

# SIANA

EXPOSITION  
RENCONTRES  
ATELIERS

L'IMAGINAIRE  
DES TECHNOLOGIES

ÉVRY  
COURCOURONNES  
DU 28 MARS  
AU 4 MAI  
2019





---

PAGE 8

## LE PRINCIPE DE GLADOS

PAGE 20

## ENJEUX ÉTHIQUES À L'ÈRE DIGITALE

PAGE 26

## EXOPLANÈTE TERRE

PAGE 34

## + SIANA +

PAGE 42

## INFOS PRATIQUES

---

---

**BIENNALE SIANA 2019**  
**HUITIÈME BIENNALE D'ARTS NUMÉRIQUES D'ÉVRY**

**QUELLES RÉVOLUTIONS  
ÉCOLOGIQUES & NUMÉRIQUES?**

Au sein de EXOPLANETE TERRE, premier réseau francilien composé de structures artistiques, culturelles, universitaires et de recherche, nous accompagnons des artistes et des scientifiques auxquels nous avons offert l'opportunité de travailler ensemble. Leurs collaborations autour du savoir, de la sensibilité, du devenir-ensemble, du faire-monde sont souvent poignantes ; à l'aube d'une ère nouvelle, cernés par les défis écologiques et numériques, ils doivent apprendre à relégitimer une notion du progrès pour l'Humanité.

♦  
4  
♦  
Nous avons fait le constat que nos enfants avaient peur du monde qui les attendait, et nous nous sommes efforcés d'inscrire dans nos réalisations arts-sciences des pistes ou des traces de reconquêtes pour habiter cette terre que nous avons abimée. Certains d'entre nous faisaient référence au Bruno Latour de « Où atterrir? » et prônaient l'avènement d'une nouvelle science des écosystèmes, tandis que d'autres voulaient déconstruire et dénoncer les mythes fondateurs de notre commune faillite.

Notre Biennale 2019 porte les marques de ces tiraillements.

Avec Nicolas Rosette, notre commissaire d'expositions depuis dix ans, nous allons nous confronter aux promesses de l'Intelligence Artificielle.

L'Intelligence Artificielle?

Mais oui, vous savez bien, l'IA, le Deep learning, l'exploitation des data, la ville intelligente et connectée, la rationalisation de notre production, de notre consommation, la surveillance de notre sécurité, de notre santé... notre bien quoi!

De cela, on en parle où?

À Siana justement!

Quel autre endroit pour faire foisonner les échanges entre ceux qui façonnent en rêvant, ceux qui rêvent en fabriquant, ceux qui n'aimeraient pas être dupes, ceux qui aimeraient bien avoir une petite place dans ce monde à venir.

À cette heure, un peu vacillante, de mise en débat des interrogations de notre société sur la scène publique, nous allons essayer de mêler l'ardeur de jeunes étudiants, à la curiosité des jeunes de nos quartiers, à l'engagement des enseignants et des lycéens et à l'implication des habitants. Cette Biennale pourrait être noire et inquiétante, nous voulons qu'elle soit ponctuée de regards amusés et de désirs nouveaux.

C'est pour cela que nous avons renforcé nos liens avec l'Atelier Canopé de l'Essonne et les élèves Ingénieurs et Managers de l'Institut Mines Télécom ; ensemble nous allons explorer quelques promesses tenues par des outils numériques et lancer nos propres débats sur la réappropriation des technologies digitales.

Vous trouverez aussi les premières manifestations du collectif EXOPLANETE TERRE qui déclinent sur plusieurs lieux d'Essonne et d'Ile de France des propositions artistiques et des temps de rencontres entre artistes et scientifiques tout au long de l'année. Et, pour finir, nous vous présentons les deux rendez-vous de la saison 2019/2020 qui concluront ce cycle consacré aux relations entre progrès technologiques et avenir de notre planète.

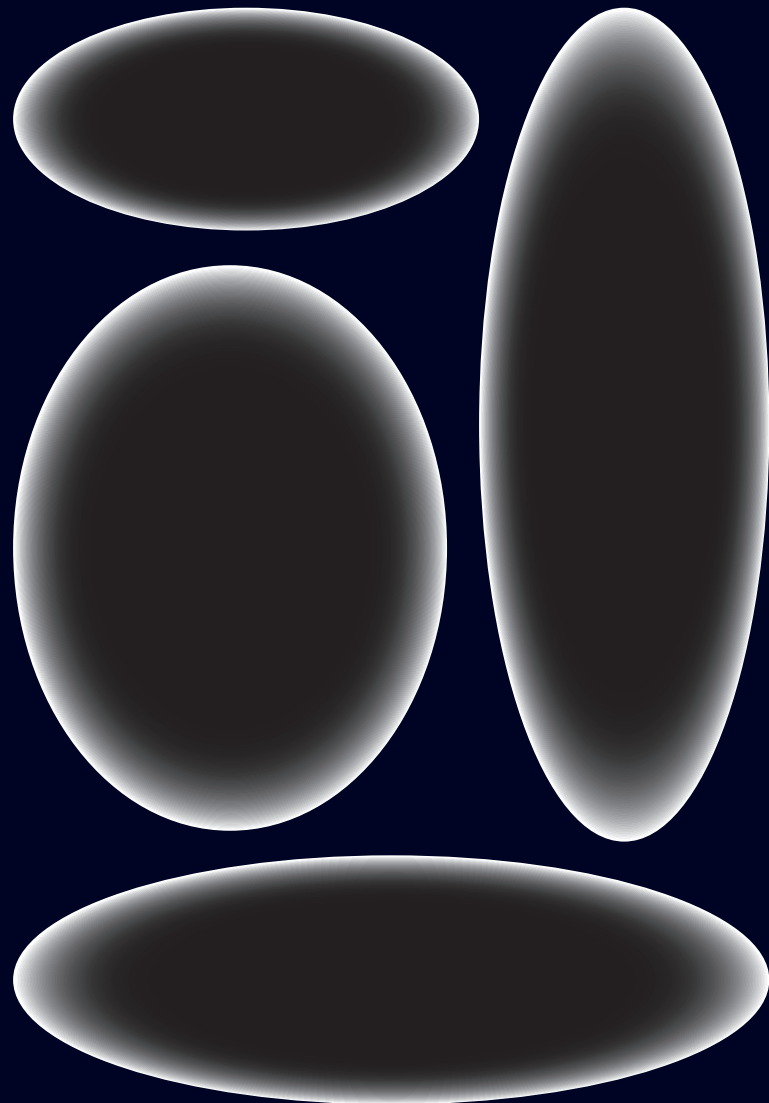
**Jean-Christophe Frachet**  
Président de l'association SIANA

