de chacun, de questionner les champs d'application et de représenter les évolutions scientifiques et technologiques dans la société contemporaine et aborder la médiation sous l'angle du sensible.

**En savoir + : [www.atelier-arts-sciences.eu](http://www.atelier-arts-sciences.eu)**

→ Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle

**Alexandre Foray**

2 Place St Laurent 38000 Grenoble\_France

Tél. +33(0)4 76 44 88 77

Mobile. 06 83 01 69 00

Fax. +33(0)4 76 42 76 66

[alexandre.foray@ccsti-grenoble.org](mailto:alexandre.foray@ccsti-grenoble.org)

## XYZT, A VOIR DANS L'EXPO



### L'ANAMORPHOSE TEMPORELLE

**DISPOSITIF TECHNIQUE** - Filmé en temps réel, un procédé mathématique de transformation temporelle déforme les corps en déplacement en injectant du temps dans l'image vidéo (par exemple en décalant le haut et le bas). Ainsi seuls les mouvements sont déformés, alors que les éléments fixes sont identiques de la réalité. Un décor figé vertical accentue cet effet.

**EXPÉRIENCE** - Observer son corps évoluer dans une infinie variation de mouvements fluides et courbes, en superposition à une forêt de lignes verticales. Enchevêtrement du rectiligne et du souple.

**MATIÈRE GRAPHIQUE** - Vidéo en direct, lignes verticales fixes imprimées / noir sur blanc.

### L'ANAMORPHOSE SPATIALE

**DISPOSITIF TECHNIQUE** - Procédé ancestral qui simule une fausse perspective depuis un point de vue idéal. Un sol mouvant représenté par une grille projetée déjoue la perspective pour un observateur théorique se situant en un point précis de l'espace. Ce module qui n'est pas interactif fait écho aux paysages abstraits et à leur invitation au voyage.

**EXPÉRIENCE** - Marcher sur l'eau, percevoir ses changements d'états.

**MATIÈRE GRAPHIQUE** - Grille de lignes en mouvement / blanc sur noir.

### LA BOITE PANORAMIQUE

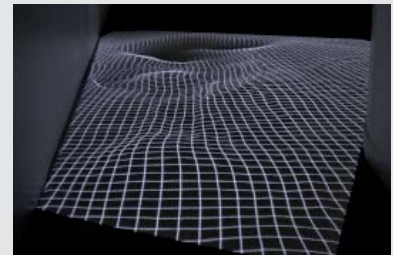
**DISPOSITIF TECHNIQUE** - Espace cubique en tulle. Les projections sur les 4 plans verticaux de la boîte créent l'illusion d'une immersion dans un monde en mouvement. Il s'agit d'un dispositif à 360 degrés, permettant de plonger dans l'image. Inspiré du dispositif scénique créé pour Ciels de Wajdi Mouawad, c'est une invitation à parcourir des paysages virtuels abstraits soumis aux aléas d'une météorologie numérique capricieuse. Les plans sont transparents, les projections semblent flotter, irriguer l'espace entier au-delà des parois.

**EXPÉRIENCE** - Être dans l'air où du texte se meut en suspension. Voir un paysage de nuages s'écrire autour de nous et nous traverser, pluie de lettres et cumulus de mots.

**MATIÈRE GRAPHIQUE** - Texte en mouvement (mots, lettres, fragments) / blanc sur fond noir.



Anamorphose temporelle



Anamorphose spatiale



La boîte panoramique

## XYZT, A VOIR DANS L'EXPO



### LA TABLE CINÉTIQUE

**DISPOSITIF TECHNIQUE** - Un plan horizontal multitouche. Les mouvements des objets manipulés sont synthétisés par des modèles physiques qui permettent de toucher et faire réagir la matière virtuelle.

**EXPÉRIENCE** - Avoir les mains dans du sable dont la texture évolue, du léger au lourd, du fin au gros.

**MATIÈRE GRAPHIQUE** - Points irréguliers en mouvement / blanc sur noir.

### L'ARBRE À LETTRES

**DISPOSITIF TECHNIQUE** - Un arbre est généré quotidiennement par un algorithme et habillé de lettres qui se comportent comme des feuilles.

