G5
DE ROCIO BERENGUER

G5

SPECTACLE DANSE_THEATRE
60 min - Tout public
G5, est un projet transmédia, arts/sciences qui prend la forme d'un spectacle de danse «*G5*», une performance «*COEXISTENCE*» et une installation «*G5_SEMIC*». Le spectacle *G5* sera créé en février 2020 au 104 et à L'Hexagone Scène nationale de Meylan.

//PRESENTATION

Nous sommes dans un futur proche, la découverte d'autres intelligences, comme l'animale, la végétale et l'artificielle et minérale finit par inverser la hiérarchie des espèces et détrôner l'humain de l'antrophocène. Fin de l'antrophocène. Le premier *G5* du monde s'organise pour présenter la première législation inter-espèces mondiale. Le Minéral, le Végétal, l'Animal, la Machine et l'Humain, les puissances de vie sur terre doivent coopérer pour assurer le futur de la vie terrestre. Un débat est ouvert sur les possibilités de collaboration, fusion, détermination, autonomie ou indépendance des différents royaumes. Le *G5* est un croisement entre la danse avec des plantes connectées, des animaux-cyborg et des mouvements minéraux, entre attaques bactériologiques et discours politiques d'autres natures. Ce projet veut tenter, par la science-fiction, un autre scénario possible de notre avenir et ouvrir le champs des utopies qu'il nous reste à construire. Notre système économique est en guerre contre notre planète, donner le statut de sujets et entités juridiques aux êtres vivants non-humains, pourrait être une façon de considérer et respecter les autres formes de vie sur terre.

// ÉQUIPE

Equipe de création :

Rocio Berenguer__Auteure, dramaturge, chorégraphe et metteuse en scène. Léopold Frey__Développement informatique, composition musicale et conseil artistique. Mathieu Lorry-Dupuy__Scénographe. Maotik__Vidéo. Sylvain Delbart__Régie et robotique. Diane Guérin __Création Lumière. Ben Kuper_Image 3D et développement.

Interprètes:
Jacqueline Samulon__Danseuse, interprète.
Rocio Berenguer_ Interprète.
Enfant_Interprète.
Trois Robots, Trois animaux , Un météorite,Trois plantes.

// PARTENAIRES

Coproductions :
Hexagone Scène Nationale Arts Sciences - Meylan, l'Atelier Arts Sciences - Grenoble, Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique nationale – Lyon, Centre des arts - Enghien-les-Bains, Scène conventionnée "écritures numériques", L'EST – Saint-Martin-d'Hères, Le Cube - Île-de-France, Némo, Biennale internationale des arts numériques – Paris / Île-de-France, AADN – Arts et cultures numériques - Lyon, N+N Corsino – Marseille.
La Compagnie Pulso, Rocio Berenguer est en résidence de recherche et de création au Centre des arts d'Enghien-les-Bains, Scène conventionnée pour les écritures numériques.»
L'artiste Rocio Berenguer est associée au Théâtre Nouvelle Génération - CDN - Lyon dans le cadre du Vivier, dispositif de soutien à la recherche scénique et à l'émergence artistique ».
[AI Lab residency] : Dans le cadre d'un projet Europe Creative, l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences – Meylan et l'Atelier Arts Sciences accueillent la chorégraphe Rocio Berenguer Roldan en résidence pour l'accompagner sur cette création qui sera créée dans le cadre de EXPERIMENTA, La Biennale Arts Sciences 2020 #EUAILab.

Collaborations scientifiques :
Dalla Bovet, Laboratoire Ethologie cognition développement (LECD) - Université Paris Nanterre
Nicolas Menguy, Institut de Minéralogie, de physique des matériaux et de cosmochimie – UMR Sorbonne Université.
Pierre Beck, Institut de planétologie et d'astrophysique - Grenoble.
Véronique Aubergier, LIG - Grenoble.
Emanuele Coccia, Philosophe (EHESS).
Gael de Chalendar, CEA LIST, Laboratoire d'Analyse Sémantique Texte et Image (Text and Image Semantic Analysis Laboratory).

