

Appel à candidatures



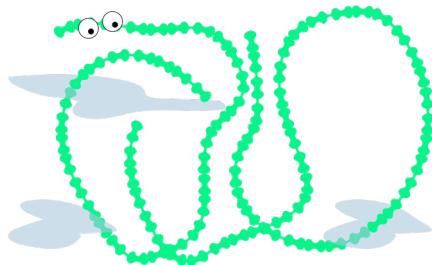
L'eau comme horizon

École d'été arts-sciences-citoyens
dans le cadre du Festival de l'Eau

Du 18 au 22 mai 2026 - Labs créatifs
EPF Engineering School - Saint-Nazaire

Les 23 & 24 mai 2026 - Week-end public
Chapelle des franciscains - Saint-Nazaire

Useful Fictions · 6



L'école d'été de recherche-création Useful Fictions · 6 de l'Institut Polytechnique de Paris s'associe avec Athénor - CNCM* dans le cadre du Festival de l'Eau. Cet évènement fait dialoguer créations musicales, sonores et artistiques avec l'environnement paysager nazairien, ses sites naturels et fluviaux, urbains et industriels. L'édition 2026 aura pour thème l'Eau, la façon dont elle habite les paysages si variés des environs de Saint-Nazaire des zones humides protégées, des marais de Brière, aux chantiers navals et sites industriels, pétroliers ou chimiques. L'une des questions centrales sera alors comment tisser de nouveaux liens avec cet élément liquide pour en partager la ressource, adapter les usages et en respecter les limites ?

Sixième édition de l'école d'été lancée par la Chaire arts & sciences, "Useful Fictions" est désormais portée par le programme Useful Fictions Lab du centre interdisciplinaire SPIRAL (Science, People, Imagination, Research, All Linked !) de l'Institut Polytechnique de Paris (IP Paris), avec le soutien de la Fondation Daniel et Nina Carasso.

*Athénor est un centre national de création musicale basé à Saint-Nazaire. Dirigé par le musicien Camel Zekri, il développe un projet d'expérimentation musicale où le sonore dialogue avec les sciences, les technologies, le vivant et les autres disciplines artistiques.

Athénor est à la fois un lieu d'accueil en résidence et de soutien aux artistes, un lieu de formation des publics à l'écoute et à la pratique artistique, un lieu de diffusion qui propose différents festivals tout au long de l'année.

Partenaires :

- Centre SPIRAL | IP Paris
- Laboratoire d'Hydrodynamique (LadHyX), CNRS, École polytechnique | IP Paris
- ENSTA | IP Paris
- École des Arts Décoratifs Paris (EnsAD)
- EPF Engineering School Saint-Nazaire
- Blue Lab Saint-Nazaire
- Médiathèque Etienne-Caux de Saint-Nazaire
- Parc naturel régional de Brière

Avec le soutien de la Fondation Daniel et Nina Carasso

Vidéos des précédentes éditions :

- Useful Fictions · 1 : Prendre la mesure | 2019
- Useful Fictions · 2 : Prendre racine | 2021
- Useful Fictions · 3 : Symbiose(s) | 2023
- Useful Fictions · 4 : Faire Corps | 2024
- Useful Fictions · 5 : Atmosphère, atmosphères | 2025

**Faire dialoguer enjeux/citoyens, monde universitaire et pratiques artistiques.
Explorer l'interdépendance de nos/environnements vivants et technologiques.**

Une école d'été internationale arts-sciences- citoyens

- Un **appel à candidatures international** pour une vingtaine de participant.e.s sélectionné.e.s par un comité interdisciplinaire
- **5 Labs de recherche-création** encadrés par des binômes artiste/scientifique
- Une **semaine intensive de création** sur le campus de EPF Engineering School et au Blue Lab | Saint-Nazaire
- Un **week-end public d'exposition, de performances et de conférences** à la Galerie des Franciscains et à la médiathèque Etienne-Caux | Saint-Nazaire

L'opportunité pour les participant.e.s et encadrant.e.s de croiser leurs savoir-faire et disciplines au sein de Labs créatifs, de bénéficier des fablabs et outils du campus afin de créer un dispositif innovant qui sera présenté au public à la Galerie des Franciscains au cœur de Saint-Nazaire.