Un procédé combinatoire en référence au livre-objet Cent mille milliards de poèmes conçu par le pataphysicien R. Queneau et qui offre au lecteur la possibilité de combiner lui-même des vers de façon à composer des poèmes répondant à la forme classique du sonnet régulier : deux quatrains suivis de deux tercets, soit quatorze vers. «100 000 000 000 000» est le nombre de combinaisons possibles calculé par Queneau.

**EXPÉRIENCE** - Être assis et regarder s'élever les feuilles d'un arbre. Lire le vent.

**MATIÈRE GRAPHIQUE** - Quadrilatères oblongues et lettres en mouvement / blanc sur noir

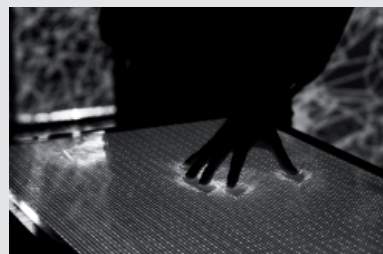
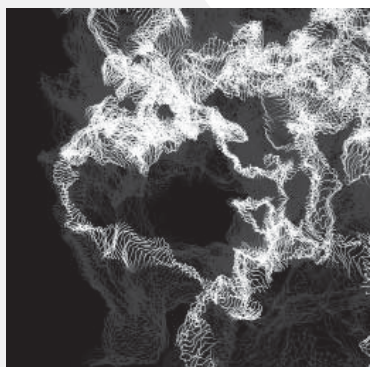


Table cinétique



L'arbre à lettres



### e - MOTION - un outil d'expérimentation dédié

Dans le cadre de sa réflexion sur le mouvement et la chorégraphie d'objets, la Cie Adrien M développe un outil d'expérimentation de relations entre des éléments virtuels et des données issues du monde réel, qui sert pour chacune de ses créations et collaborations (Légendes de Stéphanie Aubin, Ciels de Wajdi Mouawad, etc.). Baptisé eMotion (pour electronic Motion, mouvement électronique), l'objectif initial de ce logiciel est d'explorer les interactions entre image et corps dans l'optique du spectacle vivant.

**En savoir + :** [www.am-cb.net/emotion](http://www.am-cb.net/emotion)

# QUESTIONS À...



## Adrien Mondot

Jongleur, chercheur en informatique et scénographe  
Co-concepteur de l'exposition XYZT, les paysages abstraits

## Adrien Mondot

Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire dont le travail se situe au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique. Initialement chercheur en informatique, il travaille pendant 3 années à l'INRIA Alpes où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Durant cette période il développe également des programmes pour différentes structures culturelles gérant les problèmes d'anamorphoses complexes de projections d'images. Il découvre la danse en 2003 à l'invitation du chorégraphe Yvann Alexandre, participant à la création collective Oz.

En créant la compagnie Adrien M., il mêle étroitement les arts numériques, sonores, le jonglage et le mouvement, explorant les liens entre innovation technologique et création artistique. Avec ses spectacles, et s'appuyant sur les outils qu'il développe, il s'affranchit des règles de l'apesanteur et du temps, brouille les pistes, se joue d'un art du cirque et de l'informatique dans un jeu d'illusion magique, chorégraphique et poétique.

Il multiplie aussi les collaborations, notamment avec Kitsou Dubois, Stéphanie Aubin, Ez3kiel et au sein de labo de recherche indiscipliné qu'il organise régulièrement, qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche. Il a également participé au dernier spectacle de Wajdi Mouawad, Ciels, créé en 2009 en Avignon,...

Lauréat de Jeunes Talents Cirque en 2004 avec le projet de Convergence 1.0, il a été soutenu par la SACD dans le cadre des « Numéros neufs » pour la création du numéro issu de reTime, Kronoscop. Avec Cinématique, la compagnie Adrien M a remporté le Grand Prix du jury dans le cadre de la compétition internationale « danse et nouvelles technologies » organisée par le festival Bains numériques à Enghien-les-Bains en juin 2009. Il rencontre Claire Bardainne en 2010 lors du Labo#5. Ils décident de s'associer pour l'ensemble des prochaines créations et de faire évoluer la compagnie.