BIOS ÉQUIPE

ROCIO BERENGUER
AUTEUR / CHORÉGRAPHE / MISE EN SCÈNE

Rocio Berenguer, artiste transdisciplinaire, unit dans son parcours professionnel; Actrice, metteur en scène, dramaturge, danseuse, chorégraphe. Directrice Artistique de la compagnie Pulso, où elle déploie son univers dans ses créations dans la démarche de la dramaturgie du corps et les nouveaux médias. Dans ces créations elle explore la hybridation entre différentes disciplines. Actuellement elle se centre sur l'écriture de projets arts/science où la dramaturgie de l'oeuvre intègre les nouvelles technologies comme partie prise de Elle à notamment crée: Stéthoscope, Memo, Corps/non-lieu (Lauréat 1er prix dans la Biennale «Bains Numériques»), Homeostais#V2 et Ergonomics. En 2017 Rocio intervient au Google Cultural Lab, création et vente de la pièce VR, Par_coeur_rire, et au Conservatoire de danse de Paris. Le créations de Pulso se produisent principalement en France mais aussi à l'internationale, notamment au Festival Danse

Bridges de Calcutta, Inde, Festival d'Art Numérique d'Abijan, Côte d'Ivoire, Festival d'Art Vidéo de Casablanca, Maroc, à Hanvre, Hannover, Allemagne, Festival LAB.30 à Augsbourg, Allemagne, et en juin prochain au Festival Elektra de Montréal, Canada. En France, notamment, au Festival Actoral de Marseille, la Gaîté Lyrique dans le cadre du Festival Némo La Biennale Bains Numériques, au CDA d'Enghien-les-Bains, la Biennale Arts/sciences «La science de l'art », la Scène Nationale de Meylan, et le Centre Pompidou à Paris.

LEOPOLD FREY
COMPOSITEUR - DÉVELOPPEUR

Formé à l'UTBM (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard) à l'ingénierie informatique puis au GMEM (Groupe de Musique Expérimentale de Marseille) à l'informatique musicale.
Il compose pour la scène et développe des logiciels d'interaction temps réel son, vidéo et lumière adaptés au spectacle vivant, à la musique et aux arts plastiques.
Il conçoit/réalise également des installations interactives ou des dispositifs de lutherie électronique.
Il collabore ou a collaboré avec Rocio Berenguer (Pulso), Jean-Noël Françoise, Raphaëlle Latini (groupe Entorse), Frédéric Hocké, Damiano Foa et Laura Simi (Silenda), Antonin Ménard (Chantier21Théâtre), Mohamed El Khatib (Zirlib), Frédéric Deslias (Le Clair-Obscur), Jean-Luc Therminarias, Jean-Lambert-Wild, Renaud Lagier, Stéphane Blanquet, Max Legoubé (Sans Soucis), Andreas Schmid, Luccio Stiz, Madeleine Chiche & Bernard Misrachi (Groupe Dunes), Lydwine van der Hulst, Emmanuel Maa Berriet…
En 2016, il crée le groupe de chansons électroniques Grabuge avec Jean-Noël Françoise.