Modalités d'inscription & infos pratiques

L'appel à candidatures est ouvert à toute personne motivée et curieuse, sans condition d'âge ni de diplôme, pour constituer des équipes pluridisciplinaires et paritaires. Le nombre de places est limité à 4 participants.e.s par Lab.

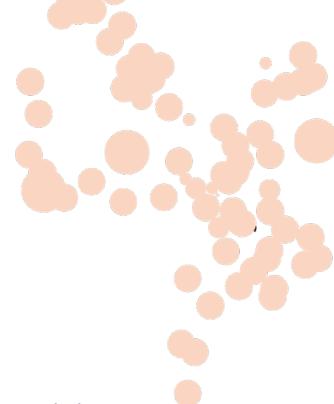
Chaque candidat.e peut candidater à 2 Labs maximum.

L'hébergement, les petits déjeuners et dîners sont intégralement pris en charge par l'Ecole d'été du lundi 18 au dimanche 24 mai ; le transport et les repas du midi sont à la charge des participants. L'hébergement à Saint-Nazaire est pris en charge pour les non-nazairiens à partir du dimanche 17 mai au soir. Une aide aux transports est éligible aux candidat-e.s non nazairiens et internationaux sur demande motivée.

Dossier à remplir en ligne : [CANDIDATURE](#)

Date limite de candidature : dimanche 8 mars, minuit UTC+2





L'eau comme horizon, horizon dans l'espace de l'aube à l'aube, horizon dans le temps des origines au couchant.

Avis de Grand frais, *La mer grossit. L'écume blanche qui provient des lames déferlantes commence à être soufflée en traînées qui s'orientent dans le lit du vent.* Le ciel est un océan renversé. Sur les aérosols marins, embruns évaporés, se forment les nuages. L'eau est salée, elle se souvient de l'écume du temps, de tous ces moments perdus dans l'oubli... comme... des larmes dans la pluie.

Cycle recommencé, l'eau ruisselle, charrie les alluvions jusqu'à l'estuaire, stratifie le passé dans l'errance du fleuve, dans la boue noire des tourbières. Sur la Grande Brière Mottière comme sur la Loire, subsistent encore les échos des langues celtes, *bredh, brai*, la boue et *Liga le limon*.

Plonger, laisser l'eau me porter et regarder le soleil se fragmenter en rayon à la traversée de la surface liquide. Je sais toujours la gravité et pourtant elle n'affecte plus mon corps, je ne vois pas l'eau mais je sens sa masse s'ajouter à chaque mouvement et m'entraîner dans sa danse. L'interface avec le ciel est noire sur l'horizon et la lueur diffuse du fluide emprisonne mon regard, je n'ai pas appris comme les créatures aquatiques à écouter l'espace.

Ainsi l'eau nous est proche et étrangère, nous la voyons comme une interface qui nous sépare du monde liquide, qui réfléchit le ciel et la lumière du couchant, une ligne rejetée à l'infinie. Nous ne pouvons rester sous l'eau que le temps d'une plongée, la vie en est sortie au cours des âges mais nous avons perdu la faculté de l'habiter. L'eau a façonné le territoire, et l'homme en modifie le paysage en travaillant avec elle, cultivant les tourbières ou contre elle comme lors de l'assèchement des marais de Donges par la compagnie De Bray sur ordonnances royales.

L'eau et les hommes ont partie liée, pouvons-nous échanger nos rôles pour nous comprendre, devenir l'autre, comme nous devons devenir plante, animal, pluie, vent, marécage, océan, ciel ... pour inventer les mondes à advenir ?

L'eau, l'air, la terre, le feu sont des communs, ni biens, ni espaces, ni éléments, mais entités agissantes parties prenantes du vivant. Les Briérois(e)s le vivent depuis bien avant 1838 où l'indivision des marais de Brière a été formalisée, un commun avec les plantes, les algues, les poissons, les oiseaux, un commun avec la bande de sable qui le sépare de l'estuaire, les eaux indolentes du Brivet, la respiration entre flot et jusant.

