

PARCOURS ARTISTIQUE *Dans un double voisinage de proximité et d'absolue perte d'échelle, la programmation artistique du Cosmos District interroge notre rapport au cosmos et à la ville, depuis nos intimes espaces intérieurs jusqu'à la place publique. Les œuvres, les performances, Labs et Cafés Conversatoires y offrent une réserve de clefs de perceptions et de regards décentrés sur le Cosmos – cet élément central et commun de notre paysage qui est également source d'inconnu, d'inspiration, de prospective. Cette exposition collective, internationale et interculturelle prolonge ainsi, en situation publique, le questionnement né dans la création. Elle offre de partager un regard sur cet « ailleurs » à la fois si loin et si proche, tellement commun et singulier à chacune et chacun d'entre nous et propose d'en nourrir notre manière d'aborder les enjeux du renouvellement de nos modes d'habiter la Terre, le monde et l'époque. Elle alerte également sur les dangers, d'une exploration qui verserait de manière irresponsable dans l'exploitation et la colonisation, oubliant de se soucier des conséquences de ses actes. À travers ces œuvres, il est ainsi question de paysage visible et invisible, de Très Grand Paysage et d'Intra-Paysage, de perception, de représentations, de projection, de la manière dont nous prenons conscience que la Terre que nous habitons fait partie intégrante du Cosmos. Habiter la Terre, c'est habiter le Cosmos ; habitons le Cosmos pour mieux habiter la Terre.*

PLACE DU CHÂTEAU

NICOLAS MONTGERMONT

Par ses installations personnelles, ses performances audiovisuelles avec chdh et dans la musique expérimentale (BCK et Yi King Operators) Nicolas Montgermont explore avec une poésie rigoureuse la physicalité des ondes. S'intéressant à leur place dans l'espace, à la manière dont elles se déplacent et se transforment, il conçoit des dispositifs qui explorent de manière sensible leur essence poétique.



Axis Mvndi

Proposant un décalage théorique et artistique sur l'usage des ondes électromagnétiques se propageant à la vitesse de la lumière, *Axis Mvndi* active des émissions qui ne seront jamais réceptionnées, si ce n'est par notre propre projection poétique ou bien... qui sait... Les formes dessinées par *Axis Mvndi* correspondent à des représentations de l'univers imaginées entre l'Antiquité et le Moyen-Âge : constellations babyloniennes, mers de l'eufrcosmique hindou, sphères de cristal grecques ou polyèdres de Kepler. En utilisant des techniques modernes pour « rendre » ces figures à l'espace par leur matérialisation sous la forme d'énergie électrique, *Axis Mvndi* se propose en concrétisation poétique de ces anciennes représentations.

Une coproduction Quatre 4.0 / L'Ososphère.

EVELINA DOMNITCH ET DMITRY GELFAND

Le duo d'artistes russe et biélorusse Dmitry Gelfand et Evelina Domnitch crée des environnements d'immersion sensorielle fusionnant physique, chimie, informatique et philosophie.

Activant des phénomènes de transformation perpétuelle sans intermédiaires, leurs installations étendent l'enveloppe sensorielle de l'observateur et transcendent la distinction illusoire entre découverte scientifique et expansion perceptuelle. Récompensés par le Japan Media Arts Excellence Prize (2007), le Meru Art* Science Award (2018) et cinq mentions honorifiques Ars Electronica (2007, 2009, 2011, 2013 et 2017), ils ont présenté leurs œuvres au Martin-Gropius-Bau (Berlin), à Kiasma (Helsinki), au MAXXI (Rome), au AxS Festival (Los Angeles) et à la Biennale de Venise.

Orbihedron



Orbihedron met en lumière les lois de la physique quantique dans le cosmos à travers un dispositif composé d'une spirale créant des tourbillons prismatiques et holographiques. Cette installation fait ainsi écho à l'intrigante région qui se trouve en rotation autour d'un trou noir, plus communément nommée l'ergosphère.

Implosion Chamber



Dans un intrigant cylindre illuminé d'un laser blanc et rempli d'eau, de petites bulles d'air composées de vide imposent face à des sons à hautes fréquences. L'éclatement des bulles d'air vides va à son tour aspirer l'eau environnante. Ces implosions sont suivies d'ondes de choc accompagnées d'une température aussi élevée que celle du Soleil. Les sens se confondent, le son et le visuel se répondent pour nous offrir la perception de ce qui définit le système que nous habitons aux voisinages du Soleil.

FLAVIEN THÉRY

Flavien Théry, diplômé de l'École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg (HEAR), questionne la lumière. Il explore les relations qu'elle établit entre art, science, et spiritualité. Les dispositifs qu'il met en œuvre cherchent à donner forme aux questions et paradoxes qui naissent de la tentative de penser cette réalité, quitte à jouer avec les codes de la science-fiction mais aussi avec ceux de diverses croyances, parfois ésotériques... Habiter entre perception et réalité du monde physique, entre voir et croire...

