

Behavioral Matter

une série d'événements pour explorer
la notion de "comportement" au croisement
des arts, du design et des sciences

du
23 février
au 14 avril

2019 Centre Pompidou, Paris

Dans le cadre de l'exposition *La Fabrique du Vivant*
(cycle *Mutations/Créations 3*)

Comment créer en s'inspirant du vivant ou avec le vivant, composer avec des systèmes ou organismes vivants ou partiellement vivants ? Cette démarche, qui implique de repenser les relations entre humains, non-humains et environnements, est ici mise en œuvre à travers l'exploration de la notion de "comportement", que celle-ci relève de systèmes vivants, artificiels ou hybrides.

Dans le cadre de l'exposition *La Fabrique du Vivant* (cycle *Mutations/Créations 3*) au Centre Pompidou (Paris), *EnsadLab*, le laboratoire de recherche de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnAD - Université PSL) avec de nombreux partenaires proposent une série d'actions originales regroupées dans un même projet : *Behavioral Matter*.

23 février → 14 avril 2019

Matière à comportements

**un cycle d'ateliers jeune public élaboré
par le groupe Reflective Interaction d'EnsadLab
pour explorer la notion de "comportement"
à travers une approche originale de la robotique**

La Fabrique * Atelier *des enfants* * Forum 0 * Centre Pompidou, Paris * 14h-16h

Hors vacances : tous les *samedis* et les *dimanches*

Vacances zone C : tous les *jours* sauf le *mardi*

Réservations : <http://centrepompidou.fr/lafabrique>

Comment créer, *en s'inspirant* du vivant, des *objets* qui, par leur *mouvement*, donnent le sentiment d'être vivants *et, même*, d'avoir un *comportement* ? En lien avec l'exposition *La Fabrique du vivant (Mutations/ Créations 3)* et avec *EnsadLab*, le *laboratoire* de l'École nationale supérieure *des Arts Décoratifs*, *La Fabrique* investit *le champ* du vivant *en proposant* d'explorer, *par la pratique*, la notion de "comportement", selon une approche *bioinspirée* et avec l'*utilisation* du *MisB KIT*, un *kit* de robotique modulaire développé par le *groupe Reflective Interaction d'Ensadlab*.

Que ce *soit* pour des bons, des mauvais ou des étranges comportements, les chercheurs en herbe, *scientifiques*, artistes ou designers de demain *auront* matière à expérimenter, à commencer par *ce matériau* inspiré des plantes, le velcro, qui *est au cœur* de cet étonnant kit de robotique *modulaire* pour lequel les enfants pourront aussi *concevoir* des pièces et les animer.

CRÉDITS : Ce cycle d'ateliers est élaboré par le groupe *Reflective Interaction d'EnsadLab*, sous la direction de *Samuel Bianchini*, avec *Filipe Pais*, *Didier Bouchon*, *Cécile Bucher*, *Raphaëlle Kerbrat*, *Olivain Porry*, *Brice Ammar-Khodja*, *Victoria Gombert* et *Lucile Vareilles* et avec le soutien de la Chaire *Arts & Sciences de l'École polytechnique*, de l'École nationale supérieure *des Arts Décoratifs - PSL* et de la *Fondation Daniel et Nina Carasso*. Le *MisB KIT* est actuellement développé en *dialogue* avec *Luos Robotics* et *Suricats Consulting*.

15 → 17 mars 2019

Behavioral Matter

**un workshop de recherche-crédation
pluridisciplinaire et international
pour explorer la notion de "comportement"
par la pratique et en public**

Forum 0 * Centre Pompidou, Paris * 11h-19h

Vendredi 15, samedi 16 et dimanche 17 mars

En dialogue avec l'exposition *La Fabrique du vivant*, un workshop international de recherche-crédation est mis en place, *au cœur* du Centre Pompidou, pour explorer, *par la pratique* et avec une approche *radicalement pluridisciplinaire*, la notion de "comportement". Que celle-ci relève de systèmes vivants, artificiels ou hybrides, elle *est* fondamentalement dynamique : elle *ne peut être* comprise que dans l'action et *se définit, en particulier*, par la qualité *des mouvements* qui

l'incarnent. Aux origines même de la cybernétique, cette *notion* complexe et *polysémique* est plus *que* jamais d'actualité et *oblige* à dépasser *les frontières* disciplinaires *comme* les dualités *usuelles* : humain/non-humain, *naturel/artificiel*, *vivant/inerte*, *raison/sensible*, *connaissance/expérience*, *induction/déduction*, *endogène/exogène*...

