



VILLAGE AMBULANT

**ART ET
SCIENCES**

C'EST QUOI ?



THÉMATIQUE

Nous vous invitons à accueillir un village ambulant «Art et Sciences», offrant une thématique spécifique ou non pour une journée ou plusieurs journées.

Les villages ambulants comprennent des animations sélectionnées dans une liste variée, ainsi qu'un spectacle interactif pédagogique mêlant l'art et la science.

LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Faciliter l'accès à la culture scientifique pour toutes et tous en proposant des animations « Art et Sciences » d'une journée ou plusieurs journées. Entre 10 et 15 ateliers tournants sont gratuits pour les populations bénéficiaires.

1

Offrir une découverte concise, adaptée aux familles, écoles, centres de loisirs, maisons de quartier, centres sociaux, médiathèques, etc... permettant de profiter pleinement de l'intégralité du village ambulant en peu de temps.

2

Créer des activités culturelles ponctuelles de proximité afin de fédérer les habitants, les familles et les jeunes.

3

Investir des lieux où la culture scientifique est moins présente.

4

Proposer différentes thématiques pour éveiller la curiosité des participants, ouvrir à l'esprit critique et les inciter à approfondir leurs réflexions de manière autonome.

5

Favoriser la rencontre entre les populations, les artistes et les scientifiques, créant ainsi une synergie nouvelle grâce aux interrogations et idées du public d'une part, et aux connaissances transmises par les artistes et les scientifiques dans leurs domaines respectifs d'autre part.

LE CONTEXTE

La culture scientifique est souvent entourée d'une aura mystérieuse, avec l'idée préconçue que seuls les scientifiques peuvent la comprendre. Cela peut entraîner un manque d'intérêt de la part du grand public. Afin de remédier à cela, il est judicieux d'aller à la rencontre des habitants sur leurs propres territoires, en leur proposant des animations vulgarisées. Cette approche permet de démontrer de manière ludique que la science est accessible à toutes et tous et favorise ainsi des échanges enrichissants.

LES OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

1

Élargir l'accès à la culture et à l'approche scientifique et artistique en étendant la portée territoriale et sociétale.

2

Démystifier la culture scientifique en impliquant activement le public, afin qu'il soit acteur d'un changement de perspective. Encourager l'intérêt par le biais d'activités ludiques et artistiques en mettant en avant l'expérimentation et la manipulation, tout en suscitant des vocations.

3

Stimuler la réflexion du public, remettre en question sa perception des arts et des sciences, et l'encourager à s'interroger via des activités participatives.

4

Favoriser la rencontre et l'échange dans l'espace public, créant du lien social dans des endroits proches et moins conventionnels pour la promotion de la culture scientifique.

LES PARTENAIRES D'ANIMATIONS ASSOCIÉS

La richesse de nos villages ambulants Art et Sciences repose sur l'engagement de partenaires variés. Ces laboratoires de renom, institutions éducatives et associations d'éducation populaire se joignent à nous pour animer des activités captivantes, offrant ainsi une expérience riche en découvertes au sein de notre initiative.

LES LABORATOIRES

Polytech Clermont-Ferrand Génie Biologique

Métrieologie Physique (UCA)

Microorganismes Génome Environnement (UCA)

Institut Pascal (UCA)

Magmas et Volcans (UCA)

Physique Corpusculaire de Clermont-Ferrand

LES INSTITUTIONS

Muséum Henri Lecoq

IUT Clermont-Ferrand

UCA Clermont-Ferrand

Polytech Clermont-Ferrand

Université Blaise Pascal Clermont-Ferrand

Département Mesures Physiques (IUT Clermont-Ferrand)

IREM Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques

LES STRUCTURES

Compagnie Wakan Théâtre

Compagnie de La Lanterne Magique

Compagnie Cours Toujours

CEMÉA Auvergne

Maison de l'améthyste

Association Bar des Sciences

Association Printival

Association H2O

Association HomoCreatos

Association IMAGINARY

Association ASTRAP

Association Société Française de Physique

Association Initiative

Association Les Petits Débrouillards

Association Astu' Sciences

LES STRUCTURES (SUITE)

Association Les Francas

Association Les Maths en Scène

Association des Astronomes Amateurs d'Auvergne 4A

Association pART'age

Réseau des médiathèques du Pays de Lunel

Association Espoir de femmes

Centre socio-culturel Anatole France

ANIMATIONS SPECTACLES PROJECTIONS



Les ateliers proposés englobent une diversité de thématiques, allant de l'application de méthodes informatiques et/ou mathématiques à la biologie, la physique, la chimie, les neurosciences, l'astronomie jusqu'aux sciences humaines.