**Mouloud Irbah**  
Directeur de l'Atelier CANOPÉ  
de l'Essonne

**Hervé Pérard**  
Délégué Général de SIANA

**Catherine Dubois**  
Administratrice temporaire  
ENSIIE

LE  
PRINCIPE  
DE  
GLADOS



# LE PRINCIPE DE GLADOS

EXPOSITION D'ART ARTIFICIEL INTELLIGENT

DU 28 MARS AU 04 MAI 2019

PLACE DE L'AGORA, CENTRE COMMERCIAL  
EURY-COURCOURONNES

ENTRÉE LIBRE

DU MERCREDI AU VENDREDI DE 13H À 18H  
LE SAMEDI DE 14H À 18H

VERNISSAGE LE 28 MARS À PARTIR DE 18H

Dans le jeu vidéo Portal (Valve – 2007), le personnage principal est défié par GLaDOS, une intelligence artificielle (IA), à accomplir une série de tests en échange d'une récompense lorsque tous les puzzles auront été résolus. Cette récompense (*The Cake*) s'avère être une fausse promesse et GLaDOS n'aura de cesse d'essayer d'exterminer le personnage principal lorsque celui-ci se rendra compte de la supercherie...

Plus qu'une réactivation de la figure de Hal 9000 popularisée par le film 2001, *l'odyssée de l'espace* de S.Kubrick, la duperie de GLaDOS fait plutôt écho aux promesses merveilleuses –et médiatiquement rabâchées– de l'avènement prochain des technologies IA. Mais, comme dans le jeu Portal, *the cake is a lie* (la récompense est un mensonge) : les promesses d'un monde miraculeux porté par les technologies des IA sont une duperie dont la réalité déjà active dans notre présent, et invisibilisées dans notre quotidien, présagent plutôt d'un monde de cauchemar où l'humain sera maltraité, dénigré et rendu plus que jamais au labeur et à la servilité.

Scénario catastrophe fictionnel issu d'un esprit techno-dubitatif et pessimiste ?  
Détrompez-vous...

---

L'exposition *Le principe de Glados*, présente une quinzaine d'installations signifiantes qui explicitent avec humour ou effroi des réalités déjà existantes de l'usage de ces technologies. Réalités effroyables et dissimulées, que rien – ou si peu – ne vient réorienter ou contredire, au contraire...

Partant des systèmes revendiqués comme « autonomes » grâce à la toute puissante IA mais en fait activés par des humains bénévoles ou ultra-précaires, pour aller jusqu'aux sociétés vendant des « IA entraînées » pour la détermination de cibles d'attaques de drones militaires ayant un résultat pertinent seulement dans 2% des cas, soit « 98% de victimes collatérales », et en passant par les Chatbots domestiques espions, la guerre de la vitesse de transfert de données pour les algorithmes de « trading haute fréquence » ou les voitures « autonomes » et sans pilote, l'exposition ne parcourt qu'un fragment du périmètre d'action de l'envahisseur IA et de ses dangereux zélotes mais le panorama esquissé est déjà bien éloquent...

Aussi, n'oubliez pas, comme l'écrit Doug Rattmann sur les murs,  
the cake is a lie. the cake is a lie.  
the cake is a lie. the cake is a lie\_