L'*approche* singulière du workshop *Behavioral Matter* vise à *interroger* et à expérimenter la

notion de comportement relative à la matière et aux matériaux, aux objets et aux techniques, ainsi qu'aux systèmes vivants ou semi-vivants. En portant toute notre attention à l'agentivité de la matière et en travaillant avec des matériaux et des systèmes actifs naturels et artificiels, suivant une approche désanthropocentrée, nous souhaitons expérimenter et ouvrir des perspectives de développement pour des œuvres d'art et de design intégrant une exigence écosytémique et écologique.

Pour pouvoir envisager cette exploration selon un format adapté à son sujet, comme pour renouveler les situations dans lesquelles la création s'exerce et s'expose, c'est la forme du "workshop" qui a été retenue : là où le partage s'effectue dans l'action, dans la pratique et, à travers elle, la réflexivité. En provenance aussi bien des sciences de la nature, des sciences de l'ingénieur, des sciences humaines et sociales, que de l'art et du design, un grand nombre de chercheurs et d'étudiants de nombreuses nationalités sera impliqué aux côtés de créateurs mais, aussi, avec des publics. En effet, le partage d'expérience sera, cette fois, sous le régime de l'ouverture la plus large possible. Il s'agit désormais d'expérimenter au croisement des arts, du design et des sciences, à l'épreuve des publics. Cette démarche relève fondamentalement de la coopération et implique de repenser

les relations entre humains, non-humains et environnements, cherchant à créer en s'inspirant du vivant ou avec le vivant, à composer avec des systèmes ou organismes vivants ou partiellement vivants.

Dans le hall principal du Centre Pompidou, son Forum, pendant trois jours, les 15, 16 et 17 mars prochains, venant de nombreux pays (Allemagne, Australie, Canada, Espagne, Etats-Unis, France, Italie, Grande-Bretagne,...) plus de 70 participants, artistes, designers, chercheurs, étudiants-chercheurs, étudiants et ingénieurs travailleront ensemble et en public. Au troisième jour, en fin de journée, toutes et tous pourront rendre compte publiquement de ces processus, des réflexions collectives qui en découleront, comme des premières productions qui en résulteront.

Pour accueillir l'ensemble de ces acteurs et leur permettre de coopérer efficacement, le workshop est organisé en une douzaine de modules. Chaque module est proposé par une petite équipe qui pose des conditions matérielles et conceptuelles afin de provoquer la pratique en même temps que la réflexion. Chaque module est ainsi appareillé, pour stimuler des échanges basés sur le faire et sur la pratique réflexive si chère à la recherche-création.

CRÉDITS : Ce workshop, mis en place avec le Centre Pompidou, dans le cadre de l'exposition *La Fabrique du Vivant* (cycle *Mutations/Créations 3*), émane du projet *Behavioral Matter* développé par le groupe de recherche "Reflective Interaction" d'EnsadLab (le laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - EnsAD, Université PSL, Paris) en partenariat avec le Cluster "Matters of Activity. Image Space Material" de la Humboldt-Universität zu Berlin, avec le soutien de la Chaire Arts & Sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso, et du fonds PERSPEKTIVE pour l'art contemporain & l'architecture (une initiative du Bureau des arts plastiques de l'Institut français, soutenu par le Ministère de la Culture et le Goethe Institut).