MATHIEU LORRY-DUPUY
SCÉNOGRAPHE

Scénographe - Né le 02-05-78 à Sarlat
Mathieu Lorry-Dupuy entre à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en 2000 et se spécialise en scénographie. Il sort en 2004 et pendant deux saisons, il est assistant scénographe au bureau d'études du Festival International d'art lyrique d'Aix en Provence. Il collabore aux productions : Das Reingold, La Périchole, L'Italiana in Algeri, Cosi fan tutte, la Clemenza di Titto, Il Barbiere di Siviglia. En 2004 il rencontre Bob Wilson et participe à différents projets élaborés au Watermill Center aux Etats-Unis ainsi qu'au tournage de « Vidéo Portraits » signés par l'artiste. Assiste Daniel Jeanneteau. Depuis 2006 il travaille comme scénographe avec Thierry Roisin, Olivier Coulon Jablonka, Michel Cerda, Michel Fagadau, Niels Arestrup, Laurent Gutmann, Alain Béhar, Marie-Christine Soma, Jean-Pierre Baro, Alexandra Lacroix. Avec Jacques Vincey, il a crée les espaces du Banquet, de Jours Souterrains, de Amphitryon à la Comédie française, de La vie est un rêve, de l'Ombre et de Yvonne Princesse de Bourgogne, Und et La Dispute. À l'opéra, il collabore aux créations de Jean-Yves Courrègelongue : Pelléas et Mélisande, Elektra, Idoménée. Avec le chorégraphe Salia Sanou : Doubaley et Clameur des Arènes au festival Montpellier Danse. Il collabore actuellement aux prochaines créations des metteurs en scènes : Cédric Gourmelon, Thierry Roisin, Benjamin Porré, Jacques Vincey, Daniel Larieu, Claire Devers …

MAOTIK / MATHIEU LE SOURD
CRÉATION VIDÉO

L'artiste numérique Mathieu Le Sourd (Maotik) de Montréal, poursuit une démarche axée sur la création d'environnements multimédias immersion et de systèmes visuels générés en temps réel. Ses oeuvres ont été présentées récemment dans divers festivals aux quatre coins du monde, notamment au festival Mutek (Montréal, Mexico, Barcelone et Tokyo), Live cinema à Rio de Janeiro, au Plums Festival de Moscou, au Festival Signal de Prague, au British Film Institute de Londres et au festival ARS Electronica de Linz.
A la tête de l'équipe interactive de Moment Factory en 2011, il a réalisé des projets d'envergure comme l'expérience multimédia du nouveau terminal de l'aéroport de Los Angeles ainsi que les effets visuels de la tournée mondiale du groupe Nine Inch nails. en 2013, il a produit DROMOS, performance multimédia immersive saluée par la critique, présentée à la SATopshere de Montréal dans le cadre du festival Mutek.
Mathieu Le Sourd conçoit ses propres outils visuels, lui permettant de générer des visuels en temps réel à partir d'algorithmes et des univers 3D qui transforment la perception de l'espace. Il collabore avec des musiciens, des artistes sonore et des scientifiques dans la poursuite de sa quête de liens entre l'art, la science et la technologie.

JAQUELINE SAMULON
DANSEUSE PERFORMEUSE

Samulon Jacqueline, urbaniste écologue & performeuse, une jeune vieille atypique
Les espaces intersticiels et les no man's land traversent son parcours. Née à Nice en 1954, de parents allemands français juifs émigrés de Berlin et Sarrebrücken dans les années 30, anti cléricaux et décalés, elle grandit dans la lumière douce d'un jardin de secrets jamais dévoilés envahi par les géraniums, les lézards, les fourmis et les amis des terrains vagues du monde entier. Les nuits de la fondation Maeght lui font découvrir Merce Cunningham en 69...À l'hôtel de la Gare, elle rencontre Élisabeth Didier, Lulla Card, Karine Saporta et de fil en aiguille Mark Tompkins, Hélène Sage... et la danse -improvisation en 1976. Sciences Po urba, l'École des ponts et l'École spéciale d'architecture, l'École urbaine de Paris la construisent. En mouvement, Samulon prend à nouveau la tangente et revient à la performance de ses décennies 70 et 80.. Samulon inaugure et embrasse alors le créneau de « jeune vieille atypique »... et sa vie bascule ! ELLE PARTICIPE: 2016 ,This Progress, Tino Sehgal, Carte blanche au Palais de Tokyo, Paris .Timelining, festival d'automne avec Gerard & Kelly, musée d'art moderne Centre Pompidou en tandem avec Fra Gilles, Paris .2017 et 2018, Pigeons, l'habit ne fait pas le moine de Rafaela Lopez Delavega avec Fra Gilles festival DO disturb, Palais de Tokyo et à la Fondation Vuitton, Paris . 2018, Kadamati, Akram Khan, sur le parvis de l'hôtel de ville de Paris avec 730 danseurs amateurs et professionnels avec Fra Gilles et la team de Julie Lamoine.'Eat all what you want', perfomance de Dafna Maimon avec Viviana