**Nicolas Rosette**, commissaire d'exposition

---

---

## ŒUVRES PRÉSENTÉES

♦

### THE DIAGRAM

UNE FORMULE POUR LES GOUVERNER TOUS

♦

### UNEMPLOYED MACHINES

INSTALLATION ROBOTIQUE INACTIVE

♦

### FIGURE 8

OU COMMENT DEVENIR UN MEURTRIER INNOCENT

♦

### THE DIGITAL LABORER

LES TRAVAILLEURS DU CLIC

♦

### THE RED RIGHT HAND

UNE LETTRE BIEN TRADUITE

♦

---

♦

## **DON'T FEED THE CHATBOT**

AGENT CONVERSATIONNEL EN CAGE

♦

## **THE DEEP BLUE BOX AND THE CHESSBOARD**

LA TÊTE DE TURC MÉCANIQUE

♦

## **ARTIFICIAL INTELLIGENCE EMPATHY**

UNE MACHINE SENSIBLE

♦

## **THE FRANKENALGORITHM**

LES ALGORITHMES IMPRÉVISIBLES

♦

## **OUT OF SIGHT, OUT OF MIND**

EN ATTENDANT LES DRONES

♦

---

♦

## **A NICE ELECTRIC SCOOTER**

INSTALLATION IMMOBILE DE DÉPLACEMENT URBAIN

♦

## **LEVEL 19**

CERISE SUR LE GÂTEAU DE GLADOS

♦

## **THE GREAT RADICALIZER**

GÉNÉRATEUR DE HAINE À GRANDE ÉCHELLE

♦

## **THE 5 MILLIONS WORTH MICROSECONDE**

SPÉCULATION À HAUTE FRÉQUENCE

♦

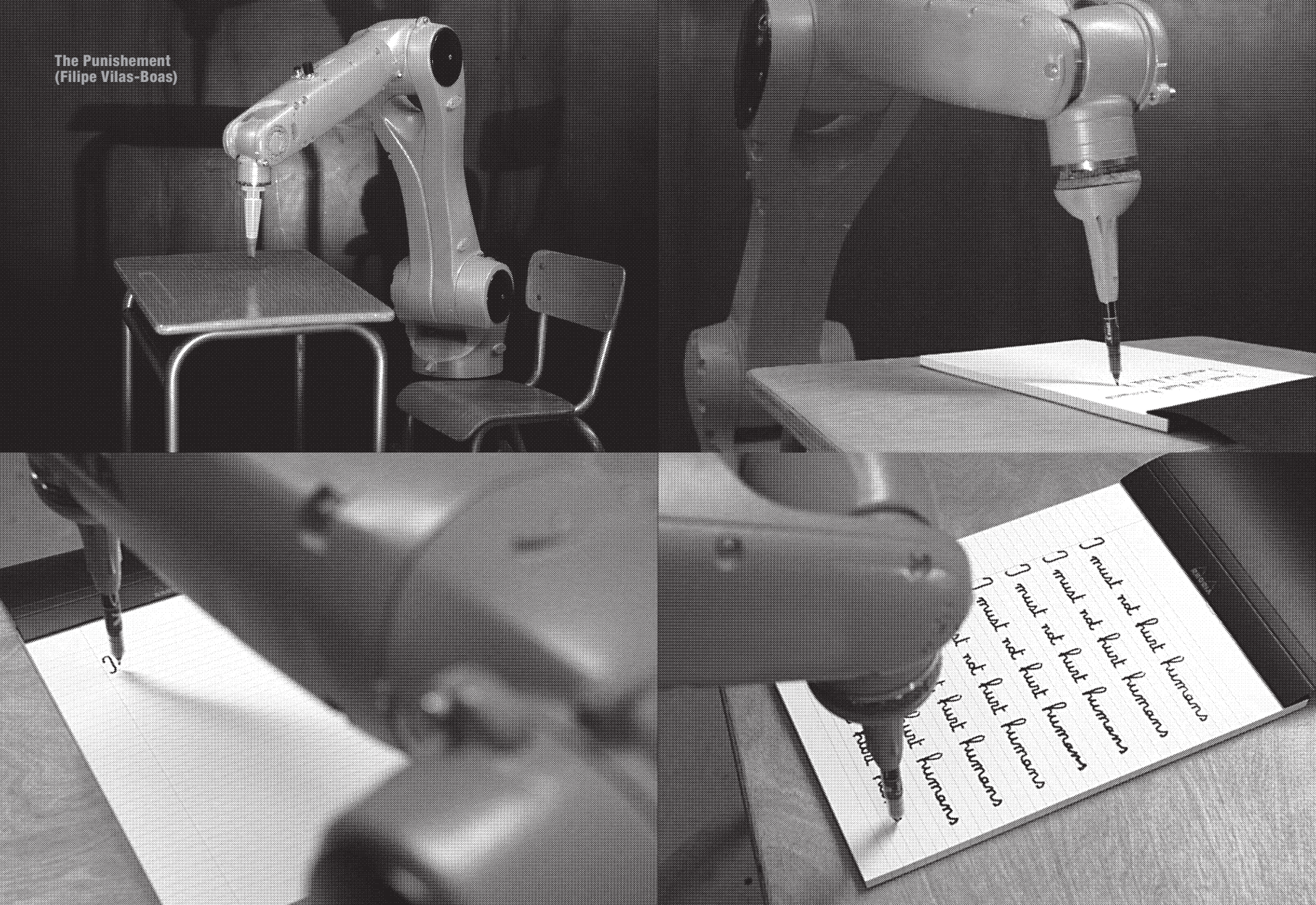
## **THE PUNISHMENT**

INSTALLATION ROBOTIQUE DE FILIPE VILAS-BOAS

Avec le concours de Bertrand MANUEL, Chef de Service Innov'Lab à l'IUT de Cachan  
Amina Himed et Yann VEILLOT, étudiants du Département « Sciences de l'Ingénieur »  
à l'Université d'Évry, sous la direction de Laredj Benchikh



The Punishment  
(Filipe Vilas-Boas)





---

# VISITES GUIDÉES ET ATELIERS AUTOUR DE L'EXPOSITION

GRATUIT SUR RÉSERVATION

(Plus d'informations : Tél. 01.69.36.73.91 / [publics@siana.eu](mailto:publics@siana.eu))

- ♦ Vous représentez un groupe d'amis, une association, un comité  
16 d'entreprise, une institution éducative, sociale ou culturelle ? Nous  
♦ vous invitons à découvrir notre exposition d'arts numériques de  
manière privilégiée. Notre équipe de médiation propose des vi-  
sites guidées sur demande, même en début de soirée sur toute la  
durée de l'exposition.

Pour le jeune public, en complément de la visite, nous proposerons divers ateliers pratiques tout au long de notre manifestation, pour des groupes de 6 à 15 participants... pour aller plus loin dans la découverte des cultures numériques, approfondir les thèmes de l'exposition de façon ludique et interactive !

Durant la totalité de l'exposition, nous proposons une formule de médiation de deux heures visant à accompagner une réflexion personnelle sur notre relation aux nouvelles technologies, répartie entre une visite commentée de l'exposition et un atelier pédagogique au choix.

---

## ♦ "L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DU MYTHE À LA RÉALITÉ" VIDÉO-DISCUSSION 1H (À PARTIR DE 11 ANS)

Cette vidéo-discussion abordera différentes thématiques relatives aux IA. Depuis le test de Turing des années 50, l'intelligence artificielle est restée présente dans notre imaginaire. Vue tantôt comme un danger potentiel mais également comme une forme d'évolution de l'humanité, qu'en est-il vraiment ? Les participants seront ensuite amenés à faire part de leur avis sur ce qu'ils ont compris ou appris.

Objectifs pédagogiques : réagir sur un sujet ; formaliser sa pensée et développer sa réflexion et son esprit critique ; débattre en groupe en développant sa qualité d'écoute.