Plus de 70 chercheurs, étudiants-chercheurs, étudiants et ingénieurs sont impliqués. Ils viennent principalement de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, Université Paris Sciences et Lettres [FR], de l'École nationale supérieure de création industrielle - Les Ateliers [FR], de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris, Université Paris Sciences et Lettres [FR], de l'École normale supérieure Paris-Saclay, de l'Institut de recherche et coordination acoustique / musique [FR], de l'École polytechnique [FR], de MINES ParisTech, Université Paris Sciences et Lettres [FR], de la Humboldt-Universität zu Berlin [DE], de l'Institut Max Planck pour les colloïdes et les interfaces de Potsdam [DE], de Politecnico de Turin [IT], de l'Université du Maine [US], de l'Ésad TALM - Le Mans [FR], de l'Université de Cergy-Pontoise [FR], de l'École nationale supérieure d'art de Dijon [FR], de l'Université du Québec à Montréal - Hexagram [CA], de l'Université Concordia - Hexagram [CA], de l'Université de La Corogne [SP], de l'Université de Falmouth [UK], de l'Université de Californie, Davis [US], du Commissariat à l'énergie atomique et aux énergies alternatives [FR], du Centre national de la recherche scientifique [FR].

Coordination générale : Samuel Bianchini et Manuelle Freire, avec la collaboration de Alexandra Fortoul, Patricia Ribault et Julie Sauret ; **Design graphique et signalétique :** Bertrand Sandrez ; **Chargée de production :** Lucile Vareilles ; **Animation :** Filipe Pais ; **Ingénierie :** Didier Bouchon et Cécile Bucher ; **Assistanat :** Victoria Gombert.



Les modules

1 → Robotique tenségré

La tenségrité **est un principe architectural** qui signifie "intégration des tensions". Les **ponts à haubans**, la tour **Eiffel** ou la configuration de notre système musculo-squelettique sont **des structures qui ploient et qui se déforment en fonction des perturbations et des chocs extérieurs** afin de mieux les absorber mais aussi **afin de mieux soutenir un poids supérieur à leur propre masse**. Nous explorerons ce **principe** pour créer un démonstrateur de **robotique légère** et flexible, mais robuste et peu coûteuse, **dont** la coordination des synergies motrices, de **l'équilibre** postural et des **mouvements dynamiques s'inspirera** du fonctionnement de la **colonne vertébrale**.

Coordination : Alexandre Pitti - Neurocybernetic Team - ETIS - CNRS 8061, Inria, Université de Cergy-Pontoise [FR]

2 → Being Collective

Being Collective est **un lieu d'expérimentation de nouvelles modalités de communication inter-espèces**. Après **avoir mis en place un "internet des perruches et des robots" où ces derniers sont capables d'interpréter les états émotionnels des oiseaux à travers leurs chants en dessinant des formes**, le groupe **tentera d'inclure les êtres vivants situés autour du Centre Pompidou**. Comment pouvons-nous **mettre en relation pigeons et robots** ? Une **plante est-elle capable d'exprimer ses émotions** ? **Pouvons-nous imaginer un internet des animaux** ? **Ce workshop permettra d'explorer ces questions**.

Coordination : Olivain Porry - EnsadLab / Reflective Interaction group et Suricats Consulting [FR]

3 → Apprendre à bouger

La création de **comportements autonomes** pour **des agents robotiques** repose généralement sur une programmation **directe** ou sur l'enregistrement de **mouvements prédéterminés**. Ce module permettra d'explorer le **"machine learning"** appliqué au développement **d'objets à comportements**. Grâce à une approche **expérimentale** et collaborative, les **participant·es définiront l'ordre du jour et coordonneront leurs efforts** collectivement. Le public **pourra interagir** avec des prototypes capables d'**apprendre des comportements** par renforcement ou par imitation.

Coordination : Sofian Audry - School of Computing and Information Science, University of Maine [US]

4 → Biomatériaux et Extensions Prothétiques

Le concept de prothèse a considérablement évolué depuis quelques années au gré de la **découverte** des biomatériaux. Loin de n'être qu'un appareillage additionnel au **corps humain**, les biomatériaux permettent d'**intervenir au cœur même du membre lésé**, ou à sa **surface**, permettant d'envisager un nouveau type de **corps augmenté**, très différent de la notion d'**exosquelette**.

La question qui nous intéresse ici est la **transformation possible du corps humain** en vue **d'inventer de nouveaux types de performances et d'expériences sensibles**, avec le but éventuel d'initier un dialogue **physique inter-spécifique** par le **truchement des biomatériaux** et de la robotique.