Moin au Musée d'art et histoire du Judaïsme, MAHJ Paris .

DIANE GUÉRIN
CRÉATION LUMIÈRE

Diane Guérin débute sa formation dans le spectacle vivant en 2008, en intégrant le CFA du spectacle vivant et de l'audiovisuel (CFPTS) en option lumière. Apprentie, elle suit cet enseignement en alternance avec le théâtre National de la Colline. Durant ces deux années, elle participe aux spectacles des programmations 2008/2009 sous la direction d'Alain Françon et 2009/2010 sous la direction de Stéphane Braunschweig. Notamment avec les metteurs en scène Sylvain Crezevault, Michael Thalheimer, Stanislas Nordey et les éclairagistes Joël Hourbeig, Marie Christine Soma, Andrée Diot et Alain Poisson. Elle lassiste en lumière ainsi qu'en mise en scène pour son spectacle « La pomme dans le noir » d'après un texte de Clarice Lispector. Elle intègre, en tant qu'éclairagiste, la compagnie du Thaumatrope, dirigé par le metteur en scène Karim Belkacem. Elle conçoit également les lumières pour « la ballade du Minotaure » mis en scène par Guillaume Mika, « l'Hirondelle » écrit et mis en scène par Marie Baxerre, « le Kabuki derrière la porte » avec Gaël Baron et Laurent Zizerman, « Relaps » en écriture collective sous la direction de Julian Blight, « Erwins Motor » en reprise de création, puis « Anticorps » avec Maxime Contrepois, « Un jour j'ai rêvé d'être toi » de Bertrand Poncet et Anaïs Muller, « Figninto » de Salia Salou et Seydou Boro au festival In d'Avignon . Elle conseille à la lumière pour de petites compagnies sur des projets en devenir. En 2018, elle travaille huit mois au Théâtre des Quartiers d'Ivry puis à l'automne elle rejoint la tournée de « Tous des oiseaux » de Wajdi Mouawad ; elle

prépare différentes création lumière pour 2019/2020.

SYLVAIN DELBART
ROBOTIQUE ET RÉGIE

Pluridisciplinaire, Sylvain Delbart utilise les outils numériques, la programmation informatique et l'électronique pour travailler les possibilités d'interactions entre image, lumière, captations diverses, robotique et création musicale.
Après une formation d'ingénieur généraliste à École des Mines menée en parallèle d'études de musique au conservatoire, il obtient un master de Sciences en technologie musicale à l'université de Limerick (Irlande) en 2006. Création d'installations, robotique, régies multimédia et composition pour le spectacle vivant et la performance, il s'intéresse autant aux formes scénarisées qu'aux écritures non linéaires ou pseudo-aléatoires, explorant et créant ainsi des liens entre science et art.