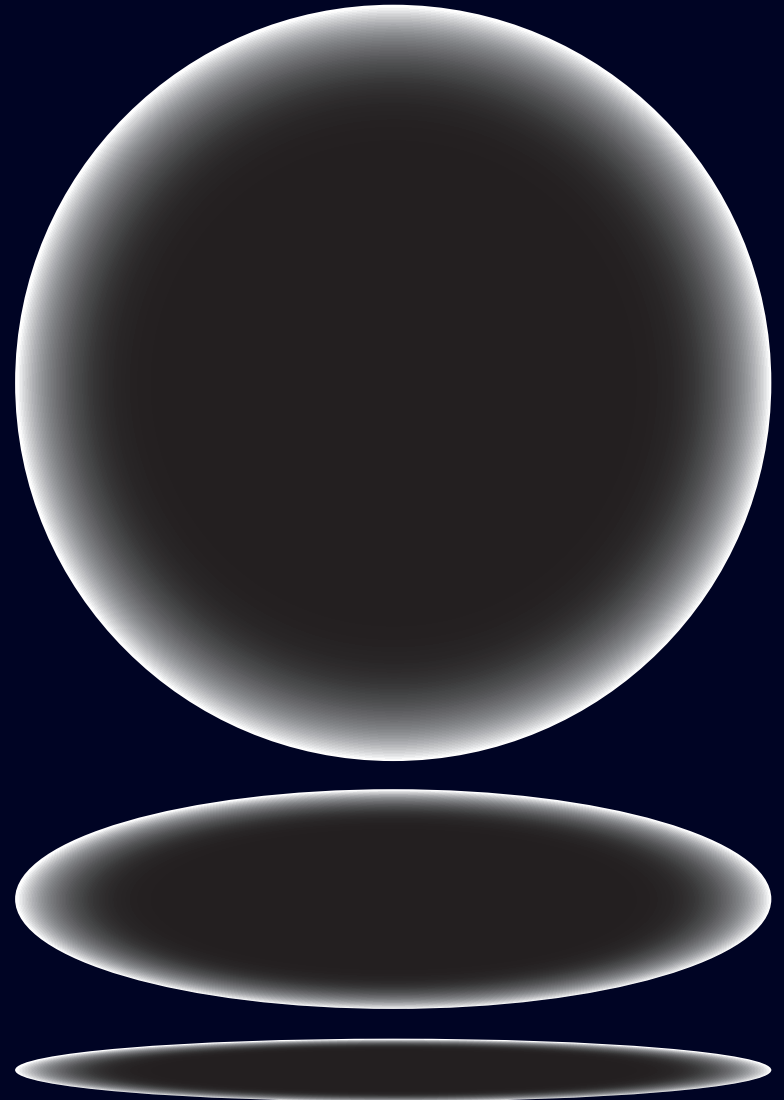
---

## ♦ ESCAPE GAME 1H (À PARTIR DE 11ANS)

Dans un monde post-apocalyptique, vous devrez échapper, avant la fin du temps imparti, à de brusques événements climatiques, liés aux nouvelles technologies. Tout en cherchant un moyen de sortir de cette situation, vous découvrirez de manière ludique de nombreuses informations sur les causes de ce dérèglement planétaire.

Objectifs pédagogiques : Analyse, apprentissage collectif, restitution et mise en commun d'une recherche.

ENJEUX  
ÉTHIQUES  
À L'ÈRE  
DIGITALE



---

# ENJEUX ÉTHIQUES À L'ÈRE DIGITALE

UNE TABLE RONDE / UNE EXPOSITION

(Plus d'informations : Tél. 01.69.36.73.91 / [publics@siana.eu](mailto:publics@siana.eu))



AVEC DEUX PARTENAIRES INCONTOURNABLES  
DE LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE À ÉVRY

## Atelier Canopé de l'Essonne

À la fois lieu de formation, d'expérimentation, d'animation, l'Atelier Canopé d'Evry propose une offre de ressources et de services innovants à destination de l'ensemble de la communauté éducative.

Depuis quelques années nous explorons ensemble les ressorts créatifs et pédagogiques des jeux vidéo, de la robotique ou des hackathons.

## Id-DIM - Inventivités Digitales : Designer, Ingénieur, Manager

Formation interdisciplinaire, inter-écoles et multi-sites co-crée par l'Institut Mines-Télécom Business School, l'école d'ingénieurs Télécom SudParis et l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims.

Siana et Le Cube sont partenaires de cette formation côté créativité, au croisement des savoirs, en hybridant les arts, les sciences, les sciences de gestion, la technologie et le numérique.

---

---

18 AVRIL À 15H  
ATELIER CANOPÉ 91  
PLACE DE L'AGORA, 2E ÉTAGE  
CENTRE COMMERCIAL D'EVRY-COURCOURONNES

# TABLE RONDE ET CONFÉRENCE

ENTRÉE LIBRE

Plus d'informations à venir sur [www.siana.fr](http://www.siana.fr)



Sur proposition de Pierre-Antoine Chardel, professeur de philosophie sociale et d'éthique et fondateur de séminaires « arts-technologie-société » avec SIANA, nous invitons des étudiants de deuxième année de Télécom SudParis et Institut Mines-Télécom Business School à nous accompagner sur l'élaboration d'une table ronde permettant la rencontre entre enseignants-chercheurs et artistes afin de confronter les points de vue sur les sujets introduits par l'exposition.

Ces échanges seront nourris par les dernières parutions de chercheurs de l'Institut Mines-Télécom, avec :

— *En attendant les robots* d'Antonio Casilli qui met en lumière le travail humain dissimulé derrière la vitrine des dernières prouesses technologiques.

— *Les identités numériques en tension*, de Armen Khatchatourov avec la collaboration de Pierre-Antoine Chardel, Andrew Feenberg et Gabriel Périès qui traite de l'ambivalence intrinsèque du numérique : même si la transformation actuelle ouvre des possibles, elle redistribue différemment le jeu des contraintes et des incitations et tend insidieusement à créer une malléabilité plus grande des individus.

---

---

DU 2 AVRIL AU 3 MAI  
ATELIER CANOPÉ 91  
PLACE DE L'AGORA, 2E ÉTAGE  
CENTRE COMMERCIAL D'EVRY-COURCOURONNES

# ENVIRONNEMENT / PARTAGE / BIENVEILLANCE

EXPOSITION CONÇUE PAR LES APPRENANTS  
DE LA FORMATION DE ID-DIM

ENTRÉE LIBRE

Plus d'informations à venir sur [www.siana.fr](http://www.siana.fr)

Les projets présentés traitent d'enjeux environnementaux et sociétaux tels que le rapport aux déchets du quotidien, la datavisualisation de nos traces digitales, l'accès aux éco-matériaux, ou l'implication citoyenne dans les actions de bénévolat. Ils prennent la forme d'applications mobiles, de plateformes, d'expérimentations visuelles. Bien qu'ils soient tous différents, ils ont pour point commun de partager les valeurs suivantes : le respect de l'environnement, le partage, la bienveillance et l'innovation.

