



**Proposition
pour des prestations de décorations et
d'animations diverses
pour la soirée des vœux
au personnel
du Conseil Général du Loiret**

Le projet de la coopérative culturelle Artefacts qui vous est présenté est un concept particulièrement riche et en adéquation totale avec le thème Intergénérationnel et Futuriste proposé par le Conseil Général pour cette soirée du 18 janvier à l'occasion des vœux de M. Le Président à son personnel.

La coopérative qui regroupe structures culturelles et artistes, tous installés dans le Loiret, s'appuie pour mettre en œuvre cette proposition sur une diversité des formes et des esthétiques (plus de 31 artistes issus d'horizons divers au sein de la coopérative et trois associations associées à la SCOP) et sur une capacité de travail en commun. Rappelons ici que la coopérative décline non seulement des compétences artistiques, mais aussi techniques, logistiques et d'autres relevant de l'artisanat.

Sommaire

INTRODUCTION.....	3
NOTRE PROJET ARTISTIQUE	4
1- Des îlots répartis dans l'espace de la grande salle.....	4
1.1 – La Cartographie Robotique.....	4
1.2 - Les Douches Sonores	4
1.3 - L'arbre Acrostiche.....	5
1.4 - Les pianos à roulettes.....	5
2- D'autres dispositifs répartis dans les espaces	6
2.1 - 1000 Lieux en battements d'ailes.....	6
2.2 – Larsen 3G.....	6
2.2 - Le bestiaire radiointeractif.....	6

Artefacts

108 rue de Bourgogne – 45 000 ORLEANS
N°Siret : 527 840 524 00013 - APE : 7830Z
contact@artefacts.coop

Tél : 02 38 72 60 76
www.artefacts.coop

INTRODUCTION

Nous envisageons pour cette soirée de créer une ambiance particulièrement joyeuse et chaleureuse, organisée **autour de trois principaux espaces** que sont la **Hall Minsart, son vaste couloir et l'entrée du Parc Expo**. L'ambiance de la petite salle sera feutrée et accueillera dans un volume très habillé, ceux qui souhaitent s'asseoir pour discuter, manger et se reposer. Cet espace cosy proposera une animation autour de la carte du Loiret, à lire sous différentes grilles, angles, approches. La pièce principale, de bien plus grande taille, sera un espace ouvert à la déambulation, à l'intérieur duquel seront aménagés différents îlots constitués d'installations multimédias, interactives, permettant au public de se distraire. Des animations viendront ponctuer l'ensemble de la soirée, programmées simultanément pour certaines, d'autres cristallisant l'attention du plus grand nombre lors de moments forts. Nous investirons également l'entrée pour y installer un dispositif de cartographie au sol sur lequel vous pourrez déambuler à l'aide d'un robot qui vous révélera au fil de vos pas, des sons, des images, des vidéos du département.

Grâce à notre savoir-faire et à nos expériences nous pouvons vous proposer des œuvres qui s'appuient sur des **logiciels libres et des systèmes que nous avons développés au sein même de nos structures**. Ces mêmes œuvres étant par ailleurs supportées par des logiciels Libres, dont le code est accessible, disponible et reversé à la communauté.

Comment nous traiterons le thème de l'intergénérationnel et du futuriste

Concernant la question de l'intergénérationnel nous avons travaillé autour de deux axes : d'une part dans l'idée que chacune de nos installations, chacun de nos dispositifs soit bien accessible à tous, quelque soit son âge et sa culture, faisant bien attention à ce qu'il n'y ait pas de barrière générationnelle. Nous avons aussi travaillé sur l'Histoire du département et cherché à promouvoir, au travers de nos propositions, le patrimoine du département dans ses différents moments de notre époque contemporaine, allant à la recherche d'histoires locales, de contes, de chants, de musiques d'hier et d'aujourd'hui. Il y en aura donc pour tous.

Concernant le thème du futurisme, nous avons été très prolixes, sans chercher non plus à être oppressif, à saturer l'espace des salles avec des gadgets inappropriés. Nous avons souhaité travailler sur les interfaces de nos dispositifs et nous avons imaginé des manières d'accéder aux sons, aux images qui soient innovantes, qui s'appuient sur des technologies très élaborées qui donnent à voir ce que pourront être les systèmes de demain en matière de gestion de données. Nous avons travaillé autour de notre territoire à partir d'éléments cartographiques, nous imaginons créer de petits robots, des douches sonores, autant de systèmes qui peuvent nous aider à penser notre territoire de demain.