Peut-être ne faut-il devenir, mais simplement nous rappeler que nous sommes humus, tourbe, marécage, rivière, vent, courant, et *du piège, tu es pris, tu fais une demeure, le labyrinth*.

Chacune des cinq propositions d'atelier interroge notre rapport à l'eau, dans le temps, l'espace, la mémoire et les empreintes sonores que nous laissons l'un sur l'autre.

Pour cette édition dont le thème contient les enjeux liés à l'eau, une performance de l'artiste Diane Schuh ainsi qu'une table ronde à la suite d'une séance de cinéma, autour des questions arts et sciences sont prévues.

Useful Fictions • 6

L'eau comme horizon

Sur le campus de l'EPF Engineering School | Saint-Nazaire

Comment le dialogue entre arts, design, sciences et société permet-il de questionner les liens d'interdépendance entre les environnements vivants et technologiques, humains et non-humains ? Quels récits pour inventer et faire advenir des futurs désirables, partagés, et respectueux de notre planète et de ses limites ?

En alliant recherche-création, innovations pédagogiques et événements publics, la série des Écoles d'été Useful Fictions participe d'une volonté de réflexion étendue et coopérative sur ces sujets. Useful Fictions privilégie l'expérience sensible, la formation par la pratique, les projets et rencontres pluridisciplinaires ainsi que des formats originaux renouvelant les rapports avec les publics. La question de la compatibilité des modèles de société avec les ressources planétaires et celle du respect de la biodiversité sont parties intégrantes des protocoles d'innovation et de création mis en œuvre pour concevoir des modes d'être au monde et des récits de futurs à la fois durables et désirables.

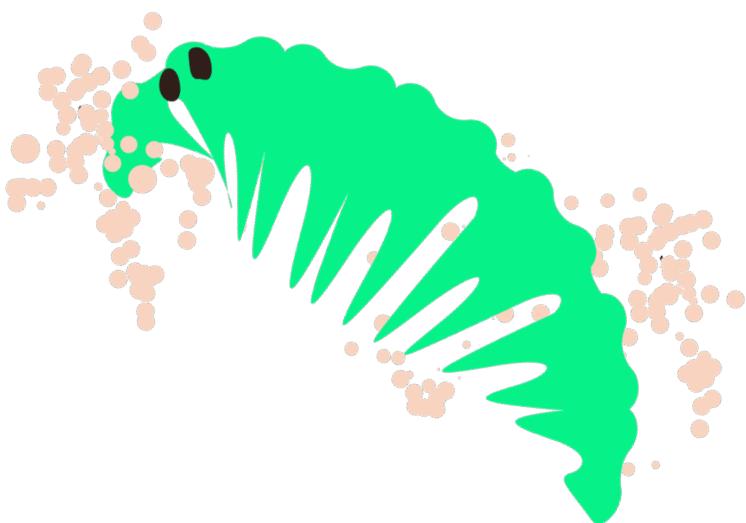
Pour sa sixième édition, Useful Fictions explorera le thème de l'eau sous tous ses horizons en lien avec le Festival de l'Eau.

Week-end public à la Galerie des Franciscains | Saint-Nazaire

Pendant une semaine, une vingtaine de participants encadrés par des binômes chercheurs / artistes vont questionner l'eau et ses horizons, pour inventer un dispositif éphémère - installations artistiques, performances, ateliers interactifs - pour, le temps d'un week-end, ouvrir et partager ce débat sensible et créatif.

Week-end public à la Galerie des Franciscains | Saint-Nazaire

**Samedi 23 mai : 14h-21h
Dimanche 24 mai : 10h-17h**



– Lab 1 –

Le Labyrinthe

Encadrants :

Jean-Marc Chomaz - Enseignant chercheur, Artiste Physicien | Laboratoire d'Hydrodynamique (LadHyX), CNRS | École polytechnique, Institut Polytechnique de Paris

Camel Zekri - Musicien, Directeur artistique | Athénor - Centre National de Création Musicale, Saint-Nazaire

Quentin Benelfoul - Artiste designer | Indépendant

L'eau du Labyrinthe au creux de mon oreille vibre à la pression de l'air, aux déplacements de ma tête. Trois arches enchevêtrées, deux océans minuscules, leurs rives bordées de cils en captent le frisson.