Inverted Relief



Avec *Inverted Relief*, Flavien Théry nous offre de prendre contact avec le sol martien, qu'explore actuellement l'engin Persévérance. Dans l'un des conteneurs de L'Ososphère, le visiteur découvre, comme stockée après un transport amoureux et rigoureux à travers l'espace, une « plaque de sol martien » constituée grâce à une image satellite anaglyphe et à un procédé de tissage numérique. « L'inversion du relief », se traduit par un renversement de la perception stéréoscopique du visiteur, ce qui était saillant devient creux, mettant le voyageur dans le doute quant à sa destination spatiale, temporelle.

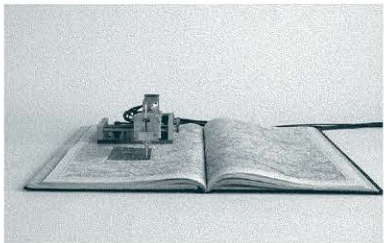
L'art de voyager consiste notamment à habiter le paysage. Puisque chaque nouveau paysage est tout aussi éphémère et crédible que le précédent, l'authenticité du voyage se niche bien au creux de notre propre perception. Si vous l'avez voulu, *Inverted Relief* vous offrira donc le souvenir de l'expérience d'avoir foulé le sol martien.

Inverted relief (The Candor chasma's flying carpet) | Flavien Théry 2017 | Tissage numérique au point d'Aubusson | Laine, coton, viscosc | 172 x 350 cm. | Image : NASA / JPL / University of Arizona | Co-production : Ars Longa / Siana / Arcadi <https://www.uahirise.org/media/usage.php>

QUADRATURE

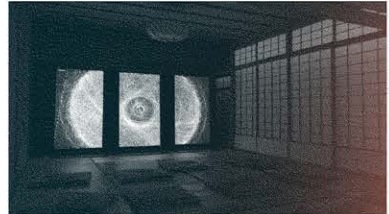
Les gestes artistiques du collectif berlinois Quadrature, formé par Juliane Götz et Sebastian Neitsch, gravitent autour des données informatiques, d'expériences physiques et des nouvelles technologies, ici utilisées comme matière première et inspiration. Depuis quelques années, le duo, de nombreuses fois primé sur la scène internationale, se concentre sur les méthodes et outils qui explorent le cosmos.

Satelliten



Aujourd'hui, les satellites artificiels dessinent nos espaces terrestres, modifient nos systèmes économiques et scientifiques, rythment nos communications, nos transports et déplacements et nous offrent l'anticipation par exactitude à travers la météorologie. Si nombreux à graviter autour de nous et pourtant nous ne les remarquons plus. Jouant de la figure de la tache, *Satelliten* invite le spectateur à prendre conscience du pouvoir parasite que les satellites exercent sur notre monde et du nombre confondant de déchets spatiaux présents dans notre système solaire, que nous habitons ainsi déjà de la plus triste des manières.

OrbitsTriptychon



L'installation déploie sur un écran une danse poétique et numérique générée par le mouvement des satellites et des déchets spatiaux. Ceux-ci gravitent autour de nous dans un chaos que nous avons généré, ne cessons d'amplifier et que Quadrature donne ainsi à voir en croisant les données satellitaires mondiales de l'US Air Force et les minutieuses observations célestes d'astronomes amateurs.

VÉRONIQUE BÉLAND

D'origine québécoise, titulaire d'une maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal, Véronique Béland s'est installée à Lille après son diplôme du Fresnoy – Studio national des arts contemporains. Depuis 2005, son travail a été présenté lors d'expositions individuelles et collectives au Canada, aux États-Unis et en Europe (France, Belgique, Allemagne, Pays-Bas, Lituanie, Espagne, Portugal) et remarqué par de nombreux prix d'excellence ainsi que de diverses conventions de recherche. Elle est également devenue depuis quelques années une artiste sociétaire de L'Ososphère. Auscultant différents types de silences ou de vides pour en relever le contenu, sa démarche artistique gravite entre les arts médiatiques et la littérature, vise à créer des points de contact entre visible et invisible, entre audible et inaudible.

Recombinaison



Le visiteur du Cosmos District est invité à poser la main quelques secondes sur un capteur tactile connecté à une météo-rite. Il reçoit alors un message qui lui est spécialement dédié, texte aléatoire généré au gré des fluctuations d'ondes radio en provenance du cosmos. Avec *Recombinaison*, dérivé de l'installation *This is Major Tom to Ground Control* (2012), c'est la présence du visiteur qui fait parler l'Univers ! Le contact de sa main avec cet objet autrefois présent dans l'espace interplanétaire permet, à un instant T, de générer cette « poésie spatiale ».

LAB[AU]

LAB[au] est un collectif d'artistes constitué en 1997, basé à Bruxelles et très présent sur la scène internationale. Le travail de LAB[au] se caractérise par la création de concepts, de processus et de systèmes interpellant couleur, lumière, forme, mouvement. Leur pratique de l'art expérimental et novateur creuse une recherche fondamentale sur la notion de la contemporanéité dans l'art en se confrontant avec une étonnante poésie aux derniers matériaux et méthodes comme à leurs ascendants historiques. Sociétaire de L'Ososphère depuis de nombreuses années, LAB[au] a récemment présenté son travail, entre autres, à la Biennale de Venise, au MoMA à New York et au Musée d'art contemporain de Montréal.