BEN KUPER
DEVELOPPEMENT / IMAGE 3D

A son arrivée à Grenoble, Benjamin Kuperberg a suivi une formation à l'ARIES (Ecole Supérieur D'Infographie) à l'école en 2D / 3D / Effets spéciaux, et s'est autoformé en parallèle en programmation. Diplômé en 2008, il a commencé son activité de programmeur / 3D indépendant. Dès 2009, il a travaillé avec les Studios « Donuts », pour ensuite, monter son premier prototype de table tactile. Il a créé la SARL « The Curious Project » en février 2011, agence innovante et interactive dont il est associé, et décide d'en partir en été 2013 afin de centrer son activité sur les projets artistiques. En parallèle, il suit depuis 2009 une formation de direction d'orchestre au Conservatoire Jean Wiener à Echirolles
Fin 2013, il fonde le collectif BenTo avec lequel il va créer des installations interactives et de la scénographie technologique en France et à l'étranger. En 2014, il intègre la compagnie Organic Orchestra en tant que développeur sur les différents projets de la compagnie : Spectacles (Bionic Orchestra 2.0, B-Glove), installations (Choeur de Papier, Aïdem). Il intervient également lors des actions pédagogiques de la Cie comme intervenant « numérique ». Actuellement indépendant, il ajoute à ces missions une activité de création et vente de matériel de jongle technologique et lumineuse.

INDIVIDU ROBOT CLAUDE

INDIVIDU ANIMAL POAN

INDIVIDU ANIMAL BEEE

INDIVIDU ROBOT COCO

INDIVIDU ROBOT MARIA

INDIVIDU ANIMAL CRABE

// NOTE DE DRAMATURGIE ET MISE EN SCÈNE

ACTE1
Est composé de cinq scènes dans lesquelles se présente le cadre de la fiction et les objectifs dans les grandes lignes. Sur la scène uniquement la présence du système de communication inter-espèce et ses deux extensions, une humaine et une machine, et sa traduction sur l'écran. Le dispositif central du spectacle est le système de traduction.
Les deux interprètes mettent en route les système de traduction, le calibrent et se connectent avec les autres G5 qui se déroulent en parallèle sur le globe. ensuite ils commencent a présenter les actualités. Breaking news, actualités. Des divers individus / porte parole de divers règnes nous transmettent des messages. Dans l'image on vois des vidéos, ce videos sont traduits par le système. Dans la deuxième partie nous avons plusieurs sujets qui se disputent en temps réel. Débats.
Sur l'écran s'affichent divers videos avec les divers messages. Le système de traduction les analyse pour essayer de les traduire. Nous lisons ou écoutons les traductions du système. On joue ici avec les problèmes de traduction et l'espace incontournable du malentendu.

ACTE 2
Le deuxième acte est marqué pour l'arrivée d'une météorite sur la scène. Un individu minérale météorite arrive sur la scène. Ensuite les autres individus du G5 commencent à arriver sur la scène. Trois animaux (vrais) dont un paon, une chèvre et un hibou. Trois robots. Un enfant de 7 ans et une femme de 70 ans.

Cette deuxième partie du spectacle change les codes de représentation formels installés jusqu'ici, c'est une rupture assumée de la première partie. L'objectif de cette partie est d'explorer et communiquer toutes les formes de politique non antropocentré qui peuvent exister, est une mise en brut d'une situation de coexistence, de ses possibilités. Tous sont là. Les divers individus des divers règnes peuplent la scène. Lumière étrange, froid galactique. Blanc, bleu et rose. Actions multiples en parallèle de toutes les formes possibles de coexistence. Indifférence, habitude, ennui, intérêt, curiosité, communication, coopération, coordination, fusion, vision, méfiance, opposition, menace, agression, refus, symbiose, parasitisme, mutualisme, commensalisme, organisation, anarchie.
Sur l'écran, le système de communication traque chaque un des individus, il les reconnait, les classifie, traque chaque un des mouvements et actions des divers individus et essaye de les interpréter.