Cadencement de la soirée :

L'animation commencera dès 19h30 à l'arrivée des participants qui assisteront à la déambulation musicale des Fils de l'eau, et seront amenés progressivement jusqu'au vestiaire situé dans le hall principal, à 19h50. La place sera alors laissée à Mr le Président du Conseil Général, l'animation reprendra à 20h40.

Les installations multimédias seront à disposition du public sur l'ensemble de la soirée. Elles ont été pensées pour fonctionner simultanément sans se parasiter ni du point de vue du son ni du point de vue des publics.

Dans ce même souci, nous avons préféré penser les animations par deux : de 21h à 21h 30 les participants auront le choix d'assister à une seconde intervention des fils de l'eau dans le hall principal, ou de se diriger à l'entrée de l'espace cosy afin de participer à un spectacle conté.

Un court entracte est prévu de 21h30 à 21h50 afin de permettre à l'équipe d'installer rapidement le matériel nécessaire aux concerts. Les installations resteront néanmoins disponibles durant ce laps de temps. Les concerts s'étendront donc de 21h50h à 22h40, l'un dans la salle principale, le second dans le hall, toujours dans le souci de ne pas encombrer les espaces.

En fin de concert une déambulation de clôture sera faite par les fils de l'eau, accompagnant les personnes vers le hall

Artefacts

108 rue de Bourgogne – 45 000 ORLEANS
N°Siret : 527 840 524 00013 - APE : 7830Z
contact@artefacts.coop

Tél : 02 38 72 60 76
www.artefacts.coop

NOTRE PROJET ARTISTIQUE

1- Des îlots répartis dans l'espace de la grande salle

Des activités permanentes ludiques, interactives, créatives.

Pour que cette soirée vous soit agréable, nous avons misé sur un aménagement de l'espace principal organisé autour d'îlots à l'intérieur desquels des installations s'offriront à vous, organisation qui laisse à chacun une grande liberté dans ses déplacements et dans ses choix de participer aux activités que nous proposons.

Ces îlots sont au nombre de 5 répartis dans la grande salle et dans l'entrée du bâtiment, chacun permettant au choix une pratique de découverte d'un environnement sonore ou imagé en rapport avec le thème de la soirée. En effet les contenus alimentant ces dispositifs seront piochés dans le patrimoine de notre département, et des créations s'y ajouteront, qui, couplées à des systèmes d'interfaces interactifs, donneront le ton afin de vous immerger dans un environnement futuriste.

1.1 – La Cartographie Robotique

Dès l'entrée un espace est dédié à la découverte du département. Il est identifiable par la moquette posée au sol sur laquelle sont imprimées des cartes thématiques de la région, et à ses robots montés sur roues qui pourront être déplacés dessus.

Cette installation « **Cartographie inter-active sur le territoire du Loiret** » nous emmène à la redécouverte du Loiret par des voies de communications prises comme fil conducteur, artères qui irriguent le département. Sur les moquettes disposées au sol sont imprimées des cartes thématiques et artistiques du territoire. Les participants poussent un petit robot. Celui-ci va identifier des symboles au sol et effectuer en fonction de ceux-ci différentes actions : afficher une image ou une vidéo sur un écran intégré, diffuser des ambiances sonores à l'aide de ses deux haut-parleurs... Déplacer le robot devient rapidement une curiosité, les participants sont enclins à faire l'expérience de se promener en le poussant afin d'explorer le département et de découvrir son patrimoine.

Ce dispositif est repris dans le hall pour être proposé au sein d'un second îlot. Compte tenu de la densité des participants qui est évalué à 2000 personnes, nous avons choisi de poser ces dispositifs sur des tables habillées pour permettre un accès facilité et une circulation optimum autour de l'espace. Les écoutes se font à partir de casques, la sonorisation du lieu ne permettant évidemment pas des diffusions simultanées.

1.2 - Les Douches Sonores

Les douches sont des éléments que nous envisageons disposer à la fois dans la grande salle, en son centre mais aussi dans la petite salle, plus calme.