OMG



OMG comme la particule « Oh My God » découverte en 1991, rayon cosmique d'ultra haute énergie et d'une rapidité encore jamais vue par les astrophysiciens. Invisibles à nos yeux, les rayons cosmiques traversent notre atmosphère, les roches et nos bâtiments, ils habitent nos paysages quotidiens. Ici ils sont capturés et mesurés grâce à des tubes Geiger-Müller suspendus qui permettent de retranscrire les niveaux d'énergie en sons diffusés ensuite dans l'espace d'exposition. Chaque capteur est relié à un tube cathodique émettant

un halo lumineux bleu et rouge fluorescent dont l'intensité varie selon l'énergie des rayons cosmiques.

Une partition à vivre, qui se déploie *in situ* au cœur du Cosmos District et de la ville, à la fois architecture méthodique et poétique, sculpture sonore et lumineuse, notation résonnante invitant à la contemplation.

Pergola



Pergola est une installation cinétique, tenant à la fois de l'art et de l'architecture. Ses dalles rotatives filtrent la lumière d'un « ciel artificiel » pour la recomposer en motifs et mouvements jouant de la réflexion et l'absorption, la lumière et l'ombre, la soustraction et l'addition, l'ordre et le désordre.

Ici, *Pergola* est autant objet de contemplation artistique qu'un lieu activant le lien social au cœur de notre Cosmos District. Réinventant pour l'adapter à tout milieu habité, la figure de la pergola qui invite à la rencontre et la conversation, la structure dessine l'espace à vivre de manière dynamique grâce à ses mouvements et ses motifs de lumière, quelle que soit la nature de cette dernière, ici sur Terre ou ailleurs.

JINGFANG HAO ET LINGJIE WANG

Jingfang Hao et Lingjie Wang ont respectivement fait leurs études en ingénierie et en art avant d'investir l'installation, le dessin, la photographie, la vidéo et d'autres médiums pour proposer un dialogue entre le rationalisme occidental et l'onirisme de la culture chinoise. S'attachant aux changements imperceptibles de la nature, les recherches de Hao et Wang sont

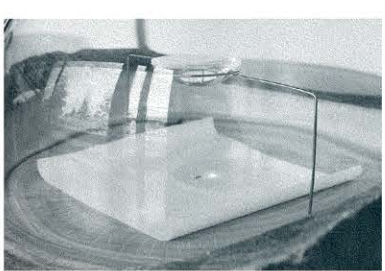
le fruit d'une « exaltante alliance des contraires ». À la fois très techniques mais en même temps conceptuels et sensoriels, leurs projets portent la marque de leurs réflexions sur notre existence, nos relations avec les nuances de la nature et de l'univers et stimulent la connaissance intuitive et poétique du monde que nous habitons.

Dans un univers où rien n'est immobile



Une peinture thermique permet de produire un arrière-plan dont le noir-charbon fait écho à celui du ciel cosmique et qu'un point blanc habite, se déplaçant sur la surface telle une comète qui laisse derrière elle une traînée de lumière qui disparaît progressivement. Imagerie conceptuelle, illustration du mouvement de la matière, environnement approprié pour incuber la scène sobrement époustouflante, ce tableau-miroir s'inscrit dans la série *In a Universe Where Everything Moves at All!* ce dernier fait écho à *La condition de l'homme moderne* écrit par Hannah Arendt.

Sun drawing



Chaque jour, grâce à un dispositif muni d'une lentille, d'un socle et de papier thermoréactif intallé dans le

Cosmos District, les artistes invitent le soleil à dessiner sur le papier sa course telle qu'elle est perçue depuis le cœur de Strasbourg. Les rayons du soleil passent à travers la loupe pour se concentrer en un point lumineux qui laissera sa trace sur le papier. Formant un trait composé de l'accumulation des tâches sur le papier, le déplacement du soleil se fait ainsi dessin pour inscrire comme dans un croquis de voyage immobile, sa course contextualisée par l'environnement.

Champ d'étoile



Au sol grâce à du sable noir et blanc sont dessinées les constellations se trouvant à l'antipode de la Place du Château. Comme par un trou qui perceait notre planétée de part en part, le spectacle offert aux visiteurs du Cosmos District est celui du ciel qui surplombe d'autres êtres humains, qui habitent le même cosmos, de l'autre côté de la Terre. Un vis-à-vis qui, en multipliant les inversions, incarne notre humanité collective à l'échelle de l'univers qui nous accueille.

COLLECTIF MU – ANDREA AGOSTINI

Spécialisé dans les domaines de l'art sonore, de la musique et des nouveaux médias, le Collectif MU conçoit et produit des interventions artistiques caractérisées par leur rapport au territoire et une démarche artistique ouverte, transdisciplinaire et ancrée dans le réel. Il anime le Garage MU, un laboratoire qui accueille résidences d'artistes, ateliers, concerts et expositions dans le quartier de la Goutte d'Or et a ouvert La Station – Gare des Mines.