---

## LA FABRIQUE DURABLE

Cet éco-matériau théorique a pour vocation d'accompagner vers une transition écologique les créateurs soucieux de l'impact environnemental de leur pratique. [Sarah Brémont](#), [Camille Devillière](#), [Maëlliss Quere](#) : managers / [Alice Dubreuil](#) : designer graphique & numérique

## AWAKE

Comment pourrions-nous mettre en relation les citoyens avec des associations en quelques clics et à tout instant pour favoriser l'engagement ? [Pia Gaussoit](#) : designer graphique & numérique / [Adéla Beltran](#) : ingénieur [Camille Frèrejacque](#), [Mehdi Bouamrane](#), [Aïssata Tambadou](#) : managers

## ALVY PROJECT

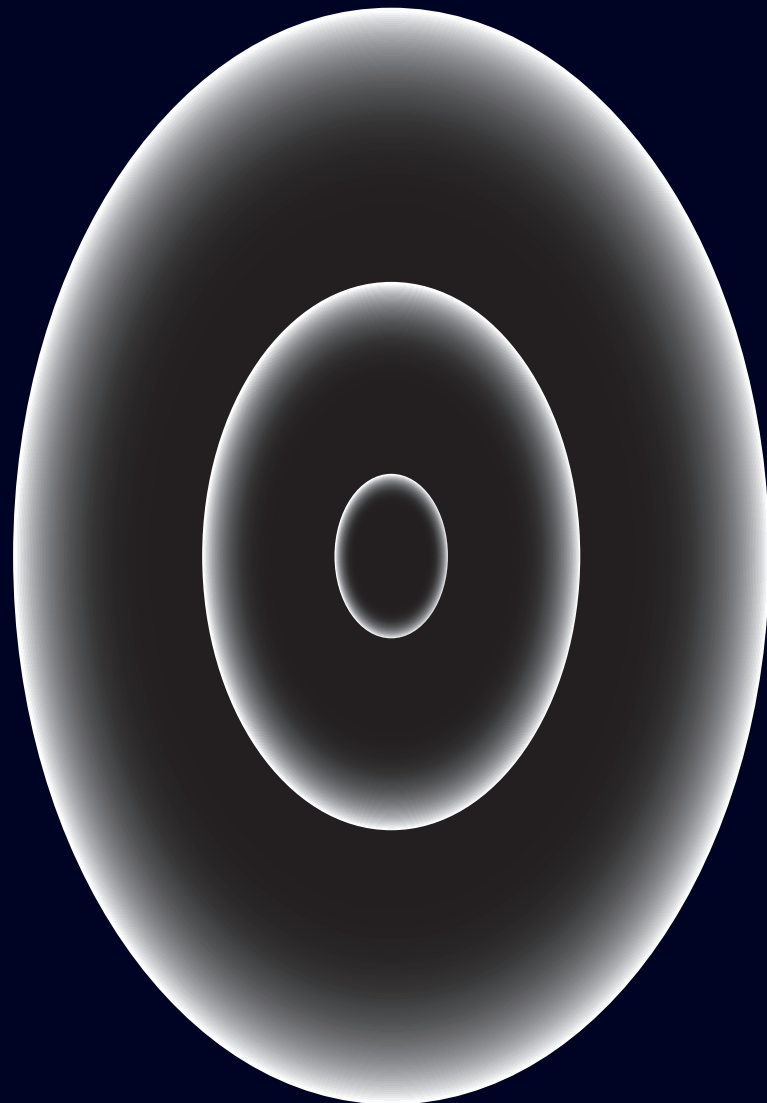
Chaque année, nous jetons des centaines de déchets sans les recycler. Alvy est une application de reconnaissance visuelle de déchets, qui permet de connaître leurs composants. [Cissé Aliou](#), [Hatchy Vladimir](#), [Korbi Youssef](#), [Lemaître Lauréline](#) : managers

## DATALAXY

Aujourd'hui, la collecte des données personnelles fait partie intégrante de l'expérience utilisateur sur Internet. En relation avec la RGPD et dans un souci de transparence et de clarté, Datalaxy présente un programme de datavisualisation des données Facebook de l'utilisateur. [Sikai Li](#) : designer numérique / [Yasmine Ben Khaled](#), [Solène Pyrizok](#), [Mathilde Zajac](#) : managers



EXOPLANÈTE  
TERRE



---

# EXOPLANÈTE TERRE, UN MANIFESTE

♦

Il y a cinquante ans, la vue de notre planète bleue depuis la Lune par la mission Apollo avait ouvert à une conscience globale sur la fragilité de notre « vaisseau spatial Terre ». Si cette vision avait fait basculer les imaginaires en contribuant à l'émergence d'une conscience écologique, elle n'a pas abouti à une communauté planétaire suffisamment solidaire pour empêcher les effondrements géo-climatiques provoqués par l'industrialisme humain.

Autour de ces réflexions, artistes et scientifiques s'inspirent et collaborent, croisant art & science en vue de nouvelles explorations de notre Exoplanète Terre. Outre les préoccupations écologiques, certains se posent légitimement la question « Feu le genre humain ? » et interrogent, par le prisme de l'art, des sciences et de leurs rencontres, les futurs plus ou moins désirables de l'humanité.

---

# UNE CONSTELLATION D'ÉVÉNEMENTS ARTS & SCIENCES

♦

## ÎLE DE FRANCE 2019-2020

♦

Une dizaine de structures culturelles – dont six en Essonne, département regroupant une part essentielle de la recherche en France – ont décidé de présenter leur programmation sous une bannière commune, Exoplanète Terre, pour faire le lien entre l'intérêt renouvelé pour les découvertes spatiales et technologiques et l'intérêt grandissant pour les micro-écosystèmes.