Chaque atelier offre une expérience interactive conçue pour éveiller la curiosité et favoriser la compréhension. En clôture de cette série d'activités, un spectacle interactif pédagogique Art et Science est présenté.

CATALOGUE DES ANIMATIONS

Le labyrinthe des robots souris

Animé par A.R.T.S.

Apprendre le codage et le pilotage en interagissant avec un petit robot souris, en surmontant des obstacles au sein d'un labyrinthe... Cette activité englobe divers jeux dans un environnement labyrinthique.



Musique & Sciences

Animé par A.R.T.S.

L'animation vise à obtenir différentes perspectives sur la façon d'explorer la physique du son, de déterminer sa fréquence, sa fondamentale, ses harmoniques sous différents formats d'ateliers comme la découverte des différentes familles d'instruments avec un jeu de 7 familles, des expériences scientifiques, la découverte des instruments de musique, la découverte de la voix et son appareil phonatoire.



La Fleur du Temps

Animé par A.R.T.S.

L'animation s'interroge sur les mystères du système solaire et ses influences sur notre perception du temps. Au cœur de ces interrogations, des questions fascinantes émergent : Est-ce que l'heure solaire coïncide avec celle affichée sur nos montres ? Pourquoi les saisons changent-elles ? Comment la lune exerce-t-elle son influence quotidienne ?

Les différentes animations proposées au cours de ces événements captivants trouvent leur apothéose dans la construction d'un cadran solaire en kit fonctionnel.



Atelier Bibi-Binaire

Animé par A.R.T.S.

Se divertir avec les chiffres, les nombres, grâce au système bibi-binaire de Bobby Lapointe. Comment traduire une suite de 0 et 1 par une suite de syllabes simples.

- ▶ Appréhender les différents systèmes de numération avec le binaire en pliant une serviette, en lisant l'heure avec l'horloge Bibi.
- ▶ Compter/convertir (le BEHABA du BIBI) avec la machine Bibi Lego, l'appli Bibi (BibiApp), le boulier bibi.
- ▶ Applications, mise en pratique : nombre bibi/mot-phrase-prénom, la journée de 23, clé wifi, sudoku bibi, coupe du monde foot, loto bibi...



Gastronomie et Sciences

Animé par A.R.T.S.

Voyage des saveurs de nos papilles jusqu'au cerveau en passant par les techniques de la cuisine moléculaire.

L'animation permet de comprendre comment l'information circule de la langue jusqu'au cerveau sans oublier les aspects culturels liés à cette perception.

La gastronomie moléculaire sert de support à ce voyage. Le travail de préparation et de réalisation culinaire se termine par une dégustation et des échanges.

Nous proposons différentes expériences, comme la mousse pour isoler un des 5 goûts primaires, les billes d'agar-agar pour isoler les goûts secondaires et les recettes en trompe l'œil comme des spaghettis bolognaise à la mangue et au chocolat.



PI : un nombre pas si rond

Animé par A.R.T.S.

PI, le rapport de la circonférence d'un cercle à son diamètre, est représenté par la valeur approximative de 3,141 592 653 589 793.... Également appelée constante d'Archimède, PI est un nombre irrationnel et transcendant. Comment calculer PI ? Comment mémoriser ses décimales ? Quelle est son histoire ? Dans quelles formules PI apparaît-il ? Combien de décimales connaissons-nous ? Et que dire de la quadrature du cercle !

La sphère du vide

Animé par A.R.T.S.

L'installation de la Sphère du Vide permet de mettre en évidence divers phénomènes physiques liés au vide. Blaise Pascal a démontré l'existence du vide en utilisant l'exemple de l'espace situé au-dessus de la colonne de mercure lors de l'expérience de Torricelli, qui visait à mesurer la pression atmosphérique.