Eppur si muove



Eppur si muove est un projet de création d'environnements sonores qui explore une nouvelle forme de composition où son et espace fusionnent.

Le spectateur, équipé d'un casque audio et d'un terminal, se déplace dans le Cosmos District au gré de son exploration d'un vaste paysage sonore déployé sur une constellation de points d'écoute. La pièce sonore est comme diffractée dans l'espace et l'expérience de l'écoute échappe à la linéarité d'une diffusion classique. Son et espace fusionnent en une réalité augmentée et poétique.

La création du compositeur Andrea Agostini proposée à l'occasion du Cosmos District est inspirée par le mouvement des astres. Décrivant la lente mécanique céleste, l'installation sonore évolue à la manière du système solaire. Le spectateur y traverse les trajectoires des satellites et des huit planètes de notre système, qu'il explore en interagissant avec la composition : un monde sonore infini en perpétuelle évolution. Devenant partie prenante du comportement collectif adopté par des individus lentement affairés à la contemplation, le spectateur participe à un singulier ballet activant l'espace public plongé dans une apesanteur artistique.

Une composition de Andrea Agostini. Technologie : Sound ▲ Delta (REMU)

CLAIRE WILLIAMS

Claire Williams est basée à Bruxelles et récemment diplômée du Fresnoy. Ses œuvres, qui croisent les univers textiles, sonores et électroniques explorent notre relation au monde de l'invisible et ses appareils scientifiques, reprenant notamment des pistes abandonnées par certains scientifiques du XIX^e siècle. Elle construit ainsi des appareils et dispositifs qui captent des données imperceptibles ou inaudibles de notre spectre électromagnétique. Ces interactions se traduisent dans des jeux de langages sonores, numériques, textiles, tactiles.

Zoryas



Six objets reposent au centre d'un grand disque plat. Leurs formes rappellent tant les dispositifs scientifiques que des structures organiques ou magmatiques. Chacun de ces objets donne à voir une matière-énergie, de teinte et de structure à nulle autre égale. Ils sont en effet emplis des gaz qui composent le milieu interstellaire : argon, néon, krypton, xénon, nitrogène... et sont tissés de la même étoffe que le soleil : le plasma.

Quatrième état de la matière, le plasma compose 99,99 % de notre univers visible... mais aucun des 100 % de celui que nous habitons. C'est ce qui rend troublant le fait d'entendre son activité comme venant de l'intérieur de notre corps lorsque nous posons nos coudes sur l'anneau qui ceint le grand disque plat. Toute l'installation pulse au rythme de l'activité électromagnétique du Soleil et le son de cette pulsion solaire nous est donné à entendre par le jeu de notre corps-univers devenant singulier dispositif de connexion à l'Univers.

INSTANTS DE LUNE DANS LA CATHÉDRALE

LUKE JERRAM

Luke Jerram est un artiste pluridisciplinaire anglais, de Bristol, qui interpelle régulièrement l'espace public à travers des œuvres spectaculaires et monumentales mais également poétiques, ludiques et participatives. On a pu voir ses interventions au Sydney Festival, la Wellcome Collection de Londres, la Heller Gallery à New York, la Biennale de San Jose, la Foundation for Art and Creative Technology à Liverpool, l'Institute of Contemporary Arts de Londres, Smithfield Gallery à Londres, le Musée d'art Mori à Tokyo.

Ses œuvres de Luke Jerram activent la perception autant qu'elles l'interrogent, s'adressant directement avec rigueur et poésie au plus grand nombre.

Museum of the Moon



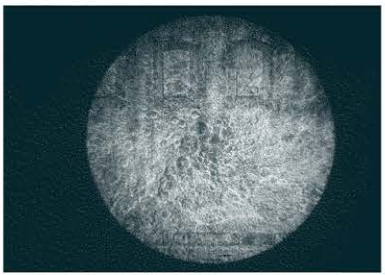
Museum of the Moon est une sculpture monumentale, réalisée en partenariat avec la NASA, l'Agence spatiale britannique, l'Université de Bristol, l'Association for Science and Discovery Centres. Grâce aux photographies hautes résolutions de la surface lunaire prises par la sonde spatiale Lunar Reconnaissance Orbiter, *Museum of the Moon* nous offre le poétique vertige de la contemplation d'une véritable « pleine lune ».

Dans un geste inspiré de la *Ballade à la Lune* d'Alfred de Musset, la Lune, en invitée d'honneur du Cosmos District, vient ainsi flotter, avec une immense douceur, dans la nef de la Cathédrale que nous chérissons comme une maison commune. La contemplation, en ce lieu, de l'astre lunaire nous renvoie à notre rapport individuel intime, primitif, enfantin et poétique et offre un nouveau point de vue sur cet astre qui transcende les époques et les cultures.