Éléments de décoration mais pas seulement, ces « **douches** » proposent ensemble un parcours sonore à découvrir tout au long de la soirée. Elle sont visibles et identifiables de loin et sont dispersées dans l'espace, prêtes à servir. Les « **Douches Sonores** » ressemblent à s'y méprendre à de véritables douches, elles en ont l'aspect jusqu'à dans la forme, ou presque...

Artefacts

108 rue de Bourgogne – 45 000 ORLEANS
N°Siret : 527 840 524 00013 - APE : 7830Z
contact@artefacts.coop

Tél : 02 38 72 60 76
www.artefacts.coop

Elles sont cloisonnées. On s'y introduit par curiosité et on actionne le cordon qui déclenche un ou plusieurs sons. Cela pourrait être le texte d'un poète du Loiret, une captation sonore enregistrée sur le terrain, dans le département, la musique d'un groupe local... au choix. Ces espaces sont tantôt des espaces de détente nous immergeant dans une ambiance feutrée de nature, tantôt lieu de grandes découvertes lorsqu'elles nous racontent des histoires, contes oubliés et légendes urbaines.

1.3 - L'arbre Acrostiche

Ancrée sur un îlot de la salle principale, cette installation est aussi une performance. C'est une structure participative, qui se construit avec le temps par l'action de tous. Il s'agira d'un arbre réalisé par un plasticien, qui accueillera les feuilles acrostiches créées et fixées par les participants.

Le principe de cette installation « **L'Arbre Acrostiche** » est basée sur une interaction avec le public de la soirée et sur l'idée de construire avec les lettres de son prénom un acrostiche sur le thème du Loiret d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Les participants seront invités à se saisir du dispositif qui sera appuyé d'une information récurrente tout au long de la soirée.

1.4 - Les pianos à roulettes

Cet îlot est entièrement dédié aux pianos à roulettes, qui se déploient sur une surface d'une dizaine de m2 au fond de la grande salle, dans le prolongement des autres îlots.

Le « **Piano à roulette** » est un dispositif particulièrement ludique, accessible, intéressant par sa vocation à susciter l'envie chez le participant de créer sa propre musique. Il s'appuie sur l'orgue de barbarie qu'il revisite, pour finalement être un instrument de musique numérique fonctionnant en Midi, faisant le lien entre le passé et le présent. Il donne à voir un objet innovant, un instrument de nouvelle génération. Son fonctionnement des plus simples le rend très intuitif : une web Cam détecte des formes de couleurs dessinées par les participants sur des disques en papier, qui deviennent par le fait de la technique des notes de musique. L'enjeu pour chacun est donc de créer des musiques à imprimer sur les disques qui seront joués. Nous proposons ici de démultiplier le dispositif pour permettre des connexions entre plusieurs participants, la construction d'orchestres, d'échanges d'écoutes...

L'installation proposée ici, consiste en la mise en place de six pianos à roulettes déposés sur une grande table habillée, permettant par sa position centrale la circulation des participants tout autour.

Artefacts

108 rue de Bourgogne – 45 000 ORLEANS
N°Siret : 527 840 524 00013 - APE : 7830Z
contact@artefacts.coop

Tél : 02 38 72 60 76
www.artefacts.coop

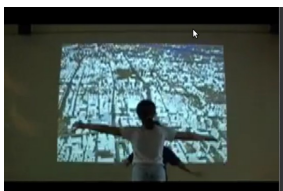
2- D'autres dispositifs répartis dans les espaces

Des activités permanentes et originales.

En plus des dispositifs proposés au sein des îlots, nous avons aussi imaginé deux autres installations dans le but d'amuser et de distraire les participants. Cette proposition tient compte du fait que le public est nombreux et qu'il nous semble essentiel de construire une offre diverse et renouvelée dans la soirée pour permettre à chacun de rencontrer une activité.

2.1 - 1000 Lieux en battements d'ailes

Cette installation qui utilise une connexion Internet est proposée à deux endroits différents et s'appuie sur des écrans qui recouvrent le mur de la grande salle.



A mi-chemin entre un simulateur de vol et une activité à dominante physique, cette installation numérique « **1000 lieux en un battement d'ailes** » nous invite à nous envoler au dessus de la Terre, et à survoler notre territoire, le département du Loiret. Une expérience rendue possible grâce à un détournement de la Kinect (manette sans contact de Microsoft) et de l'outil de cartographie Google Earth.