Coordination : Marion Laval-Jeantet - A00/Art Orienté Objet

5 → Additive Manufacturing

Intégrer **la dynamique de la vie dans des objets inanimés est le nouveau domaine de la fabrication d'additifs**. Cet état d'esprit novateur, également appelé "impression 4D", fait appel à des matériaux avancés qui répondent à **l'influence** de stimuli ou d'énergies externes **pour programmer les actions de l'objet imprimé**. **L'objectif** de ce module est de **fabriquer/utiliser/expérimenter des polymères mous magnéto-réactifs** permettant d'imiter le **comportement** de la nature. Au cours de ce **workshop**, **des structures planes en 2D en polymères souples magnéto-réactifs** seront **utilisées via** des procédés de pliage et de **dépliage en origami et kirigami**. La deuxième **phase de l'atelier** portera sur d'éventuelles **applications de l'impression 4D**, sur les **changements environnementaux réels** qui pourraient être **utilisés** pour animer l'objet 4D et **sur** la façon dont **ces derniers** pourraient **réagir physiquement**.

Coordination : Giancarlo Rizza - École polytechnique [FR] et James Auger - EnsadLab / Reflective Interaction group [FR]

6 → Morphostructures: life-like behavior in material systems

Peut-on **transposer certaines dimensions structurelles** de systèmes vivants sur des systèmes **purement mécaniques** ? Cette question sera **étudiée** en expérimentant avec un treillis **triangulaire automorphe** constitué d'une armature de **fils métalliques maintenus ensemble par des connecteurs en plastique**. Certains fils seront **collés sur le connecteur (ils seront passifs)**, tandis que **d'autres fils passeront à travers les connecteurs et seront introduits dans la structure (et seront donc actifs)**. Des moteurs et capteurs attachés au **réseau** permettront d'explorer l'éventail des **mouvements possibles**, imitant ou rappelant parfois **des comportements typiques** des systèmes vivants.

Coordination : Lorenzo Guiducci - Cluster "Matters of Activity" - Humboldt-Universität zu Berlin [DE]

7 → Growth & Paths

De manière individuelle ou combinatoire, la **gestion des matériaux d'impression** et le **contrôle des imprimantes** et de leur flux **d'information serviront de base** à des

expériences permettant d'explorer le comportement et la production de formes. Nous créerons des formes qui tiennent compte de la morphologie des structures naturelles, combinées à des outils informatiques produisant des formes liées aux différents états du matériau durant son processus de production.

Coordination : Antoine Desjardins - EnsadLab / Reflective Interaction group [FR] et Janis Lallemant - Esad TALM - Le Mans et EnsadLab / Reflective Interaction group [FR]

8 → **Mattering Matter: Invested thought and Informed growth**

Dans ce "wet lab", les participants s'impliqueront dans des processus de culture du kombucha et du mycélium par le biais de différentes technologies de détection, afin de tester les modèles de surface et leur capacité de pliage et de repliabilité. Ces activités permettront d'étayer les discussions autour des protocoles et thématiques à développer pour envisager un futur résilient, créatif et éthique. Les scénarios spéculatifs explorés nous permettront de comprendre la pratique imbriquée dans les relations matérielles, sensorielles, technologiques, humaines et discursives nécessaires à la compréhension des questions socio-environnementales contemporaines.

Coordination : Alice Jarry - Concordia University - Hexagram [CA] et Alexandre Castonguay - Université du Québec à Montréal - Hexagram [CA]

9 → **The Next Rice**

Le riz est la deuxième céréale la plus consommée au monde. En laboratoire, elle est modifiée génétiquement pour faire face au changement climatique, à la croissance démographique et pour répondre aux attentes des consommateurs qui en déterminent la texture, la saveur et la forme. Afin de questionner l'amélioration génétique du riz et l'artificialisation de nos modes de consommation, ce module propose une expérience culinaire participative visant la génération d'un produit alimentaire imprimé en 3D à partir de données sensorielles.