ANAÏS TONDEUR

Diplômée du Royal College of Arts et de Saint Martin School, Anaïs Tondeur croise le dessin, l'installation, la vidéo et les premières techniques de photographie pour fabriquer des images nourries de littérature, de recherches historiques et d'expérimentation scientifique. Elle collabore ainsi régulièrement avec des scientifiques pour construire ses projets hybrides qui interrogent les forces naturelles, l'astronomie, la place de l'Homme dans son écosystème et le devenir écologique de notre planète. Les œuvres d'Anaïs Tondeur ont été notamment exposées au Centre Pompidou et à la Gaîté Lyrique à Paris, au Bozar à Bruxelles ou au Spencer Museum of Modern Art au Kansas aux États-Unis ! Nous sommes très heureux d'accueillir sa *Mutation du visible* au sein de notre Cosmos District.

Mutation du visible



8 dessins grand format réalisés au graphite : pleine, sur un fond immaculé, la Lune, semble sortir du support utilisé, tantôt lisse et tantôt accidentée, avec ses mers et ses continents.

Cette série a pris forme à l'Observatoire de l'Espace du CNES à Paris, à partir des archives issues de rapports de la NASA et de missions spatiales russes. Elle s'inspire également de mythes et de fictions lunaires, de poèmes qui portent sur l'observation du ciel, retraçant ainsi l'histoire des imaginaires qui ont modifié notre perception de la Lune.

Une partie de ces 8 dessins explore la façon dont la fiction aide à « voir » et permet les prémices de l'exploration spatiale par le rêve et l'imaginaire, tandis qu'une autre partie interroge le rôle joué par les instruments d'optiques du XVI^e au XIX^e siècle dans l'appréhension de la Lune, de sa lumière, de sa surface. La dernière partie suit l'exploration spatiale du XX^e siècle, témoignant d'une rupture des imaginaires face à l'inconnu dévoilé et que nous imaginons désormais habiter.

Cette *Mutation du visible* invite à dépasser le « lieu commun » d'une distinction irréversible entre imagination et raison, entre représentation et réalité et conduit à réfléchir au statut du discours scientifique ainsi qu'à la capacité des arts et de la littérature à produire un savoir.

PERFORMANCES

QUADRATURE

Les gestes artistiques du collectif berlinois Quadrature, formé par Juliane Götz et Sebastian Neitsch, gravitent autour des données informatiques, d'expériences physiques et des nouvelles technologies, ici utilisées comme matière première et inspiration. Depuis quelques années, le duo, de nombreuses fois primé sur la scène internationale, se concentre sur les méthodes et outils qui explorent le cosmos.

Orbits



Présentée ici comme une performance dans la cathédrale de Strasbourg, *Orbits* déploie une danse poétique et numérique sur un écran géant, générée par le mouvement des satellites et des déchets spatiaux. Ceux-ci gravitent autour de nous dans un chaos que nous avons généré, ne cessons d'amplifier et que Quadrature donne ainsi à voir en croisant les données satellitaires mondiales de l'US Air Force et les minutieuses observations célestes d'astronomes amateurs.

Une performance en collaboration avec Christian Losert, artiste du son et technicien basé à Berlin.

Fantasia#3



Fantasia#3 est une performance audiovisuelle qui conduit grâce à une intelligence artificielle, la rencontre d'un radiotélescope avec l'orgue de la Cathédrale. Les algorithmes retranscrivent le bruit du ciel en notes envoyées à l'appareil électronique qui vient actionner l'orgue : le radiotélescope et l'intelligence artificielle jouent ainsi le rôle d'instrument de musique pour une composition extra-terrestre générée par le Cosmos et qui vient résonner au cœur de la Cathédrale. Entendre pour habiter...

Au-dessus de la scène, une toile volante converti la composition sonore en images, telle une notation poétique en dialogue avec l'architecture de ce lieu si singulier de l'égrégore strasbourgeois.

PARCOURS ARTISTIQUE (SUITE)

VR LAB

Afin de poursuivre de manière dynamique et pluri-axiale un travail sur la réalité virtuelle entamé dès ses premières expérimentations, L’Ososphère s’est désormais dotée d’un VR LAB. En partenariat avec de nombreux acteurs locaux et nationaux de ce domaine en pleine expansion de la création artistique, son objectif est d’augmenter la visibilité, le potentiel de diffusion et la création d’œuvres en réalité virtuelle et d’accompagner l’émergence d’une véritable filière régionale, articulée avec le programme « eVRest » développé en complicité avec le FEFFS. Le VR LAB de L’Ososphère se mobilise notamment autour du rapport aux territoires et aux populations, s’investissant ainsi dans une politique de résidences. Pour ce Cosmos District, une sélection d’œuvres en VR sont proposées dans un dialogue entre nos diverses mécaniques de perception.

✂ ROSA MENKMAN
DCT : Syphoning.
The 100000th (64th) Interval

Rosa Menkman propose ici une troublante expérience immersive d’exploration d’une planète glitch, inspirée de l’ouvrage *Le plat pays* dans lequel Edwin Abbott (1984) donne vie aux dimensions géométriques et de Siphon, un logiciel d’open source fabriqué par Tom Butterworth et Anton Marini. Nous voilà invités à revoir nos clés de perception pour habiter le paysage.