Le bruit du monde, l'attraction de la Terre se mêlent aux mouvements de mon corps. Musique et danse ne font qu'un dans la fusion de mes sens.

Pourquoi ne pas essayer de partager ma perception en échangeant des vibrations, non seulement à travers l'air, mais aussi à travers l'eau, la Terre, la lumière et le vent, comme une caresse qui irise l'eau de ta peau ?

L'atelier se propose d'étendre les façons de produire et de percevoir le son en impliquant l'ensemble du corps et des milieux qui nous entourent. La notion de son se déploiera aux vibrations de l'air, de l'eau, de leur frontière, de la lumière entre le Ciel et l'Eau. Les modes de jeux des musiciens seront augmentés modifiant, déformant, générant le son, la voix par des programmes électroniques captant le mouvement de leur corps. Une partie de cette matière sonore sera pensée pour être émise par des dispositifs physiques simples sur des bassins. En traversant l'eau, les rayons lumineux se déformeront par réflexion, transmission et réfraction et révéleront les infimes déformations de sa surface.

Une surface d'eau est une membrane tendue par la tension de surface mais aussi par la gravité qui veut sans cesse restaurer l'horizontalité. Les vibrations de cette surface constituent des ondes qui propagent l'énergie horizontalement, comme les ondes sonores propagent l'énergie vibratoire de compression dans les trois dimensions de l'air. Mais les ondes de surface sont plus complexes, leur dynamique dépend de leur longueur d'onde et de la profondeur d'eau : les bassins peuvent être minuscules, propageant des ondes rapides ou gigantesques, avec des vagues et des embruns.

Par exemple, nous avons déjà positionné des accélérromètres sur une guitare pour capter le geste musical, le geste corporel et utilisé ces signaux en temps réel pour transformer le son de divers instruments et la voix. Un programme permet d'assigner au capteur qui possède deux directions sur trois axes, des paramètres variables de transformation sonore. Tous ces éléments liés aux gestes, permettent de s'ouvrir au souffle, à la respiration, au mouvement et de questionner le corps comme partie prenante du mode de jeu.

Le projet vise à adapter l'analyse et la transformation du son au milieu de propagation – la surface de l'eau, la peau – afin de considérer la vibration comme un langage, comme une nouvelle expérience sensorielle, un son que l'on peut toucher, un son qui se propage sur un corps liquide, un son que l'on peut voir sous forme de plis de lumière.

Profil des candidats

Nous recherchons des personnes au profil artistique et/ou scientifique, **artisans, artistes, codeurs, designers, architectes, makers, hackers, ingénieurs, bidouilleurs, chanteurs, musiciens, facteurs d'instrument, danseurs** qui s'intéressent au corps, au geste musical, à l'eau, à la réflexion du soleil, aux échos du monde, au souffle, au toucher, au vent, à l'air... pour faire groupe et monter en commun des installations éphémères interactives de sons et de gestes étendus et jouer...

Mots clés

#vibration, #perception, #liquide, #lumière, #son, #corps, #instruments, #labyrinthe

– Lab 2 –

The Sound of Silence

Encadrant.e.s :

Julie Everaert - Artiste plasticienne, Doctorante arts et sciences | Laboratoire d'Hydrodynamique (LadHyX) | École polytechnique, Institut Polytechnique de Paris

Yann Le Jeune et son équipe - Géoarchéologue | UMR 6566 CReAAH, Rennes
Chercheur en robotique molle | Université de Nantes

“The Sound of Silence” se déroule comme un atelier de recherche-création intensif, alternant observation des fossiles, expérimentations de lecture (sonification, captation), prototypage et mise en forme sculpturale. Il aboutira à une série d’objets/structures/installations - activées, sonores et/ou mouvantes - présentées comme fragments d’un récit évolutif fictif.

Ce Lab se déploie à partir des fossiles du Parc naturel régional de Brière, considérés comme des archives silencieuses et des surfaces d’enregistrement du temps. Les stries fossiles des cernes du bois, des micro-organismes planctoniques, des pollens, proches des sillons d’un disque vinyle, sont envisagées comme des lignes à lire, à détourner et à transformer. Les strates et empreintes laissées dans la roche par des organismes disparus, porteurs de formes et de rythmes latents.