Préparez-vous à des sensations de haut vol...Il faudra agiter les bras pour se déplacer dans cet environnement virtuel dans lequel vous serez rapidement immergés. Accessible à tous, cette installation met en avant le territoire et offre aux participants la possibilité d'aller à sa rencontre par des chemins insolites.

2.2 – Larsen 3G

Ce dispositif est accessible de partout dans la grande salle.

Interactif et participatif « **Larsen 3G** » vous projette dans l'espace public, invite les participants de la soirée à envoyer leurs photos et leurs vidéos à partir de leurs téléphones portables via **Internet ou Bluetooth**. Acteurs, spectateurs, diffuseurs, vous participez à une création collective. Autonome, libre et génératif, Larsen3G transforme vos souvenirs personnels en instants collectifs.



2.2 - Le bestiaire radiointeractif



Cette installation est proposée dans l'espace « cosy » salle la plus petite L'installation « **Le bestiaire radiointeractif** » est particulièrement ludique. Elle est constituée d'un tapis étalé au sol sur lequel chacun peut circuler. En marchant sur ce sol interactif, les participants se promèneront au milieu de gentilles bêtes, dont le comportement sous leurs pas oscille entre instincts grégaires et répulsions radioactives. Ces bêtes pourraient être rencontrées dans un Loiret futuriste, dans nos champs ou dans nos rivières. Les participants s'amuseront à essayer de rassembler les animaux, à les séparer en prenant à contre-pied leur intelligence pseudo artificielle.

Artefacts

108 rue de Bourgogne – 45 000 ORLEANS
N°Siret : 527 840 524 00013 - APE : 7830Z
contact@artefacts.coop

Tél : 02 38 72 60 76
www.artefacts.coop

3- Les animations

Curiosités, festif

La soirée sera ponctuée par des temps forts qui rassembleront les participants, des temps d'animation au sens large, des temps de spectacles joyeux, des temps de découvertes.

3.1 – La déambulation

15 minutes



La déambulation est organisée à partir du parking et accompagne l'entrée dans le bâtiment jusqu'aux vestiaires de la salle principale. Animée par la troupe les **Fils de l'Eau**, et surprend par sa démesure et pose le cadre. Cette escorte musicale, échassiers vêtus de bleu, guidera les participants. Elle rappelle que le département est traversé par un fleuve qui fait sa richesse. Le ton est donné : cette soirée sera ludique, culturelle et artistique.

3.2 – Le conte

30 minutes

Le principe de cette pièce « En quête du Loup » est de proposer une interactivité avec le public qui pourra intervenir sur le déroulé de l'histoire.

Les participants vont enquêter et proposer un dénouement à l'enquête. Sur le mur apparaît une carte du Loiret. Des secteurs géographiques du département sont identifiés : La Beauce, l'Orléanais, la Sologne, la Gâtine, la Puisaye, le Val de Loire. Les 2 artistes sont les enquêtrices. En déplaçant la souris sur la carte, elles vont à la rencontre des différents protagonistes (suspects ou témoins), font découvrir des légendes (enregistrées) et des sites (photos ou dessins) du Loiret, dans le but de collecter un maximum d'indices et d'aiguiller le public vers la résolution de l'enquête.

3.3 – Le temps musical

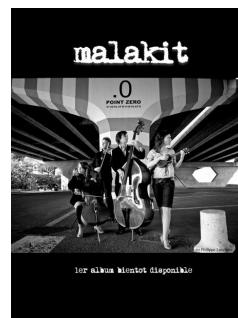
30 minutes

Deux groupes proposés pour deux ambiances très différentes / sous réserve de disponibilité :

Malakit

<http://www.malakit.fr/MALAKIT/accueil.html>

Né en 2007 sous l'impulsion de Juliette, le projet à plusieurs fois changé de peau pour devenir un quatuor évoluant dans un répertoire en Français, souvent orchestré à la manière de la pop anglo-saxonne et interprété sur des instruments acoustiques (trio à cordes violon, violoncelle et contrebasse) et quelques interventions de glockenspiel.



Funktrauma

<http://www.funktrauma.com/>

Mélangeant les styles, le duo formé à Berlin fusionne des sons électroniques 100% instrumentaux aux accords Jazz-Funk, n'hésitant pas à intégrer beatbox et samples disco à une rythmique efficace. Sur scène, on les retrouve avec le M.C. Anglais, Adam Paris.