Une initiative regroupant le CAC Brétigny, le Festival SIANA à Évry, 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, NÉMO-Biennale internationale des arts numériques d'Île-de-France, La Science de l'Art-Biennale du Collectif Culture 91, le Domaine Départemental de Chamarande, l'ENS Paris-Saclay, le Festival Curiositas de la Diagonale Paris-Saclay, en lien avec le réseau TRAS (Transversale des Réseaux Arts-Sciences) et Makery, le média de tous les labs.

---

# PREMIERS RENDEZ-VOUS EXOPLANÈTE TERRE

PLUS D'INFORMATIONS:  
[WWW.EXOPLANETE-TERRE.FR](http://WWW.EXOPLANETE-TERRE.FR)

## GARDEN THE SKY WATER

COLLOQUE INTERNATIONAL INTERDISCIPLINAIRE  
CHAIRE ARTS & SCIENCES  
DU 12 AU 15 JUIN 2019

## ATTENTION TERRE

CRÉATION ARTISTIQUE  
ET RENCONTRES-PERFORMANCES  
DOMAINE DÉPARTEMENTAL DE CHAMARANDE  
MI-SEPTEMBRE 2019

## FEU LE GENRE HUMAIN?

BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES  
D'ÎLE DE FRANCE – NÉMO  
DU 3 OCTOBRE 2019 AU 9 FÉVRIER 2020

## WOOD WIDE WEB

L'INTELLIGENCE DES PLANTES EN QUESTION  
BIENNALE ARTS & SCIENCES  
AVEC LE COLLECTIF CULTURE 91  
PLUS DE 20 LIEUX PARTENAIRES EN ESSONNE  
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE 2019

## CURIOSITAS

FESTIVAL ARTS & SCIENCES  
EXPOSITION D'ŒUVRES, SPECTACLES ET ÉVÈNEMENTS  
LA DIAGONALE/UNIVERSITÉ PARIS-SACLAY  
DU 7 AU 17 NOVEMBRE 2019 À MASSY

## STRAY WORKER

RÉSIDENCE ET EXPOSITION  
CAC DE BRÉTIGNY, JANVIER 2020

---

SIANA DANS EXOPLANÈTE TERRE

♦

# NOS MÉTÉORES ARTS NUMÉRIQUES

EXPOSITION, ATELIERS, RENCONTRES  
PROPOSÉS PAR MARIE-JULIE BOURGEOIS  
ET BARTHÉLEMY ANTOINE-LÆFF,  
ARTISTES EN RÉSIDENCE EN 2019/2020

♦  
30  
♦

Un jour chimique se lève, nos météores filent à la vitesse de la lumière, replient l'espace sur leur passage pour retomber de nouveau sur Terre. Après avoir pollué la terre et les mers, l'éther est bientôt saturé de déchets de satellites. Témoins de la « grande accélération », *Nos Météores* dressent un bestiaire lumineux, minéral et poétique d'objets fracassés comme autant de rebuts génétiquement modifiés, terra-formés, pris dans un processus de recyclage artificiel. Notre désir d'accéder aux étoiles se trouve obstrué par ces vestiges abandonnés, et irrécupérables, nos pou-  
belles volantes non identifiées.

---

SIANA DANS EXOPLANÈTE TERRE

♦

# ALIENS IN GREEN EXPÉRIENCE THÉÂTRALE PARTICIPATIVE

PRINTEMPS 2020 À ÉVRY, PROGRAMMATION EN COURS  
CRÉÉ AUX « HUMAN TECH DAYS » À BOURGES  
EN JANVIER 2019 À L'INITIATIVE D'EWEN CHARDRONNET  
(EXOPLANÈTE TERRE / MAKERY)

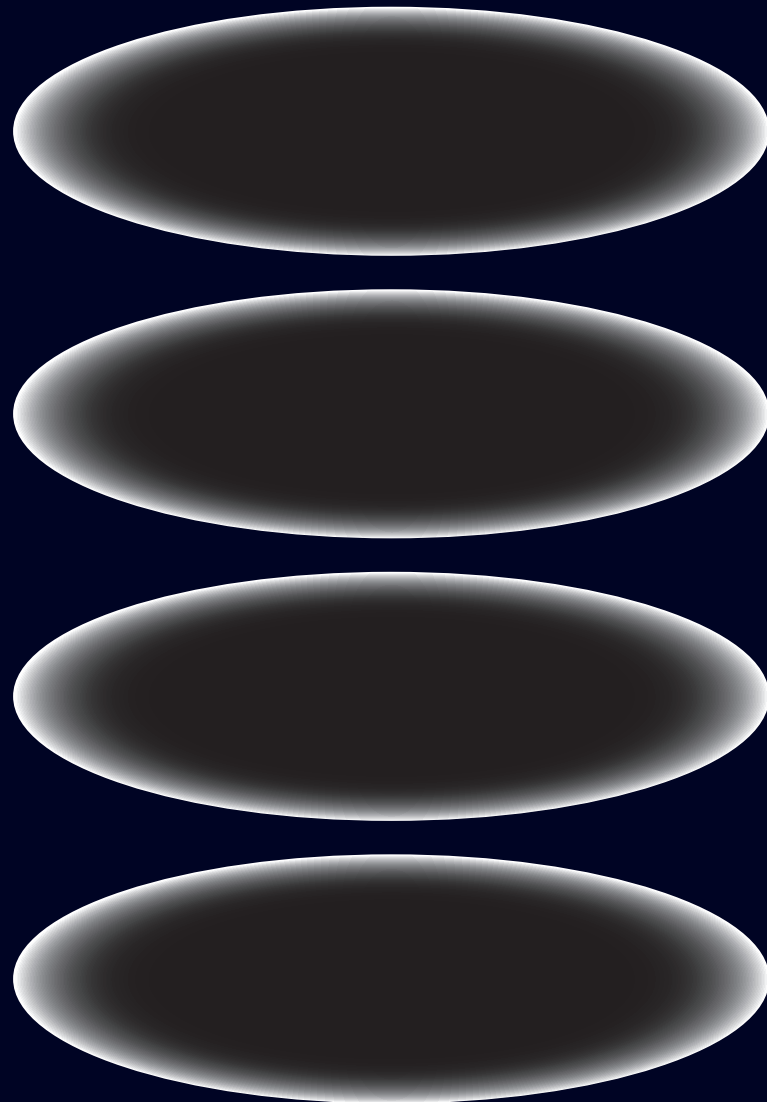
♦  
31  
♦

Les Aliens in Green sont antagonistes aux Men in Black. Les Aliens in Green sont des écologistes extra-terrestres descendus sur Terre pour étudier les absurdités du comportement des humains face aux effondrements écologiques qui menacent leur existence même ; ils s'intéressent particulièrement aux effets toxiques de perturbateurs endocriniens, au lobbying des industries pétrochimiques, agricoles et pharmaceutiques...