À travers une approche libre et poétique, ce Lab offre aux participant·es un espace de production collective **pour traduire et réactiver ces traces du passé à l'aide d'outils de lecture analogiques, logiciels et sculptures en mouvement.**

“The Sound of Silence” fait écho aux carottages réalisés dans les profondeurs de la tourbe : une mémoire révélée par la sonification des données et l'utilisation des technologies actuelles (impressions 3D, soft robotics, matériaux en mouvement, etc). Ces traces sont lues et mises en vibration. Cette traduction en sons et mouvements ne vise pas la reconstitution, mais la production d'une fiction spéculative située entre arts, géosciences et archéologie.

Par la robotique molle, les fossiles sont prolongés en structures gonflables et sensibles, capables de déployer des comportements émergents. Les traces s'animent alors. Ces robots fabuleux prennent la forme de sculptures qui s'activent (capteurs, Arduino, etc), issus d'une branche alternative de l'évolution, une fausse remontée temporelle activée dans le présent.

Ancré dans les milieux aquatiques et écologiques de la Brière, le projet explore un naturalisme décalé et des imaginaires du vivant, interrogeant le réusage du fossile comme interface sensible entre temps profonds et technologies contemporaines.

Nous pourrons utiliser un lecteur vinyle, des enceintes, du silicone, latex, limaille de fer, des aimants, petites pompes, pipettes, capteurs, Arduino, filaments 3D... Le matériel listé constitue une base de travail ; les participant·es sont encouragé·es à apporter leurs propres outils, capteurs, instruments ou matériaux spécifiques.

Profil des candidats

Pensé comme un espace de co-création collective, ce Lab vise à rassembler des sensibilités et des compétences diverses au sein d'une équipe pluridisciplinaire, aux profils hybrides. Les profils mentionnés ci-dessous esquisSENT une direction, sans en fixer les limites ; toute personne désireuse d'explorer, d'expérimenter et de contribuer à cette recherche est invitée à nous rejoindre : **ingénieurs, scientifiques, artistes sonores, sound designers, compositeurs, makers, bricoleurs électronique, chercheurs matériaux souples / 4D / textiles / soft-robotics, artisans, souffleurs de verre, origamistes, designers, paysagistes, écologues, archéologues, programmeurs, codeurs, concepteurs 3D, biologistes, physiciens, océanographes...**

Mots clés

#fossile, #sculpture, #mouvement, #sonification, #microorganisme, #softrobotic, #programmation, #strate, #gonflement

– Lab 3 –

Cycles et ressacs pour une jam-session hybride

Encadrant.e.s :

Olivier Doaré - Chercheur | ENSTA | Institut Polytechnique de Paris

Raphaël Forment - Musicien, Chercheur en musicologie, Concepteur | Indépendant

Ce Lab aura pour objectif de créer un dispositif hybride, aussi bien installation artistique qu'Instrument de musique. Il s'adresse à tous ceux qui accordent du prix à l'improvisation, au DIY et qui ont un certain goût pour l'expérimentation sonore. Nous construirons ensemble un réseau interconnecté de machines musicales, chacune possédant une identité et un rôle unique. Ces machines dialogueront avec le public et les artistes :

- via des données capturées autour de l'espace d'exposition et des instruments,
- via du code informatique transmis sur le réseau aussi bien par le public que par les artistes.

L'interaction avec les machines se fera au travers de langages de programmation simples et performatifs, pensés pour l'improvisation musicale (live coding). L'installation a pour vocation de constituer un espace de jeu. Les musiciens dirigeront les machines, qui seront elles aussi capables d'improviser autour des instructions reçues ou de jouer seules sans intervention externe. Il s'agira, en somme, de prendre part à une jam session cybernétique ! Cet atelier invite les participants à réfléchir à la manière dont une installation artistique peut être transformée par l'intervention de ceux qui la traversent. Le dispositif existera sous deux états :

- En l'absence d'humains, l'installation "rêve". Un flot sonore autonome et génératif occupe l'espace. Les agents numériques suivent le courant, s'écoutent et se répondent, dialoguent entre eux.
- L'arrivée d'agents humains déforme la surface. Le ressac numérique transforme radicalement la nature de l'installation, qui devient un ensemble turbulent.