En savoir + : [www.am-cb.net](http://www.am-cb.net)

## Question à...

**Adrien, comment passe-t-on d'une création « spectacle vivant » à une création « expo » ? Le rapport avec le public n'est pas le même. Qu'est ce que le spectacle vivant apporte à la prod d'une expo ?**

● Là où dans les spectacles, la position du spectateur est fixe devant un objet spectaculaire en mouvement, le format de l'exposition permet une déambulation à l'intérieur de l'œuvre.

● Le spectateur-visiteur est immergé dans la matière. Et cette modalité de perception offre la possibilité de créer par le tempo et les choix des assemblages du parcours une expérience propre à chaque personne. Dans le cas de la scène comme de l'expo, le corps et son intelligence sensible, que ce soit celui du danseur ou du visiteur, demeure le pivot de l'expérimentation, et la présence vivante d'une im-matière en mouvement, l'axe principal de notre recherche.

● Spectacles et formes plastiques se nourrissent les uns les autres dans un va-et-vient continu. Ils sont conçus pour fonctionner seuls ou combinés à plusieurs, en relai des spectacles dans le même lieu au même moment, ou de manière autonome.



## Claire Bardainne

Plasticienne, scénographe et designer graphique  
Co-concepteur de l'exposition XYZT, les paysages abstraits

### Question à...

**Claire, vous allez présenter pour la première fois votre travail dans un lieu dédié à la culture scientifique. Comment appréhendez-vous la « médiation », cœur de métier d'une structure comme un CCSTI ?**

Dans nos installations, nous cherchons à ce que ce soient les sens qui puissent penser en premier. Que l'expérience puisse s'offrir sans connaissance.

Mais nous ne résistons pas aussi à l'envie d'expliquer, « d'ôter des plis », pour ce que cela peut procurer à celui qui découvre et qui comprend de vertige, mais aussi de rêve : les textes et les objets créés pour parler des installations sont pensés comme partie d'un corpus. Il s'agit pour nous de construire un territoire fiction-réalité qui englobe tout. Où l'explication puisse faire rêver, et l'expérience faire réfléchir, où les deux puissent s'entremêler. C'est aussi ce que nous cherchons à mettre en place dans notre prochain spectacle, qui sera une conférence imaginaire.

### Claire Bardainne

Artiste plasticienne, scénographe et designer graphique. Elle est diplômée de l'Ecole Estienne et de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Ses recherches visuelles se concentrent sur le lien entre signe, espace et parcours, explorant les va-et-vient entre imaginaire et réalité.

Entre 2001 et 2005, elle collabore à plusieurs projets liés à la mobilité urbaine : avec l'Atelier Ici Même-Paris, et au sein du projet Troll mené par les architectes d'AWP qui aboutit notamment à une performance nocturne avec le collectif Stalker à Rome en 2005. En 2004, elle fonde à Paris avec Olivier Waissmann le Studio BW dont l'activité se concentre sur la création d'identités visuelles, le graphisme

d'exposition et le graphisme multimédia, en particulier dans le domaine de la culture et de l'architecture. Dans le cadre du McLuhan Program in Culture and Technology de l'Université de Toronto, elle obtient en 2007 une résidence où elle commence un projet intitulé Wicklow, associant dessin, micro édition et performances.

Depuis 2007, elle accompagne en plasticienne, par un travail graphique et la création d'images, les travaux théoriques de chercheurs en sociologie de l'imaginaire issus du Ceaq (Sorbonne, Paris), laboratoire orienté sur les nouvelles formes de socialité et sur l'imaginaire contemporain. Elle collabore notamment aux Cahiers européens de l'imaginaire (revue annuelle, CNRS Editions) et a publié l'essai-livre d'art Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne, CNRS Editions, Paris, 2009, avec V. Susca. Depuis sa participation en février 2010 au Labo#5 de la Cie Adrien M, elle collabore avec Adrien Mondot. Elle co-signe l'oeuvre numérique interactive Sens dessus dessous diffusée au Théâtre Auditorium de Poitiers durant la saison 2010-2011. Ils conçoivent actuellement ensemble le prochain spectacle intitulé Un point c'est tout.