Pédagogique, ludique et participative, cette expérience théâtrale se termine par un banquet, partagé avec le public, qui mêlera saveurs et savoirs... de l'écologie positive en quelque sorte !

---

+  
SIANA  
+





---

## CRÉATION ARTISTIQUE & ACTION CULTURELLE

♦

Siana est le Centre de Ressources pour les cultures numériques en Essonne et pour le Sud Francilien.

Labellisée « Fabrique de culture » par la Région Ile-de-France en 2014, nous avons défini plusieurs missions transversales : créations et résidences artistiques, formations et e-inclusion et Centre de ressources et de rencontres.

### Les artistes

L'accompagnement des artistes est notre première mission ; au fil des années et des Biennales, nous avons révélé des dizaines de créateurs et nous avons aussi construit un catalogue de diffusion d'œuvres autour d'une quinzaine d'entre eux : Tomek Jarolim, Barthélémy Antoine-Iœff, Marie-Julie Bourgeois, Flavien Théry, Fred Murie, Jérôme Saint-Clair, Martin de Bie, Brice Roy, Kevin Lesur, André Berlemont, Franck Weber, Olivier Ratsi, Julien Levesque, Michel Bertier et Benoit Giffard.

### Nos partenaires d'action culturelle

Premier équipement culturel de proximité en France, les bibliothèques / médiathèques ont vu leurs missions renouvelées avec l'essor du numérique, la dématérialisation des ressources, et la transformation des usages. Depuis 2012, nous construisons avec elles des propositions répondant aux nouvelles pratiques de leurs publics : sensibilisations aux arts numériques, visites d'exposition à Siana ou en Ile-de-France, rencontres avec des artistes ou ateliers créatifs de tous niveaux.

---

## CRÉATIVITÉ & HUMANITÉS NUMÉRIQUES

♦

Siana est née en 2005 de la volonté d'enseignants-chercheurs des écoles de l'Institut Mines-Télécom d'Évry de confronter leurs travaux, leurs recherches et leurs questionnements à la démarche d'artistes car ils pressentaient que ces outils numériques transformeraient profondément nos pratiques culturelles et sociales. Depuis, les activités de Siana se sont diversifiées tout en gardant un pied dans l'enseignement supérieur, et notamment les grandes écoles de la Ville d'Évry-Courcouronnes, dans lesquelles nous faisons intervenir des artistes associés de longue date.

### Ateliers de Créativité

UE Creative Coding à l'ENSIIE, 2<sup>e</sup> année (animée par des artistes depuis 2014), UE Création numérique, licence Arts du Spectacle de l'UEVE (Marie-Julie Bourgeois).

### Histoire de l'art

UE Histoire des arts numériques dans la Licence Arts du Spectacle (Marie-Julie Bourgeois), UEL Introduction aux arts et cultures Numérique (coordonné par SIANA).

### Rencontres artistiques

Semaine de la Créativité et de l'Innovation (Depuis 4 ans SIANA invite et expose des artistes pour des rencontres avec les étudiants ingénieurs et managers de l'Institut Mines-Télécom Business School et TSP), Majeure Inventivité digitale-Designer Ingénieur Manager (SIANA est partenaire associé à ce parcours de 3<sup>e</sup> année inter-école en mode projet entre TSP, Institut Mines-Télécom Business School et ESAD de Reims).

---

## CREAC CONVENTION RÉGIONALE D'ÉDUCATION ARTISTIQUE

♦

Ce qui nous lie... Qu'est-ce qu'on fabrique ensemble ?

Projet co-construit avec l'atelier Canopé 91, pour les Lycées Professionnels Auguste Perret (Evry-Courcouronnes), Jacques Prévert (Combs-la-Ville) et la Faculté des Métiers de l'Essonne, de 2018 à 2021. Le programme se base sur les 3 piliers de l'EAC : acquisition de connaissances grâce aux outils pédagogiques innovants de Canopé, pratique artistique avec montage d'exposition et ateliers créatifs, et rencontre de l'œuvre et de l'artiste dans des visites et ateliers de médiation.

### ♦ 3 parcours thématiques

— Jeux Vidéo

Des bornes d'Arcade, en passant par le level design et l'expérience utilisateur, nous proposons aux élèves de se réapproprier le jeu vidéo, du côté de la création, avec les One Life Remains, les Graffiti Research Lab, et l'association CoinOp Legacy.

— Objets Connectés

Se pencher sur les outils numériques et les dispositifs connectés qui ne cessent de se perfectionner et de se démocratiser, sous l'angle de l'évolution technologique et du rapport aux données collectées par les machines... avec Julien Levesque, les Graffiti Research Lab.

— Cartographie

Qu'elles soient sensibles, participatives, les cartographies permettent de s'approprier voire redécouvrir un territoire, qu'il soit à l'autre bout du monde ou qu'on y vive au quotidien. Nous faisons appel à Catherine Jourdan, Julien Levesque, Tomek Jarolim.