✂ EVA L’HOEST
Under Automata

En vol, des voyageurs-dormeurs sont scannés manuellement au moyen d’une technologie issue de l’industrie du jeu vidéo. *Under Automata* réalise ainsi le portrait d’une scène de voyage ultra contemporaine qui creuse ainsi l’expression « vol habité » dans un geste plastique et sensible.



District, un Café Conversatoire propose de décentrer notre regard sur la ville en nous projetant à l’échelle du Cosmos. À l’ombre portée de la Lune, ce Café Conversatoire imagine habiter un jour un espace jusqu’ici inhabité, envisager « l’habiter ailleurs » pour réfléchir à l’habiter ici, aujourd’hui et demain.

✂ LA LUNE, UNE VOISINE QUI NOUS HABITE, UNE VOISINÉ À HABITER.

Voisine à visage humain habitant nos ciels nocturnes à travers les âges, sculptant nos mers et nos humeurs. La Lune nous fascine. Sa contemplation n’a eu de cesse de nourrir les imaginaires, donnant naissance à une perception rêvée,

✂ PIERRE ZANDROWICZ
I, Philip

Fin 2005, la tête de l’androïde « Phil », copie programmée de l’auteur de science-fiction Philip K. Dick, disparaît lors d’un vol entre Dallas et Las Vegas. *I, Philip* raconte l’histoire de cet androïde à qui on a implanté la mémoire de K. Dick à travers ses souvenirs et ce qui pourrait être sa dernière histoire d’amour. Mais ces souvenirs ne sont-ils pas le fruit de l’imagination de l’androïde qui a appris à être humain ? *I, Philip* nous offre ainsi l’occasion d’inscrire au cœur de notre Cosmos District un geste vers Philip K. Dick dont les livres auront augmenté notre perception prospective du réel.

✂ FRANÇOIS VAUTIER
I saw the future

Plongez au cœur d’un espace tridimensionnel faisant écho aux prédictions futuristes d’Arthur C. Clarke, autre auteur qui nous aura tant permis de nous projeter dans des futurs à habiter dans des frontières et contours que rien ne permet aujourd’hui de dessiner encore autrement que par notre rapport sensible aux découvertes scientifiques.

✂ ANDREAS GUTZEIT
Aliens VR

ETLviewer est une expérience qui propose au spectateur de traquer une éventuelle vie « extra-terrestre » à partir de sons et d’images enregistrés dans l’espace interstellaire. L’ailleurs comme un absolu habité... et donc habitable.

✂ MOMOKO SETO
Planet ∞

Dans un temps peut-être pas si lointain, la Terre est le champ de bataille d’une nature devenue folle : les hommes ont disparu, mais les insectes, les champignons et de curieuses créatures marines se livrent à des ballets étranges et menaçants. Elle reste malgré tout à habiter !

✂ FERNANDO MALDONADO, JORGE TERESO, SANTIAGO AMIGORENA
Gloomy Eyes

La trilogie animée en VR *Gloomy Eyes* nous plonge dans un mystérieux et sombre monde délaissé par le soleil. Zombies et humains se livrent un combat acharné. Au milieu de cet inquiétant univers marquant, un zombie, Gloomy, et une mortelle, Nena, osent jouer avec l’amour. Dans ce chaos, leurs sentiments seraient la dernière lueur d’espoir.

CAFÉ CONVERSATOIRE

Notre présence physique commune en un même lieu interroge notre désormais incessante conversation publique ou poly-privée via les réseaux sociaux : Le Café Conversatoire de L’Ososphère s’inspire ainsi de la tradition européenne de la fabrication d’une pensée en mouvement dans les cafés métropolitains, du Stammtisch aux Rooftop en passant par l’Electric Café fantasmé par Kraftwerk. Sachants, pensants et habitants s’y essaient à converser depuis une activation artistique pour tenter de faire propos commun et pluriel. Dans le cadre du Cosmos District, un Café Conversatoire propose de décentrer notre regard sur la ville en nous projetant à l’échelle du Cosmos. À l’ombre portée de la Lune, ce Café Conversatoire imagine habiter un jour un espace jusqu’ici inhabité, envisager « l’habiter ailleurs » pour réfléchir à l’habiter ici, aujourd’hui et demain.

Invités :

- Bernard Foing (sous réserve), scientifique français et conseiller à l’Agence Spatiale Européenne (ESA), directeur de l’*International Lunar Exploration Working Group*.
- Emmanuel Dufresnes : enseignant chercheur à l’Ecole nationale supérieure d’architecture de Strasbourg,

également fondateur du réseau disruptif sur les architectures en milieux extrêmes (ARCHES).

- Anaïs Tondeur, artiste exposée, auteure de l’œuvre *Mutation du visible*.
- Yannick Lafue, diplômé de l’International Space University (ISU) et directeur du Booster Rhinespace.

Modérateur :

- Sébastien Soubiran, historien des sciences, directeur adjoint du Jardin des Sciences de l’Université de Strasbourg.