**En savoir + : [www.am-cb.net](http://www.am-cb.net)**

# MEDIATION

## médiation scientifique autour de l'exposition

# MEDIATION



### Kging \_ un outil de médiation expérimental à La Casemate

Destiné au médiateurs de musées, aux enseignants ou à toute personne devant

personne réaliser une présentation multimédia devant du public, cet outil numérique permet, par des interactions très simples, de mélanger des contenus multimédias et les faire apparaître sur plusieurs écrans ou espaces de projection.

Un écran de contrôle multitouch affiche des bibliothèques de médias issus d'un répertoire d'un disque dur, et les différents écrans de la puce qui peuvent les afficher. Chacun de ces écrans est piloté par un Pc avec un logiciel écoutant les événements du réseau, et accédant à la même bibliothèque de médias. Le logiciel Maître et les logiciels clients ont été développés sous Aaaseed le framework de Vjing de Maa Berriet.

L'ambition de ce projet est de pouvoir donner la main au médiateur de musée sur l'espace d'exposition pour pouvoir le transformer et l'adapter en temps réel. Il pourrait être utilisé aussi dans un cadre plus scolaire dans une logique de «super tableau numérique interactif». La question que cela pose est le rapport entre l'espace et l'information : quel bénéfice pour «l'apprenant» s'il n'est pas dans une posture statique face à un écran mais confronté à un espace dans lequel il peut se déplacer et dont les contenus peuvent changer au grès d'une narration ?

*Kging a été conçu dans le cadre du WORKSHOP CREATIF : Un projet des ateliers de créativité Museolab3 à Erasme entre le 18 mars 2010 et le 8 mars 2011.*

**En savoir + : [www.erasme.org/kjing](http://www.erasme.org/kjing)**

→ [www.ccsti-grenoble.org](http://www.ccsti-grenoble.org)

#### CALENDRIER DES VISITES

##### VISITE ANIMÉE TOUT PUBLIC

Découvrez l'exposition le temps d'une visite animée. Questionnez

vos rapports à l'imaginaire et aux sciences de l'image et faites connaissance avec l'univers poétique et numérique des créateurs de l'exposition.

Du mardi 5 au samedi 8 octobre à 18h30. Durée 1h30. Sur réservation.

##### VISITE LIBRE TOUT PUBLIC

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et 13h30 à 17h30. Samedi, dimanche et jours fériés de 14h à 18h. Fermé le 25 décembre. Tarifs : 5€, 3,5€ Gratuit pour les - de 18 ans.

##### ATELIER 8/12 ans

##### Les experts Casemate et les jeux d'optiques.

Manipulez et réalisez des jouets d'optiques en découvrant le principe de la persistance rétinienne. Visitez l'exposition et confrontez vos créations avec celles des concepteurs de XYZT, les paysages abstraits. En stimulant leur curiosité et leur créativité, les jeunes experts Casemate renouvellent leur relation au mouvement et à l'image animée. Tous les jours du lundi 24 octobre au vendredi 28 octobre puis les lundi 31 octobre, mardi 1er et mercredi 2 novembre à 14h00. Durée : 2 heures. Tarifs : 4,5€.

#### Alexandre Foray

2 Place St Laurent 38000 Grenoble\_France  
Tél. +33(0)4 76 44 88 77  
Mobile. 06 83 01 69 00  
Fax. +33(0)4 76 42 76 66  
[alexandre.foray@ccsti-grenoble.org](mailto:alexandre.foray@ccsti-grenoble.org)

# PARTENAIRES

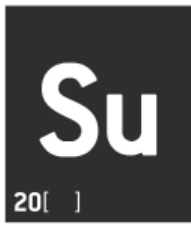
**lux**<sup>®</sup>

Scène nationale  
de Valence

**a y - r O o p** [association de production]



LES SUBSTANCES  
LABORATOIRE INTERNATIONAL  
DE CRÉATION ARTISTIQUE  
LES-SUBS.COM



LES SUBSTANCES  
LABORATOIRE INTERNATIONAL  
DE CRÉATION ARTISTIQUE  
LES-SUBS.COM



scène nationale de l'Oise  
EN PRÉFIGURATION  
▸ Compiègne ▸ Beauvais ▸

**Espace** Théâtre de Compiègne  
**Jean Legendre**



# VISUELS

Toutes les photos proposées sur cette page sont libres de droit et soumis à la mention indiquée pour chaque visuel. Merci de respecter le droit des auteurs de ces prises de vue en les citant pour chaque publication.