---

## PÉDAGOGIES ET E-INCLUSION

♦

De 2013 à 2017, Siana a piloté un programme d'e-inclusion financé par la Région Ile-de-France, et centré sur la découverte et l'appropriation des cultures « populaires » du numérique. Des actions étaient déployées tout au long de l'année autour de plusieurs objets numériques et artistiques, du jeu vidéo au blog en passant par les cartoparties. Notre expérience de terrain nous a poussés à diversifier nos propositions, notamment devant le constat d'une forte demande sur l'utilisation des réseaux sociaux numériques : comment être un utilisateur conscient, et s'en servir pour une recherche d'emploi, garder le contrôle de son identité numérique ? Nous avons produit un référentiel de formation à destination de publics très diversifiés, qui est venu compléter notre éventail de savoir-faire.

Siana est aujourd'hui associé à différents programmes relais, au côté d'associations d'éducation populaire comme les Petits Débrouillards et Planète Science : APTIC, sur les problématique d'illectronisme et la Micro-Folie du Centre Commercial Evry II, émanant de la RMN-GP, et proposant des espaces de médiation et de fabrication sur les arts et culture numérique, le CLAS des Maisons de Quartier de la Ville sur l'éducation aux médias et à l'image.

### Nos partenaires pédagogiques

Les équipements socioculturels de la Ville d'Évry-Courcouronnes, le service de la Petite Enfance autour de « La Quinzaine des Ecrans », le PLIE (FSE), Réseau Cultures du Cœur Essonne, antenne d'Évry de l'UTL Essonne, Les Écoles élémentaires, les Collèges et les Lycées d'Évry-Courcouronnes.

---

## PARTENAIRES & SOUTIENS

---

### ORGANISATEUR



---

### PARTENAIRES ORGANISATEURS



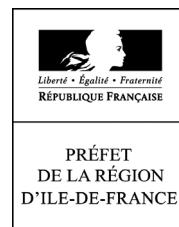
Projet en réseau  
**Exoplanète  
Terre.fr**

---

## PARTENAIRES & SOUTIENS

---

### SOUTIENS



**évrÿ  
courcouronnes**



---

## SIANA

♦

Le Festival Siana,  
l'imaginaire des technologies  
est proposé et organisé par  
**L'Équipe SIANA**

Délégué Général  
**Hervé Pérard**

Directeur artistique  
**Nicolas Rosette**

Chargée de Production  
**Auriane Pichon**

Chargée de Médiation et pédagogie  
**Léa Giraux**

Assistante relations publiques  
**Paloma Dodement**

Assistante des actions pédagogiques  
**Karène Aguiar**

Visuel et design graphique  
**Helmo**

Imprimeur  
**Gyss**

Bureau de l'Association

**Jean-Christophe Frachet**

Président

**Valérie Le Boudec**

Trésorière

**Laurent Martin**

Secrétaire

et **Mouloud Irbah**

Conseil Scientifique  
et Artistique commun  
à Exoplanète Terre

**Julie Sauret**

**Gilles Alvarez**

**Sandrine Le Flohic**

**Pauline Dorkel**

**Céline Poulin**

**Didier Schwechlen**

**Julie Sicault Maillé**

**Ewen Chardronnet**

**Jean-Marc Chomaz**

**Marc-Williams Debono**

---

## REMERCIEMENTS

♦

### À la Ville d'Évry

et notamment à Stéphane Baudet,  
Danielle Valero, Alain Casedevant,  
Zine-Eddine Mjati, David Lafaye,  
Adrien Ferraud, Florence Dimier  
et Valérie Benoît

### À l'Agglomération

**Grand Paris Sud /**

**Seine-Essonne-Sénart**

et notamment à Michel Bisson,  
Jean-Jacques Grousseau,  
Rebecca Leppik, Corinne Boulet  
et Laurence Paulet-Colas

### Au Conseil Départemental de l'Essonne

Aurélie Gros, Christophe Popovics  
et le service culturel

### Au Conseil Régional Ile-de-France

Fabien Monsinjon, Delphine  
Barberolle et Karine Fontrier

### À l'ENSIE

et notamment à Catherine Dubois,  
Nassim Khider, Théo Cabrero  
et à Youcef Sidi-Moussa, Raul, Titi,  
Kober Mputu, Sandrine Costerisant,  
et au BDE

### À Télécom SudParis et Institut Mines-Télécom Business School

et notamment à Christophe Digne  
et Denis Guibard, Pierre-Antoine  
Chardel, Flavien Bazenet, Sandrine  
Bourguier, Cécile Briant-Mémin  
et Olivier Martinot

### À l'Université d'Évry Val-d'Essonne

Saïd Mammar, Réjane Vallée,  
Gérard Porcher, Laredj Benchikh  
et Stéphanie Cardon

### À l'atelier Canopé 91

et notamment Mouloud Irbah,  
Isabelle Simonin, Sidonie Richon  
et Benoît Lemeunier

### À l'AFUL Agora d'Évry

Pascal Lohier, directeur technique

---

## LES LIEUX DU FESTIVAL



**PLACE DE L'AGORA, CENTRE COMMERCIAL  
ÉVRY-COURCOURONNES**

PRENDRE LES ASCENSEURS  
FACE À L'ENTRÉE DE LA MÉDIATHÈQUE

**EXPOSITION LE PRINCIPE DE GLADOS**  
4ÈME ÉTAGE  
**ENJEUX ÉTHIQUES À L'ÈRE DIGITALE**  
ATELIER CANOPÉ DE L'ESSONNE  
2ÈME ÉTAGE



### Comment venir à Evry ?

#### En RER

RER D station Évry-Courcouronnes  
Direction Corbeil-Essonnes  
Depuis gare de Lyon, 40 minutes  
[www.transilien.com](http://www.transilien.com)

#### En bus

Les réseaux de bus TransEssonne et TICE desservent Évry  
[www.albatrans.net](http://www.albatrans.net) & [www.bus-tice.com](http://www.bus-tice.com)

#### En voiture

Autoroute A6 direction Lyon, sortie Évry centre  
N7 et Francilienne N 104  
Stationnement au Parking Agora Les Terrasses



# SIANA

EXPOSITION  
RENCONTRES  
ATELIERS

L'IMAGINAIRE  
DES TECHNOLOGIES

ÉVRY  
COURCOURONNES  
DU 28 MARS  
AU 4 MAI  
2019