Jauge ultra-réduite. Sur inscription à pavillon@artefact.org

HABITER LE COSMOS

PAR JEAN HANSMAENNEL, INVENTEUR DE L’INDUSTRIE MAGNIFIQUE, EN 1969 SIGNES

Quand on me dit cosmos, je lève les yeux au ciel, je vois les étoiles et mon esprit décolle vers le pays des cosmonautes... c’est bien cela, non ? Un espace onirique, un lieu de projection, un jardin de l’imaginaire, une madeleine...

Il me revient en mémoire cette fameuse nuit du 21 juillet 1969. J’étais à 8 jours d’atteindre l’âge de raison, en vacances en famille, en Vendée, chez une vieille tante. Mon père m’avait tiré du lit en plein sommeil et emmené par la main de la chambre à la salle à manger. Comme dans un rêve, en noir et blanc. Dans un semi brouillard, je me retrouvais en pyjama face au poste de télévision. Celui-ci parlait un anglais nasillard et diffusait des images un peu floues. Mes parents déclarèrent le moment historique. À 3 h 56, à Jard-sur-Mer, Neil Armstrong devenait le premier homme à marcher sur la Lune. Extraordinaire.

Avec des millions d’autres terriens, nous avons suivi toute l’odyssée de l’espace, comme un feuilleton à suspens, ne notant aucun lancement de fusée, sous aucun prétexte, nous réjouissions des réussites et nous désespérions des échecs, pleurant les drames. Toute une aventure, psychédélique. Habiter le cosmos ? C’est d’abord vivre un rêve, qui te secoue et te dépasse ! C’est choisir l’inconnu, l’exploration, la quête, la recherche, la découverte ! C’est aller de l’avant, plus haut, plus loin, plus fort.

Dans le Gorgias, Platon fait dire à Socrate que « le ciel et la terre, les Dieux et les hommes sont liés entre eux par une communauté, faite d’amitié et de bon arrangement, de sagesse et d’esprit de justice, et c’est la raison pour laquelle, à cet univers, ils donnent le nom de cosmos, d’arrangement, et non celui de dérangement, non plus que de dérèglement ». Chez les Grecs anciens, le cosmos évoque un monde clos, ordonné, et s’oppose au chaos, le désordre. Alors c’est peut-être cela, habiter le cosmos : vivre en harmonie, sur la terre comme au ciel ? On peut toujours rêver, ensemble, et partir en conquête.

ARTFOODLAB

Croisant les pratiques et les sensibilités autour du « bien manger », de la convivialité et des arts culinaires, un ArtFoodLab créatif et innovant est désormais directement connecté aux actions artistiques et sensibles de L’Ososphère, évoluant au gré des inspirations des artistes, cuisiniers et autres curieux invités qui le traversent. Sonia Verguet est venue l’habiter pour cette saison 2020-2021 ! Artiste et designer culinaire strasbourgeoise aux multiples facettes, elle y anime workshops, processus expérimentaux et expériences propres.

L’ARTFOODLAB DANS LE COSMOS DISTRICT

Durant les missions spatiales, le « bonus food » – soit 20% des portions alimentaires prévues – est laissé libre à chaque astronaute. On y retrouve mets préférés ou plat cuisiné par un époux, chargés de souvenirs forts rattachés à la Terre... mais soumis aux contraintes spatiales. Même en mission, le repas est non seulement nutritionnel mais aussi émotionnel, diminuant le stress et accompagnant la vie à bord. Lumière, musique, bruit, odeur, ambiance générale, humeur, contexte, esthétique... ces éléments, nombreux et riches ici sur Terre, se restreignent comme peau de chagrin spatial lorsqu’on est en orbite ou sur un astre éloigné. Nous intervenons ici le repas comme acte fondamental de notre manière d’habiter ensemble.

L’ArtFoodLab a ainsi proposé un workshop aux étudiants de la HEAR-Mulhouse, embarqués par Sonia Verguet à imaginer la cuisine de l’espace. Leurs propositions cosmiques et pluridisciplinaires sont ici exposées ainsi au Cosmos District.

✂ COSMOGRAPHIE CULINAIRE SENSIBLE
Sonia Verguet



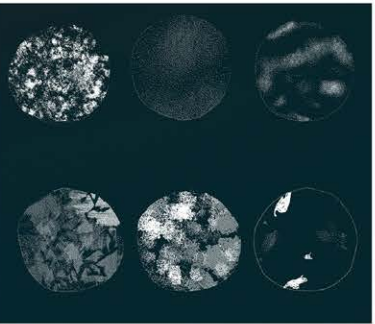
L’alimentation des astronautes en mission est très surveillée. L’ensemble de ce qui constitue le repas est scrupuleusement choisi par des diététiciens afin d’être le plus équilibré possible. La santé physique ne pouvant à bord défailir.

Les plats sont également préparés avec des cuisiniers. Le goût, l’appétit, le plaisir d’être à table participent quant à eux au bien-être mental des scientifiques. Ce dernier étant tout aussi important que le bon fonctionnement du corps pour réaliser au mieux les missions. Tout est défini en amont des départs dans l’espace.