Profil des candidats

Cet atelier est pensé comme un moment de co-création. Nous sommes à la recherche de certains profils type pour constituer une équipe pluridisciplinaire. Cette liste n'est bien entendu pas exhaustive et nous recommandons à toutes les personnes intéressées de nous rejoindre :

- **Artistes plasticiens / scénographes** : pour concevoir la mise en espace physique de l'installation (lumière, matières, structure) et sortir de la simple "projection sur écran".
- **Musiciens & improvisateurs** : curieux d'interagir avec des algorithmes et d'intégrer leurs instruments (acoustiques ou électroniques) dans un réseau numérique do it yourself.
- **Développeurs / Creative Coders** : pour programmer les comportements des agents autonomes et explorer les protocoles de communication réseau et de rétro-action.

Au niveau des aspects techniques, les outils et technologies explorés sont :

- Live Coding : Sova (moteur événementiel multi-joueur), TidalCycles, SuperCollider, Pure Data / Plug Data, etc.
- Hardware : Ordinateurs, Raspberry Pi, Capteurs, Caméras, Dispositifs physiques de mise en résonance (eau/matière).
- Protocoles : MIDI, OSC, Ableton Link.

Mots clés

#musique, #installation, #instrument, #DIY, #machines, #algorithme, #programmation, #livecoding

– Lab 4 –

Strates : Imaginer des mondes perméables

Encadrantes :

Sarah Bouthier - Maître de conférences en littérature anglaise | Département des langues, École polytechnique

Meghann Cassidy - Maître de conférences en philosophie et en langue et littérature anglaise | Département des langues, École polytechnique

Delphine Lamand - Comédienne, Metteuse en scène | Indépendante

Comment habiter ce monde dont nous avons hérité ? Comment arpenter des espaces devenus impraticable ? Comment penser et agir alors que les possibilités de mouvement et d'être apparaissent tracées d'avance, construites dans l'architecture et le tissu même de nos cités, de nos outils, de nos langages ? Pour contourner cette architecture, nous nous tournerons vers les espaces lisses de l'eau qui portent et transportent de la matière jusqu'aux rives, plages, roches, tuyaux, habitats et atmosphères.

Les sphères terrestres, les estuaires, nos corps et nos cellules contiennent autant d'espaces lisses à travers lesquels nous aimeraissons errer, en poésie, en narration, en mouvement corporel. Dans ce Lab, notre objectif est d'écrire cette eau et ses étendues afin de permettre à l'eau et à ses possibilités d'expression et d'action d'influer sur nos modes de pensée et d'infiltrer notre monde.

Par l'écriture et la performance, nous explorerons les surfaces qu'elle façonne – le marais, la vase, le sable, le ciel – pour voir, écouter, sentir les différentes façons d'être, d'agir, de se mouvoir qu'elles rendent possibles. Mais l'eau n'est pas qu'une plate étendue : nous rompons également sa surface pour pénétrer ce milieu qui donne à la fois la sensation d'être porté.e et connecté.e en permanence à notre environnement et une liberté de mouvement plus grande car ce qui nous relie aux autres est toujours-déjà là. Enfin, nous tenterons de faire sentir les strates de chair, de roche, de gravier et de sable auxquels l'eau apporte de la matière, mais qui la soutiennent également. Nous aimeraissons beaucoup allier une perspective géologique à nos créations poétiques et performatives. Nous espérons ainsi exposer l'eau et ses porteurs à d'autres formes de perception et de langage.