Cette partie se développera à partir d'une écriture plateau basé sur les images suivantes:

Une vielle femme danse avec un rocher.
Un enfant danse avec un la vielle femme (tous les deux à poil) .
Quelqu'un pars et emporte l'univers avec lui.
Plantes qui dansent.
Quelque chose qui tombe d'en haut, un météorite ou un arbre, une pluie de feuilles.
Danses du bug avec des robots.
Rave / techno party / lancée par la machine.
Un enfant qui porte sur son dos la vielle femme.
Un robot qui s'énerve avec une plante.
Un chat qui poussais le robot.
Un paon qui essaye de séduire le robot et lui marque son territoire. Des batailles de territoire.
Des séductions.
Des menaces.
Des abus de pouvoir.
Des subversions.
Des humains posées comme des cailloux.
Des états végétales, minérales, dans les corps.
Un animal s'attaque au météorite.
Un animal et un robot se fusionnent.
Une plante et un humain essayent de se reproduire. Echecs. Stratégies. Collaborations. Victoires. Dichotomie. Désaccord. Différences. Lost in translation. Moments d'harmonie. Moments de déconnexion, d'incompréhension. Moments absurdes. Gestes fertiles, gestes infertiles. Actions fertiles / infertiles. Coordination. Fin d'un monde. début d'un nouveau monde. Possibilité. Au delà de la binarité utopie/distopie ce tableau voudrait explorer la complexité et la richesse des options non binaires.

Ici je voudrais laisser quelque part la vie s'exprimer par elle même. La vie prend le dessus pour devenir un mouvement anarchique de la symphonie du vivant.

// TRANSMEDIA_3 FORMES D'UN MÊME RÉCIT

Les trois formes; Installation, performance et spectacle sont des formes complémentaires qui racontent par des angles différents l'univers de cette fiction / réflexion qu'est le G5. La performance: COEXISTENCE, est un poème mise en musique et en dialogue entre un humain et une IA. L'installation est un dispositif interactif ou le public est au centre. Il est convié à découvrir les divers manifestes de cheque un des reines, pour rentrer dans la « réalité végétale « , animale, minérale, etc. Il est ensuite convier à donner son opinion et voter sur la borne dédié au règne Humain. Chaque personne qui interagis avec l'installation devient donc « porte parole » du règne humain. L'IA se dédie dans l'installation à générer des résumés d'opinion. Dans la forme spectacle le public est convié à assister au G5 inter-espèces organisée par le règne Humain. Le traitement de chaque forme est bien divers, tout en restant cohérent et complémentaire.

// ÉTAT ACTUEL DU PROJET ET DEVELOPPEMENT TECHNOLOGIQUE

Sur les aspects de développements technologiques, plusieurs chantiers sont en cours autour de l'intelligence artificielle. En parallèle, nous avons commencé à développer IAgotchi, avec des chercheurs en Informatique travaillant sur les agents conversationnels. IAgotchi est un objet de recherche art-sciences, il veut faire avancer la recherche scientifique sur les agents conversationnels et les modèles d'apprentissage des réseaux de neurones (Intelligence Artificielle). Sur le plan artistique, il entend faire émerger de nouvelles stratégies dramaturgiques et de mises en scène. Parmi les développements possibles, nous imaginons: Construire, par cette approche collaborative, le personnage qui représente « la machine » dans le spectacle G5 inter-espèces.

IAgotchi est donc un volet du projet G5 qui nous a permis d'avancer sur la recherche technique et artistique.
IAgotchi deviendrait un personnage (le représentant du règne machine) lors du spectacle G5_Inter-espèces, mais aussi une installation artistique à part entière. Nous avons présenté un premier prototype à la Biennale Arts/sciences expérimenta en février 2018.

Nous avons scénarisé une intelligence artificielle, comme un « être machine» avec qui discuter, cette « être machine » interroge son interlocuteur avec des questions philosophiques. Les technologies d'apprentissage artificiel permettent de nourrir une base de données à partir de chaque dialogue qu'il enregistre. L'idée est de pouvoir « nourrir » la connaissance de cette « être machine » des multiples interactions avec des publics variées a même de constituer une base de données philosophique collective. Cette base de données serait en un deuxième temps l'univers/connaissance de ce « personnage artificiel » sur la scène. Nous imaginons aussi la possibilité que ce personnage virtuel puisse interagir avec le public de façon autonome (soit pendant le spectacle, soit en amont ou à la fin de la représentation).