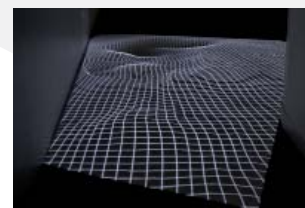
Les paysages abstraits

© Cie Adrien M.



Anamorphose temporelle

© Cie Adrien M.



Anamorphose spatiale

© Cie Adrien M.

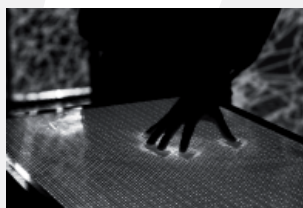


Table cinétique

© Cie Adrien M.



Arbre à lettres

© Cie Adrien M.



Boîte panoramique

© Cie Adrien M.



XYZT

© Cie Adrien M.



Adrien Mondot

© Cie Adrien M.



Claire Bardainne

© Cie Adrien M.

# La Casemate, Un lieu d'expression et d'échange sur les enjeux Sciences et Société



La Casemate est une association labellisée «Science et Culture, Innovation» par le Ministère de l'enseignement supérieur et de la Recherche en 2009. Ouverte à toutes les disciplines scientifiques et artistiques, attentive aux attentes et questionnements du public, et en particulier des jeunes, l'équipe de la Casemate est constituée d'une quinzaine de médiateurs issus de la recherche scientifique, de l'action culturelle, et des métiers du journalisme et de la communication. Expositions, ateliers de pratique et/ou de création, débats publics, événements artistiques et culturels, animation de réseaux sociaux et centre de ressources...

**Bienvenue à La Casemate, le lieu de médiation, d'expérimentation et d'appropriation des sciences et des innovations technologiques.**

*La Casemate est membre de :*



Réseau des CCSTI en Rhône Alpes



Réseau découverte économique en Rhône Alpes



Réseau français des Centres de sciences



Réseau européen des Sciences Centers

*La Casemate a été labellisée en 2009 :*

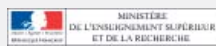


Science et culture, innovation par le Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche



"Tourisme & Handicap" par la Région Rhône Alpes

*La Casemate est soutenue par :*



Rhône-Alpes



→ Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle

## Quelles sont nos missions ?

### Produire de l'information

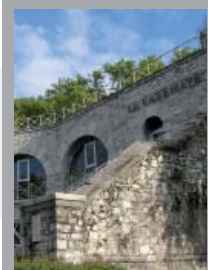
- Les informations présentées au public sont issues de laboratoires scientifiques, d'entreprises et d'universités reconnus.
- Des créations spécifiques pour faire comprendre : la Casemate organise des expositions interactives, des ateliers de pratiques scientifiques, des conférences/débats.
- Des approches adaptées à chaque type de public : Adaptés à chaque âge et à chaque thème, les supports utilisés permettent d'accéder à de nouveaux niveaux de compréhension, tout au long de la vie.

### Favoriser les échanges

- Articuler les savoirs grâce à une approche pluridisciplinaire : les sciences humaines et sociales et les sciences expérimentales sont associées pour une vision plus claire et plus humaine du savoir scientifique.
- Confronter les points de vue : la Casemate favorise l'échange et le débat entre les différents groupes d'opinion.

### Inviter les citoyens à s'approprier les enjeux Sciences et Société

- Renforcer les échanges Science/Société pour favoriser un développement raisonné et durable.
- Réhabiliter auprès des jeunes les carrières scientifiques aujourd'hui délaissées.
- Enrichir le tissu social en développant les savoirs et les initiatives de la population.



*La Casemate est signataire du plan Climat Local*



Alexandre Foray

2 Place St Laurent 38000 Grenoble\_France

Tél. +33(0)4 76 44 88 77

Mobile. 06 83 01 69 00

Fax. +33(0)4 76 42 76 66

alexandre.foray@ccsti-grenoble.org