Profil des candidats

Nous recherchons des personnes au **profil artistique et/ou scientifique**, qu'elles soient amatrices ou professionnelles : **des écrivains, des artistes** (arts vivants et visuels), **des géologues, des spécialistes en hydraulique** et tout **spécialiste qui travaille sur l'eau et ses espaces**. Des personnes **locutrices d'une langue celtique** et qui ont envie de réfléchir à la manière dont l'eau est pensée dans cette langue peuvent également trouver leur place dans notre Lab. **Toutes celles et ceux qui s'intéressent à la question de l'eau et ont envie d'écrire et de monter une petite performance autour des axes énoncés ci-dessus sont les bienvenus.**

Le Lab prendra la forme suivante : quelques visios préliminaires pour stimuler l'écriture avant la semaine de création, puis, pendant la semaine de création, une mise en commun de nos textes, un nouveau travail dessus, puis la mise en scène d'une lecture performée ou d'une performance à la Médiathèque de Saint-Nazaire et dans la Galerie des Franciscains où nous comptons également exposer nos textes. Laissons-nous inonder et imaginons sur terre un monde plus perméable!

Mots clés

#écriturecreative, #performance, #strates, #mouvement, #permeabilité, #transformation, #habitabilité

– Lab 5 –

L'Eau en chambre noire : images, flux et corps en immersion

Encadrant.e.s :

Giancarlo Rizza - Directeur de recherche CEA | Laboratoire des Solides Irradiés (LSI) | Institut Polytechnique de Paris

Pierre Bourdon - Ingénieur d'études CEA | Laboratoire des Solides Irradiés (LSI) | Institut Polytechnique de Paris

Eléonore Aïdonidis - Doctorante en physique CEA | Laboratoire des Solides Irradiés (LSI) | Institut Polytechnique de Paris

Ce Lab propose la création d'une camera obscura immersive, conçue comme un dispositif de création art-science où l'image du terroir de Saint-Nazaire – entre chantiers navals, estuaire de la Loire et parc de la Brière – devient matière à transformation, expérience sensible et espace de relation. Par un système sténopéique, ce paysage est projeté dans un espace obscur, où il est continuellement transformé par des interventions physiques, lumineuses et numériques. L'eau y joue un rôle central : fluide, instable et réfléchissante, elle agit comme surface, filtre et milieu, introduisant des temporalités variables et des perturbations constantes de l'image. Des données environnementales et météorologiques viennent prolonger cette relation entre image et territoire.

Les participants sont invités à manipuler caméras, optiques, projecteurs et microcontrôleurs, pour concevoir des situations visuelles interactives. Lors de la restitution, le public, en pénétrant dans la chambre obscure, devient partie de cette œuvre interactive, contribuant à la transformation du paysage projeté. Les images produites sont ensuite restituées à l'extérieur sous forme de projections éphémères, prolongeant l'expérience entre intérieur et extérieur, apparition et disparition.

Profil des candidats

Nous recherchons en priorité des **photographes** et **artistes visuels** dont la pratique est liée à l'image, à la lumière, à l'installation immersive, à la vidéo ou à la photographie expérimentale ; des **chercheurs** et **ingénieurs** ayant une expérience des microcontrôleurs (Arduino ou équivalent), des capteurs et du traitement de données ou de l'image en temps réel ; des **artistes numériques** et **créatifs technologiques** intéressés par les dispositifs interactifs et les systèmes génératifs.

Mots clés

#cameraobscura, #cameralucida, #ombre, #imageprojete, #immersion, #perception, #microcontroleurs, #interactioncorpsimage, #traitementdonneesetimages



Calendrier

Appel à candidatures et constitution des Labs

- Lancement de l'appel à candidatures : **30 janvier**
Date limite : **8 mars**
- Sélection des candidatures : **19 mars**
- Annonce des candidat.e.s retenu.e.s : **23 mars**
- Réunion en ligne de chaque Lab : **courant avril**

Semaine intensive - Campus de l'EPF Engineering School | Saint-Nazaire

- Accueil des participant.e.s sur le campus : **dimanche 17 mai**
- Labs de recherche-création : du **lundi 18 mai** au **vendredi 22 mai**

Week-end public - Galerie des Franciscains | Saint-Nazaire

- Montage de l'exposition : **vendredi 22 mai après-midi** jusqu'au **samedi 23 mai matin**
- Ouverture de l'exposition : **samedi 23 mai 2026, 14h**
- Clôture de l'exposition : **dimanche 24 mai 2026, 17h**

Contact - infos

Institut Polytechnique de Paris
usefulfictionslab@gmail.com

Athénor :
communication@athenor.com
02 51 10 05 05