- ▶ Dans une sphère transparente, nous créons le vide. Nous pouvons ainsi observer les effets physiques suivants :
- ▶ Effet de la pression sur le gonflage d'un ballon : cette expérience permet de visualiser l'avancement du vide dans la sphère autour du ballon. Le niveau de vide est mesuré à l'aide d'un manomètre.
- ▶ Réduction des frottements avec l'air : en situation de vide, les ballons et les plumes tombent à la même vitesse lorsqu'on fait tourner la sphère.
- ▶ Propagation des ondes électromagnétiques dans le vide : les différentes longueurs d'onde de la lumière (couleurs) émises par des LED à l'intérieur de la sphère sont visibles depuis l'extérieur.
- ▶ Absence de propagation du son sous vide : une cloche placée à l'intérieur de la sphère n'est pas audible depuis l'extérieur lorsque la sphère est sous vide.

Ces expériences peuvent être réalisées dans la sphère à pression atmosphérique normale afin de mettre en évidence de manière significative les effets du vide.



Qui a inventé l'angle droit et les unités de mesures ?

Animé par A.R.T.S.

« Les multiplications sans les tables ? Le nombre d'or est partout ! » Pythagore

- ▶ En explorant la corde à 13 nœuds, nous plongerons dans le monde de Pythagore et découvrirons les applications d'un angle droit.
- ▶ En utilisant toujours la corde à 13 nœuds, à l'origine du mot « multiplier », explorons les logarithmes comme outil de multiplication.
- ▶ Pourquoi si peu d'unités de mesure ?



Dessiner des possibles

Animé par A.R.T.S.

Jeux de cartes pour aborder un événement du quotidien et reconstruire les combinaisons des premières lignes du triangle de Pascal.

Florilèges d'activités scientifiques – La malle à manip'

Animé par Les P'tits Débrouillards

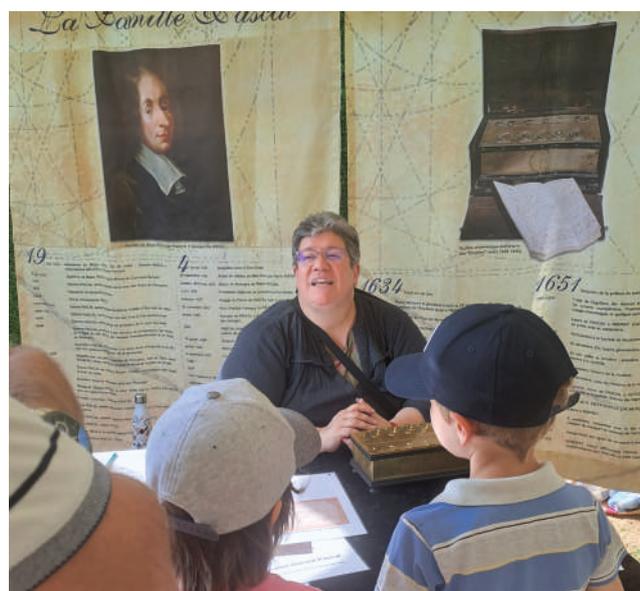
Découvrir la démarche scientifique de manière ludique par différentes mises en scène scientifiques, expériences et activités dans des domaines variés tels que la physique, la chimie, la biologie, les neurosciences et les mathématiques.



La pascaline, machine arithmétique de Blaise Pascal

Animé par le Muséum Henri Lecoq

Première machine à calculer mécanique dotée d'un mécanisme de report automatique de la retenue, conçue par Blaise Pascal pour assister son père dans son travail de collecteur d'impôts. C'est à partir de là que tout a commencé, jusqu'à aboutir aux calculatrices modernes que nous utilisons aujourd'hui ! À travers une reproduction fonctionnelle, nous plongerons dans les secrets de cette fascinante machine à compter.



Le jeu de l'atome

Animé par le Muséum Henri Lecoq

Il y a 150 ans, le chercheur russe Dmitri Mendeleïev a accompli la classification des éléments chimiques sous la forme d'un tableau périodique. Aujourd'hui, le tableau de Mendeleïev se métamorphose en un plateau de jeu captivant qui vous dévoilera, de manière ludique, des anecdotes insolites sur la matière. Le but du jeu est d'être le premier à atteindre le «Lecoquium» !