Coordination : Alexia Venot - EnsadLab / Groupe Soft Matter [FR]

10 → **Sky**, le comportement de la brume

Dans un bassin de 2,5m disposé sur trois tables, une nappe de brume est animée par des formes mobiles et éphémères, fantomatiques et mucilagineuses. Cette substance, à la matérialité incertaine, change de texture et se déplace en réponse aux mouvements autour du bassin, réagissant à la caresse distante d'une main. L'espace que ce comportement déploie dans l'imaginaire est musical plus que chorégraphique, la brume se comportant comme une matière sonore faite de textures et de rythmes. Lors du workshop, différents mouvements, réponses et

écritures musicales seront explorés en fonction des informations fournies par différents capteurs de distance, de mouvement ou de chaleur placés à chaque extrémité du canal de brume.

Coordination : Jean Marc Chomaz, École polytechnique / Labofactory - Laurent Karst, ENSA Dijon / Labofactory - Filippo Fabbri, université Paris Sud / Labofactory - Greg Louis, compositeur, ESSS / Labofactory [FR]

11 → **Data<>Materia**

Si l'on considère la possibilité d'une phénoménologie des données, le module Data Materia permettra d'étudier ce que l'action créative et artistique de réification des données apporte à leur réception sensible et perceptive, à leur appréciation cognitive, à leur évaluation ou estimation intellectuelle - plus généralement, à la lumière des différents sujets, à la compréhension des réalités complexes du monde contemporain. Pour ce faire, un certain nombre de "conversions" de données seront traduites sous des formes et des matériaux très divers.

Coordination : David Bihanic, Université Paris 1 et EnsadLab / Reflective Interaction group [FR] et Jiayi Young - Department of Design, University of California, Davis [US]

12 → **Structure sous influence**

Ce module permettra d'explorer plusieurs manières de fabriquer des objets durables en prenant le vivant comme modèle. Il s'agira donc de dépasser l'étude de l'organisme ou de la fonction biologique isolée pour tendre vers une étude complète des interactions d'un organisme avec son milieu. En s'interrogeant sur les cycles de vie de ces différents organismes, nous aborderons les questions de croissance, de pérennité ou de dégénérescence de la structure et les impacts de ces notions sur les manières de concevoir et mettre en œuvre un projet.

Coordination : Armand Behar, École nationale supérieure de création industrielle - Les Ateliers [FR]

RADIOBAL → **Une radio web pour rendre compte du workshop en temps réel**

Associée au workshop Behavioral Matter afin d'en rendre compte en direct, RADIOBAL est une webradio tenue par et pour les étudiants des Beaux-Arts de Paris. Entièrement DIY elle se déploie aisément au gré de projets souvent variés, toujours performés. La radio Beaux-Arts Live est, comme son nom l'indique, orientée "temps réel" et peut servir de véhicule communicationnel idéal pour rendre compte de l'évolution d'un écosystème en construction. Elle même en constante (dé)construction, elle se prêterait volontiers à une analyse récursive de sa boucle de rétroaction. Nous en proposons donc une utilisation libre et ouverte à destination du public et des acteurs du workshop Behavioral Matter. Une seule adresse : radiobal.fr

Coordination : Vincent Rioux, École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris [FR]

29 mars 2019

Behavioral Matter - Composer avec le vivant un colloque pluridisciplinaire

un événement du Forum Vertigo organisé par l'Ircam dans le cadre de Mutations/Créations 3 en lien avec l'exposition La Fabrique du vivant

Petite Salle * Forum, niveau -1 * Centre Pompidou, Paris * 13h30-19h30

Que ce soit en arts, design ou sciences, comment créer avec "le vivant" ; comment composer avec des systèmes ou organismes vivants ou partiellement vivants qui impliquent de repenser les relations entre humains, non-humains et environnements ? Si, aujourd'hui, la notion même de "vivant" est si difficile à cerner, mettre en œuvre des formes vivantes appelle de nouveaux modes de coopération entre les disciplines artistiques et scientifiques.