Le projet du G5 Inter-espèces, prenant la forme d'un spectacle de danse-théâtre et intégrant des technologies complexes, nécessite plusieurs étapes de développement et de travail au plateau en intermittence et parfois en parallèle, afin d'intégrer l'ensemble dans une oeuvre cohérente et complète. Des collaborations avec des informaticiens chercheurs sont en cours de construction à bien d'élargir les possibilités actuelles et d'adapter ce nouveau « personnage » à la scène, pour qu'il puisse interagir en temps réel avec les interprètes.

Diverses étapes de travail collaboratif avec des équipes scientifiques ou d'ouverture au public sont à imaginer autour de IAgotchi afin de construire ce personnage de façon collective.

//CALENDRIER DE PRODUCTION

// SORTIES DE RESIDENCES

G5_ 12 juillet 2019 _CDA, Enghien-les-Bains, Paris

G5/Coexistence_12 et 14 septembre 2019_TNG, Lyon.

Workshop_Dramaturgies interactives_ Sortie de Chantier_27 septembre 2019_Théa âtre Genevilliers, Paris.

G5/Coexistence_31 Octobre_Théâtre L'Hexagone, Scène Nationale de Meylan_ Grenoble.

G5/Coexistence_28 Novembre_Scene44, n+n Corsino _Marseille.

G5/Coexistence_19_Décembre_ TNG, Lyon.

// RESIDENCES DE CREATION_ 2019

Juillet_1_12_Résidence d'écriture plateau au CDA_IDF.

Septembre_ 2-14_Résidence de création au TNG- Lyon.

Septembre_ du 16 au 28_LAB_Chantiers Nomades_ SN_Genevilliers - Post-human dramaturgies_Workshop adressée aux professionnels du spectacle.

Octobre_Du 30 sept au 8 Octobre - Résidence création COEXISTENCES au CDA_IDF.

Octobre - 21_31 Résidence création plateau, Théâtre L'Hexagone, Scène Nationale de Meylan_ Grenoble.

Novembre_18 - 29_Résidence mise en scène à scene44, n+n Corsino _Marseille.

Décembre_3_20_Résidence de création - répétition au TNG Lyon

2020
Janvier_20 - 31_Janvier, Répétitions au plateau du Théâtre L'Hexagone, Scène Nationale de Meylan_ Grenoble.

// DIFFUSION

PERFORMANCE // *COEXISTENCE*

Coexistence_8 octobre 2019_ CDA, Enghien-les-Bains, Paris

Festival La science de l'art - Espace Aragon Olainville - 3 novembre 2019 - Confirmée.

Festival La science de l'art - Theatre d'Etampes - 15 décembre 16h __2019 - Confirmée.

Festival La science de l'art - Theatre reine Blanche - 3 décembre 2019 - Confirmée.

SPECTACLE // *G5*

PREMIÈRE PARISIENNE :
Festival NEMO - LE CENTQUATRE, PARIS - 9 février 2020 - spectacle + perf+ install. - Confirmée.

Festival Expérimenta, Théâtre L'Hexagone, Scène Nationale de Meylan_ Grenoble. - 11 et 12 février 2019. + Install du 10 au 16 février. - Confirmée.

CDN TNG Lyon - Du 17 au 21 février 2020. - Confirmée.

Festival Other Futures, Amsterdam _24 -26 Avril - Confirmée

Biennale Bains Numériques - juin 2020 -Ile -de -France - En cours

Biennale Chroniques Marseille/ Aix-en-Provence - Oct/nov 2020 - Engagée.

Le Cube, Ile-de-france, 2020 dates à définir - Confirmée.

CONTACT PRODUCTION
Rocio Berenguer, Cie Pulso
creacionesinpulso@gmail.com
06 50 23 08 11