Code en bois

Animé par Code en bois

Code en bois est un système innovant et écologique qui permet d'initier à la programmation en manipulant des briques d'instructions en bois.

«Patouille» autour du toucher / de la manipulation

Animé par les Céméa

Cette activité offre un espace de découverte et de manipulations sensorielles à travers trois centres d'intérêt principaux :

► Les bacs de transvasement, où les enfants peuvent explorer et expérimenter avec différents matériaux comme le sable. Cet environnement encourage la créativité et le développement de la motricité fine tout en offrant une expérience sensorielle enrichissante.

► Autour de l'eau, les enfants sont invités à participer à des activités telles que la construction de circuits ou le transvasement d'eau. Ces activités favorisent la compréhension des concepts de base de la physique tout en offrant un espace ludique pour explorer et expérimenter avec l'eau.



► Enfin, le centre de terre offre aux enfants la possibilité de s'engager dans le modelage avec de l'argile. Cette activité permet de développer la créativité, la concentration et la coordination tout en offrant une expérience tactile et sensorielle unique.



Choisis et polis ta pierre

Animé par La maison de l'Améthyste

De la pierre brute au bijou, venez découvrir le polissage de minéraux. Apprenez à façonner par vous-même, avec l'aide de cales à poncer diamantées, de véritables minéraux et découvrez le métier de lapidaire.

Imaginer les mathématiques !

animé par le Labo de maths / IREM/ Imaginary

À l'aide du logiciel Surfer, appréhendez de manière interactive le lien entre les formules et les formes, autrement dit entre l'art et les mathématiques. Vous pouvez écrire des équations simples qui produisent de belles images représentant des surfaces dans l'espace. Mappae Mundi vous permettra de parcourir le monde à travers ses différentes représentations par carte. Grâce à Sage, Jupiter et Pari/gp découvrez que les mathématiques peuvent être explorées.



Les mathématiques en jeux et Jeux mathématiques

Animé par Initiative

Un cube fragmenté à reconstituer. Un coffre-fort avec un code à découvrir. Un gâteau géométrique à partager équitablement... Du jeu aux mathématiques, la transition est joyeusement effectuée par cette malle scientifique qui offre des astuces, des défis et des énigmes adaptés à trois niveaux d'utilisateurs (de 8 à 15 ans et adultes).



Énigmes mathématiques autour de Blaise Pascal

Animé par IREM Clermont-Ferrand

Relevez le défi de résoudre des énigmes mathématiques !

Temps des couleurs

Animé par les Francas du Puy-de-Dôme

Saviez-vous que théoriquement l'œil humain peut percevoir huit millions de teintes de couleur ? En pratique, cela se rapproche d'un à deux millions de teintes, pas le temps de tout disséquer – un court instant – le temps d'allier sciences et plaisirs visuels.



Les LEGO à tout âge ! Roulé-boulé les engrenages !

Animé par les Francas du Puy-de-Dôme



Toi non plus tu ne sais pas ce que c'est les engrenages ? Figure-toi que c'est une des pièces maîtresses de la première machine à calculer de Blaise Pascal !

Tout sur le Soleil

Animé par l'Association des Astronomes Amateurs d'Auvergne 4A

Observations du soleil, ses taches, ses protubérances...



Défi sans pression ! (En fait si !)

Animé par HomoCréatos

3 défis – Saurez-vous crever un ballon en le remplissant d'eau, faire danser les poissons, ou encore soulever un poids plus important que le vôtre sans forcer ? Je vous propose trois défis pour jouer avec les lois de la nature !

Comme un poison dans l'eau !

Animé par HomoCréatos

Mais comment savoir si de l'eau est bonne à boire ?! La goûter, la sentir ? Surtout pas ! Et si on se mettait un temps dans la peau d'un chimiste ? Lunettes, pipette, tube à essai et c'est parti ! Dans cette animation nous rentrerons au cœur de la matière pour rencontrer les molécules qui gouvernent tout notre univers...



Mais pourquoi les glaçons flottent-ils ?