13h30-13h45 → Introduction

Marie-Ange Brayer [Centre Pompidou], Hugues Vinet [Ircam] et Samuel Bianchini [Ensad - PSL, Chaire Arts & Sciences]

13h45-15h10 → Session 1

Fondements : enjeux des pratiques et des réflexions historiques et actuelles où "le vivant" se pose comme un terrain au croisement des arts, du design et des sciences.
[Modération : Emanuele Quinz, FR et ENG]

Thierry Bardini [Professeur, Directeur du département de communication de l'Université de Montréal | CA]

Oron Catts [Artiste et chercheur, Symbiotica, University of Western Australia | AU]

Peter Fratzl [Professeur, Directeur du Max Planck Institute of Colloids and Interfaces, Potsdam, et Porte-Parole du Cluster d'Excellence Matters of Activity, Humboldt-Universität zu Berlin | DE]

15h30-17h20 → Session 2

Recherches et créations : des échanges entre artistes, designers et scientifiques à partir de leurs recherches menées entre investigations de nouveaux matériaux et pratiques avec des organismes vivants.
[Modération : Manuelle Freire, ENG]

Laurence Bodelot [Chercheuse, Laboratoire de Mécanique des Solides - École polytechnique | FR]

Sonja Baumel [Artiste | AT/NL]

Matsai Chieza [Designer | UK]

Allison Kudla [Artiste, Designer | US]

François-Joseph Lapointe [Artiste, Chercheur en biologie - Université de Montréal | CA]

Martin Müller [Chercheur en Histoire et Théorie de la Culture et chercheur associé au Cluster d'Excellence Matters of Activity, Humboldt-Universität zu Berlin | DE]

17h40-19h30 → Session 3

Matière à réflexion : ou comment poser les bases d'une nouvelle culture matérielle.
Quatre intervenants apportent leurs points de vue croisés de curateur, philosophe, biologiste et théoricien de la culture.
[Modération : Patricia Ribault, FR et ENG]

Jens Hauser [Chercheur et commissaire d'exposition, University of Copenhagen, GE/DK/FR]

Monika Bakke [Associate Professor in Philosophy, Adam Mickiewicz University, Poznań | PL]

Miroslav Radman [Professeur en biologie cellulaire à l'Université Paris Descartes, Directeur d'unité à l'Inserm, Directeur de l'Institut méditerranéen des sciences de la vie à Split | HR / FR]

Wolfgang Schäffner [Professeur d'Histoire de la Culture et des Connaissances et Porte-Parole du Cluster d'Excellence Matters of Activity, Humboldt-Universität zu Berlin | DE]

Performance de François-Joseph Lapointe

En marge du colloque Behavioral Matter, François-Joseph Lapointe présentera la performance "1000 Handshakes" : il va serrer la main aux visiteurs du Centre Pompidou, transformant progressivement la communauté microbienne dans la paume de sa main. À intervalle régulier, des assistants prélèveront un échantillon de ce microbiome cutané afin d'étudier comment nos contacts avec les autres transforment ce que nous sommes. Cette performance a été présentée à de multiples reprises (Copenhague, Montréal, San Francisco, Perth, Berlin, Baltimore), pour étudier la dynamique de colonisation bactérienne propre à chacun des lieux visités.

CRÉDITS : Une journée organisée par Samuel Bianchini (artiste, maître de conférences habilité à diriger des recherches, EnsadLab, EnsAD - Université Paris sciences et lettres), Manuelle Freire (chercheuse post-doctorante, EnsadLab et Chaire Arts & Sciences) et Emanuele Quinz (historien et théoricien de l'art et du design, maître de conférences, Université Paris 8 et EnsadLab) en dialogue avec Marie-Ange Brayer (conservatrice, Design et Prospective industrielle, Centre Pompidou, Paris), Patricia Ribault (Professeure Junior en Histoire et théorie de la Gestaltung à la Humboldt-Universität zu Berlin), Olivier Zeitoun (attaché de conservation, Design et Prospective industrielle, Centre Pompidou, Paris), et Hugues Vinet (Directeur Innovation et moyens de la recherche, Ircam).

Cet événement est mis en place avec le soutien de la Chaire Arts & Sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso et avec le partenariat du Cluster "Matters of Activity. Image Space Material" de la Humboldt-Universität zu Berlin.