Artefacts

108 rue de Bourgogne – 45 000 ORLEANS

N°Siret : 527 840 524 00013 - APE : 7830Z

contact@artefacts.coop

Tél : 02 38 72 60 76

www.artefacts.coop

4 - La décoration, les aménagements

4.1- Ambiance générale et décorations

Pour construire une ambiance nous nous emploierons à habiller tous les murs avec du coton grappe et ponctuellement des écrans de projection. Nous choisirons évidemment les couleurs du Conseil Général. Les matériaux que nous utiliserons sont ignifugés.

Le mobilier sera lui aussi habillé par des nappes de couleurs et des plantes qui passeront les 170m linéaires de tables. Nous utiliserons aussi des jeux de lumière pour créer des ambiances qui pourront évoluer dans le temps. Ci-dessous nos manges-debout et les sièges qui y sont associés.



Nous avons aussi envisagé différents moyens de renseigner les participants sur les activités que nous nous proposons d'organiser pendant cette soirée. Nous avons misé sur des indications vidéo projetées sur des écrans et sur les murs, représentant des symboles donnant des indications. Ce choix nous paraît pertinent parce qu'il nous semble impossible de déposer des marquages au sol compte tenu du nombre de personnes attendues, ni de mettre des panneaux qui seraient à coup sûr trop fragiles et qui risqueraient de tomber. Par ailleurs ce type de signalétique, déjà utilisé, nous plonge dans une ambiance futuriste très naturellement.



Nous diffuserons aussi des musiques que nous choisirons dans des répertoires anciens et contemporains qui viendront s'ajouter aux animations ponctuelles.

Un caméraman sera présent pendant le discours qui filmera l'allocution du Président, il restera sur l'ensemble de la soirée. Un maître de cérémonie, un M. Loyal renseignera, orientera, donnera le tempo de la soirée.

4.2- L'entrée, Le MirLoire

L'entrée du bâtiment sera habillée par le MirLoire.

Le « **MirLoire** » est une porte qui symbolise le passage d'un espace à un autre. De fins bandeaux de tissus constituent un écran sur lequel est rétroprojeté la surface paisible et ondulante de l'eau de la Loire. La structure est habillée par trois toiles fixes imprimées d'une photo de bord de Loire retravaillée. Seul l'écran au centre est mouvant, de plus il n'est pas indifférent, chaque personne s'approchant impacte l'image. Lorsqu'elle se trouve à moins de 3 mètres, la caméra remarque sa présence qui perturbe alors la surface de l'eau-miroir simulée, le reflet de cette personne apparaît sur le « **Mirloire** ». Au fur et à mesure de son approche, le reflet se désagrège, le public est donc tout prêt à franchir le seuil et à apparaître réellement dans l'espace intergénérationnel et futuriste du conseil général du Loiret.

Artefacts

108 rue de Bourgogne – 45 000 ORLEANS
N°Siret : 527 840 524 00013 - APE : 7830Z
contact@artefacts.coop

Tél : 02 38 72 60 76
www.artefacts.coop

4.3- Le « Coin Cosy » dans la petite salle

Cet endroit est un espace calme où l'on peut venir se détendre et manger à l'écart. Végétation, fauteuils et tables basses lumineuses, musiques d'ambiance... ici, tout nous engage à nous reposer, à discuter entre collègues et amis.



Là aussi un dispositif vous attend, invitant à découvrir un autre aspect du Loiret : une cartographie des flux dont est composé le département. Au fond de l'espace Cosy, aménagé dans la plus petite des deux salles, un mur diffuse une image du département traversé par des flux de circulation de diverses natures. L'écran est rétro-projeté : ainsi les participants peuvent s'approcher du mur sans que leur ombre interfère dans la projection, il devient émetteur de lumière. Une commande à disposition des participants permettra d'afficher une ou plusieurs "couche d'information": cours d'eau, autoroute, oiseaux migrateurs, sentiers de randonnée, départementales, pistes cyclables, etc... Cette installation méditative est simple d'utilisation. Elle est informative et ludique, et met en avant le territoire donnant à voir des données en rapport avec notre activité humaine et celle de la nature.