Animé par HomoCréatos

Rentrez au cœur de l'infiniment petit tout au long de cette animation pour découvrir en douceur ce monde d'atomes et de liaisons qui régit toutes les propriétés de la matière (couleurs, textures...)

Dater la nature

Animé par le Labo Magmas et Volcans

Comment connaît-on l'âge des roches qui nous entourent ? Quel est l'âge de la Terre ? Venez découvrir comment les géologues utilisent la radioactivité naturelle et les mathématiques pour déterminer l'âge des roches, des minéraux et des artefacts archéologiques.

LES PROJECTIONS

FICTIONS (COURTS-MÉTRAGES LUDIQUES, DRÔLES ET VISUELS)

CYCLOÏDES
ESPACE TEMPS
MESURES

INTERVIEWS

Des professionnels partagent leur passion et parlent de la différence avec l'enseignement à l'école.

DOCUMENTAIRES

LA DIMENSION DEUX

Localiser un lieu sur la Terre grâce à deux nombres et dessiner une carte du monde.

LES FRACTALES

Transformer un plan, déformer des images, créer des images fractales.

LA PREUVE MATHÉMATIQUE

L'importance des démonstrations en mathématiques et la projection stéréographique.

MESURER LA TERRE AVEC UN CHAMEAU

Il y a 2300 ans Ératosthène a mesuré la circonférence de la terre avec un chameau et l'ombre d'un obélisque.

C'EST QUOI LA BONNE MESURE ?

Sur proposition de Talleyrand, le 8 mai 1790, la Constituante adopte l'idée de l'unification du système de mesure. La Constituante en confie l'étude à une commission de l'Académie des sciences, où l'on trouve Lagrange, Laplace et Monge, Borda et Lavoisier. En février 1796, seize mètre-étalons sont gravés sur les murs de Paris.

Après la projection, des discussions animées s'ouvrent sur le thème abordé.

PODCASTS LA SCIENCE FAIT SA COMÉDIE

Cette série de podcasts de 15 épisodes explore de manière ludique des thèmes scientifiques sous forme théâtralisée tout en partageant des connaissances pour divertir le public.

Médiation après écoute d'un ou deux podcasts avec un spécialiste.

«Si le Bibi de Bobi m'était compté»

Jeu : François Fabre / Mise en scène : Sam Olivier - Jean-Luc Guitton / Création et production : Association PRINTIVAL

Ce spectacle met en scène une nouvelle phonétique du langage machine. Derrière des suites de 0 et de 1, se cache la véritable poésie du bibi-binaire, système pour compter, pour dire et écrire les nombres, pour parler "chiffres", tel que l'a conçu et imaginé Boby Lapointe, avec un sérieux fort réel, un amusement non dissimulé, pour un résultat jubilatoire. Un voyage fantaisiste et savant qui nous compte l'extraordinaire aventure de 4 voyelles et 4 consonnes. Du Boby Lapointe pur jus, drôle et rigoureux comme ses chansons, mais avec du génie mathématique dedans.

Spectacle familial, tout public à partir de 12 ans, durée 1 h 14.



Découverte Accordéon

Création et mise en scène : François Fabre

À travers quelques morceaux typiques puisés dans différents styles et loin de tout cliché, le public pourra apprécier cet instrument populaire, d'une richesse incroyable : l'accordéon.

« Découverte » est bien le maître-mot de ce programme ponctué d'instantanés pédagogiques où François Fabre présente l'accordéon, son fonctionnement, les différents sons qu'il peut produire...

Durée : 30 à 45 minutes

Répertoire : valse, czardas, tarentelle, classique (Bach), composition personnelle, chanson.



Les instruments de musique

Jeu : Emmanuel Presselin et Aline Deforge du duo Cours Toujours

Ce spectacle interactif et pédagogique a pour objectif d'explorer les subtilités de la physique du son. Grâce à une variété d'instruments de musique, tels que la flûte traversière, l'accordéon, la guitare, la trompette et même le tuba, nous vous invitons à découvrir la richesse des fréquences, des fondamentaux et des harmoniques. Laissez-vous emporter par la virtuosité de la flûte qui virevolte, l'entrain de l'accordéon, le swing de la guitare, le jazz de la trompette, et bien plus encore, tout en participant à des airs que nous fredonnerons ensemble.