29 mars 2019

Dissect

entre table ronde et spectacle vivant,
un débat pluridisciplinaire avec des œuvres
contemporaines d'art ou de design
dans un dispositif scénique expérimental

un événement du Forum Vertigo organisé par l'Ircam dans le cadre de Mutations/ Créations 3
en lien avec l'exposition La Fabrique du vivant

Petite Salle * Forum, niveau -1 * Centre Pompidou, Paris * 20h30-22h

Afin de renouveler le genre de la table ronde – qui ne garde souvent de rond que son titre –, de renouer avec des formes d'échanges bien plus vives que celles des colloques avec leur enchaînement d'interventions préparées à l'avance, de provoquer des débats radicalement pluridisciplinaires et d'être en prise avec les objets même de la discussion, un nouveau format est proposé : **Dissect**. Librement inspiré des leçons d'anatomie – comme celle du Docteur Tulp, relatée par Rembrandt en 1632 – **Dissect** propose d'analyser et de débattre d'œuvres contemporaines d'art et de design présentées et possiblement manipulées sur une table dans une scénographie interactive originale. Désormais, il ne s'agit plus de disserter sur les choses, mais avec celles-ci, en alliant paroles, gestes et objets, dans un dispositif public commun.

Pour sa première, **Dissect** est présenté au Centre Pompidou en clôture du colloque **Behavioral Matter**, le 29 mars, à 20h30. Proposée en marge de l'exposition **La Fabrique du vivant**, cette soirée parlera du vivant avec **le vivant**, avec des œuvres de **EcologicStudio** (Claudia Pasquero et Marco Poletto) et les interventions de Marie-Sarah Adenis (designeuse et biologiste), Frédérique Aït Touati (historienne des sciences), Claire Brunet (philosophe), Emanuele Coccia (philosophe), Olivier Dauchot (physicien), Manuelle Freire (chercheuse en recherche-création), Emanuele Quinz (historien de l'art et du design) et Patricia Ribault (historienne et théoricienne de la Gestaltung).

CRÉDITS : Sur une idée originale de Samuel Bianchini et Emanuele Quinz, un dispositif élaboré dans le cadre du groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab, laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD), Université PSL, Paris.

Dispositif scénographique conçu et réalisé sous la direction de Samuel Bianchini avec Adrien Bonnerot et Pernelle Poyet (design objet), Annie Leuridan (design lumière), Sylvie Tissot (réalisation informatique) et la collaboration de Brice Ammar-Khodja. Réalisation de la table et de ses ustensiles : Atelier H2.

Ce projet bénéficie du soutien de la Chaire Arts & Sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso. Les recherches relatives aux nouvelles formes d'écriture interactive de la lumière sont effectuées en lien avec le projet "Dynamic Light" mené avec l'Université Concordia (Montréal) et le soutien du Fonds de recherche du Québec.

23 février → 14 avril 2019

Matière à comportements
cycle d'ateliers pour enfants

15 → 17 mars 2019

Behavioral Matter
workshop de recherche-crédation
international et public

29 mars 2019

colloque international
"Behavioral Matter - Composer avec le vivant"
et soirée **Dissect**, un débat pluridisciplinaire
dans un dispositif expérimental

Ce projet est mis en place par le groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab avec le soutien de la Chaire Arts & Sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs – PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso et avec le partenariat du Cluster "Matters of Activity. Image Space Material" de la Humboldt-Universität zu Berlin et du fonds PERSPEKTIVE pour l'art contemporain & l'architecture (une initiative du Bureau des arts plastiques de l'Institut français, soutenu par le Ministère de la Culture et le Goethe Institut).

Coordination générale : Samuel Bianchini, Manuelle Freire, Emanuele Quinz et Patricia Ribault
Communication et informations complémentaires : Julie Sauret - julie.sauret@ladhyx.polytechnique.fr

SITES WEB PRINCIPAUX : www.centrepompidou.fr * <https://vertigo.ircam.fr/agenda> * www.ensad.fr
www.ensadlab.fr * <http://reflectiveinteraction.ensadlab.fr> * www.chaire-arts-sciences.org
www.matters-of-activity.hu-berlin.de