Voix et Sciences « La voix dans tous ses états »

Jeu : Emmanuel Presselin et Aline Deforge du duo Cours Toujours, et l'artiste Julien Martin

Vous vous en servez tous les jours pour parler, chanter ou crier. Mais savez-vous comment fonctionne votre voix ? Ce concert participatif vous invite à découvrir les mécanismes de notre voix, et à entendre toute l'étendue des sons qu'elle peut produire. Après cela, c'est sûr, vous ne parlerez plus pour ne rien dire !



Théâtre et Sciences

Animé par A.R.T.S.

Nous vous proposons une représentation théâtrale sur un thème scientifique impliquant des élèves du primaire, du collège, du lycée ou de l'université. Pour la réalisation de ce spectacle, une préparation en amont est nécessaire en collaboration avec une structure partenaire. Les jeunes seront encouragés à imaginer et à préparer la représentation avec l'assistance d'un animateur de chez A.R.T.S. L'objectif principal est d'utiliser l'art comme moyen de transmission des connaissances scientifiques tout en favorisant le développement de l'esprit critique et de l'ouverture d'esprit.

«Blaise Pascal, une ascension magique»

Jeu : La Compagnie de la Lanterne Magique

Florin Perrier nous parle de son beau-frère, Blaise Pascal. À travers ce personnage attachant et par un enchaînement subtil de tours de magie, le spectateur se retrouvera plongé, de façon ludique, dans les expériences, les inventions et la vie de Blaise Pascal. Thèmes abordés La Pascaline La probabilité La théorie du vide, l'opposition Pascal Descartes La foi Les pensées de Blaise Pascal L'ascension du Puy de Dôme Les carrosses à 5 sols.

Durée : 45 minutes



LES EXPOSITIONS

- ▶ 4 tableaux de la série Harmonies par l'artiste José Mérino. Ces tableaux sont générés avec un algorithme original transformant musique en image. Une vidéo montre le principe et comment la musique génère progressivement le tableau.
- ▶ Exposition de fractals par Imaginary.

Octagramme mystique

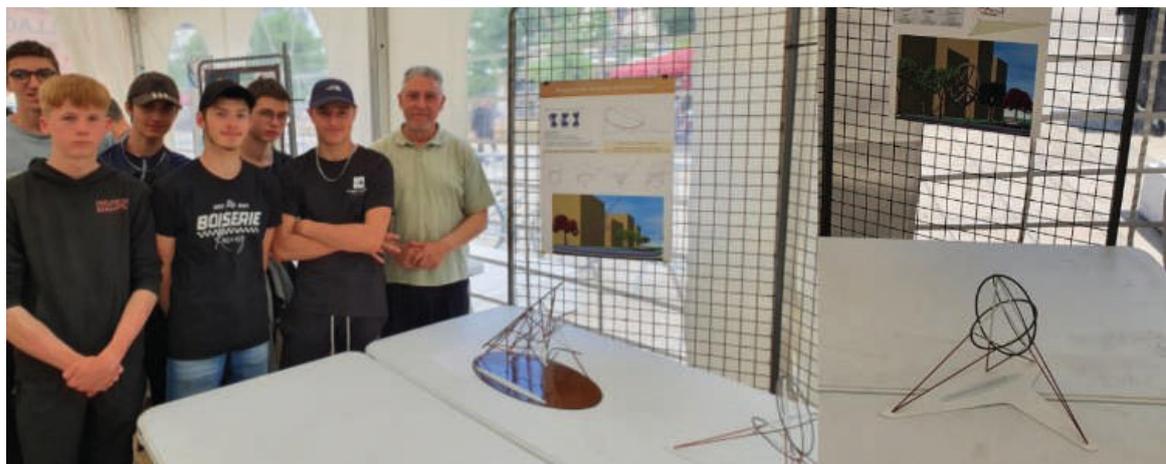
Animé par A.R.T.S.

L'Octagramme Mystique célèbre l'héritage de Blaise Pascal en explorant le lien entre l'art et la science.

Blaise Pascal a été profondément influencé par son père Étienne, membre de l'Académie de Sciences et passionné de mathématiques. À l'âge de seize ans, Blaise a rédigé un traité sur les formes géométriques appelées 'sections coniques'. Bien que certains aient douté de son travail, il a été confirmé comme étant le sien par un autre mathématicien de l'époque.

Le théorème de Pascal, également connu sous le nom d'Hexagramme Mystique, met en relation les points d'une figure géométrique appelée hexagramme avec une forme spécifique appelée conique. Ce théorème a révélé des aspects remarquables de la géométrie et a permis d'unifier les connaissances sur les formes coniques. Il est à l'origine de nombreux résultats mathématiques importants de l'époque.

L'Octagramme Mystique, une extension tridimensionnelle de l'Hexagramme Mystique, illustre comment la science continue de progresser et d'inspirer à travers l'art et la géométrie.



Projet IA et robotique Humanoïde

Animé par A.R.T.S.

L'association A.R.T.S. propose de faire participer des étudiants et des doctorants pour élaborer 1 projet de création d'une nouvelle mallette pédagogique intitulée «IA et robotique humanoïde» jusqu'à sa concrétisation.

Nous proposons de créer une nouvelle mallette pédagogique et de construire 2 animations à destination du grand public :

- La première sur l'Intelligence Artificielle :

Comment faire comprendre et expliquer l'engouement de l'IA à travers des expériences simples sur ordinateur ou sans (ex : code en bois ...).

- La deuxième est de faire danser des robots humanoïdes :

Travailler sur le codage, les capteurs et actionneurs d'un robot. Comment l'IA s'intègre dans ce contexte matériel ?

Ces ateliers seront à destination des enfants, jeunes adultes et familles, dans les écoles, collèges, lycées, centres sociaux, médiathèques, tiers lieux, centres de loisirs et également au sein de nos villages «Art et sciences».

Projet d'imprimante Food 3D avec Polytech Clermont

Projet en partenariat avec le département Génie Biologique de Polytech Clermont-Ferrand.

L'animation «Gastronomie et Science» vise à comprendre le voyage du goût des papilles au cerveau par la cuisine moléculaire. A.R.T.S. souhaite compléter ces expériences en créant un nouvel atelier : créer des aliments en 3D sous formes de maquettes dans un premier temps puis les imprimer avec 1 imprimante Food 3D printing (utilisation de gels et formulation alimentaire type chocolat pâte alimentaire purée fruit légume utilisés en Biologie).

L'animation initierais au virtuel et à la construction 3D ludique et bioinspirée.

LOGISTIQUE

CONDITIONS PRÉALABLES

Toutes les animations proposées sont prêtes à être utilisées (« clés en main »). La structure d'accueil doit prévoir un espace d'environ dix mètres carrés, avec une table et une chaise pour chaque animation. Certaines nécessitent une source d'électricité et/ou une source d'eau.

Les frais pour la structure d'accueil sont en fonction du nombre d'animations et de la distance.

DÉROULEMENT POSSIBLE

Chaque animation a une durée de 20 minutes, accueillant un maximum de 6 ou 8 personnes. Elles peuvent s'enchaîner toutes les 20 minutes pour les classes qui seront divisées en groupes. De plus, elles seront en libre-service pour un plus large public.

PRISE DE CONTACT

Pour toute question concernant la logistique et le déroulement des animations dans votre structure, veuillez prendre contact avec A.R.T.S. :

Hélène BIGNER, Chargée de projets

07.49.97.41.69

Pierre BONTON, Président

06.62.82.27.86

association.artscience@gmail.com

ILS NOUS SOUTIENNENT



A.R.T.S.

LA FUSION CRÉATIVE DE L'ART, DE LA RECHERCHE,
DE LA TECHNOLOGIE ET DE LA SCIENCE.

Depuis 2012, notre association A.R.T.S. s'engage à ouvrir de nouvelles perspectives en reliant ces disciplines à travers des projets captivants accessibles à toutes et à tous tels que des animations, des spectacles, des installations et des conférences.

Explorez avec nous et laissez-vous inspirer !



A.R.T.S.
3 Rue Gaultier de Biauzat,
63000 Clermont-Ferrand



07 49 97 41 69



association.artscience@gmail.com



www.artscience.jimdo.com



Artscience Auvergne



artscience_auvergne