Pour autant les goûts y sont altérés par l’apesanteur. En effet, les fluides du corps conduisant à boucher le nez, le principal acteur du goût, ce qui a été goûté sur Terre se retrouve très différent dans les airs. 80 % des saveurs passent par le nez contre 20 % par la bouche. Aussi, sont alors mis à disposition, épices, piment, sel, poivre (rendus liquides pour ne pas s’envoler dans le cockpit), condiments pour relever les goûts des plats souvent perçus comme trop fades. Toutefois, ces repas font l’objet d’une attention très particulière tant on a compris leur importance pour le bien-être général des scientifiques. Ils sont même préparés par des chefs étoilés !

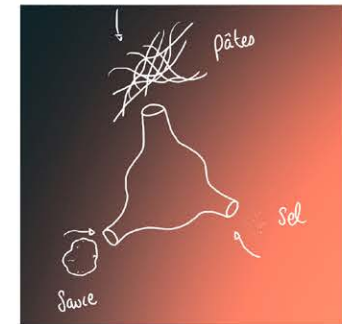
Mais manger dans un 4 étoiles tous les jours suffit-il au bonheur ? Il s’avère que la nourriture n’est pas qu’une question de saveurs. La nourriture comporte une charge affective très forte : elle est source de réconfort, de joie, de souvenirs. Ces sentiments sont dans certaines occasions détachés de la qualité de la nourriture mangée : en effet, un paquet de chips industrielles peu qualitatives, dévoré entre deux

✂ POÈMES ATMOSPHÉRIQUES, PLANÈTES COMESTIBLES
Margot Lepenant + Emma Berau + Zoé Mathis



Bien qu’apprécié par nos papilles, le pain est formellement interdit dans l’espace. En raison du manque de gravité, les miettes se dispersent et peuvent ainsi engendrer une multitude de problèmes techniques au sein du cockpit. La tortilla mexicaine a ainsi remplacé cet aliment phare en se proposant à la fois comme denrée et comme support pour d’autres plats (en remplacement de l’assiette). Mais ici, elle est bien plus qu’un met de substitution et se détache de l’environnement aseptisé du vaisseau pour rendre notre repas plus attractif en étant sensoriellement pensée comme une planète. Elle propose un voyage poétique et gustatif à travers ses multiples couleurs, saveurs et textures. Des récits poétiques accompagnent les tortillas afin de narrer l’atmosphère onirique de ces planètes fictives.

✂ CUISINE EN APESANTEUR
Flavie Pinna



Et si, à la faveur de nos habitations spatiales ou d’une évolution encore inenvisagée de nos habitats terrestres, l’apesanteur devenait la norme et la gravité une attraction ? Que deviendraient nos habitudes, notre mode de vie, à quoi ressembleraient nos objets du quotidien ?

Pour vivre, dans ces conditions, le plaisir de l’expérience de préparation culinaire, un outil très pratique a été imaginé par Flavie Pinna : de forme sphérique, il permet d’introduire par plusieurs ouvertures différents aliments qui nécessitent d’être mélangés pour aboutir à un plat savoureux. Les bras de l’objet servent à être lancés pour ensuite voler dans le cockpit en rotation et utiliser l’apesanteur pour mélanger les aliments par leurs propres tournoisements. Grâce à ce parfait thermomix cosmique et transparent, le cuisinier peut observer la matière culinaire en mouvement en laissant les choses se faire.

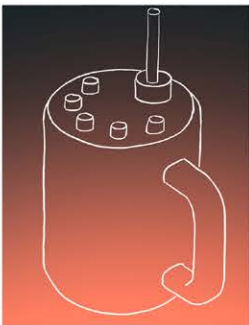
Ce soir, il devait y avoir un grand spectacle, on avait testé des boules à facettes géantes, qui flottaient retenues par des cordes et tournoyaient légèrement telles des méduses gracieuses. Sur un écran holographique, on devait projeter des images d’archives, relatant l’arrivée des premiers colons sur la lune, et la construction de cette nouvelle civilisation lunaire, qui aurait dû

✂ EXPLOSION
Loïse Doyen



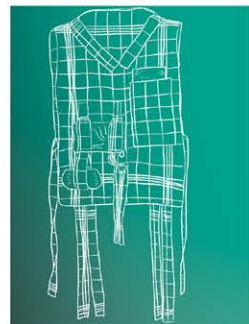
Des raviolis colorés et surprenants viennent rendre l’alimentation plus agréable au sein du cosmos. En effet, difficile de se réjouir face à des plats secs et lyophilisés, qui doivent être réhydratés afin de retrouver un semblant de texture et de saveur. Les raviolis de Loïse Doyen sont transparents pour que l’habitant du cosmos visualise ce qu’il se produit lors de sa préparation. Par un astucieux et explosif stratagème d’effervescence, ils passent en effet par une multitude de textures et de couleurs pour contribuer à mettre en appétit, rapellant également les joies appétissantes du processus terrestre de transformation des aliments, malheureusement impossible dans l’espace.

✂ TOUCH OF OUR MEMORIES
Marine Bosi + Oceanne Dubreucq + Esther Lambotin



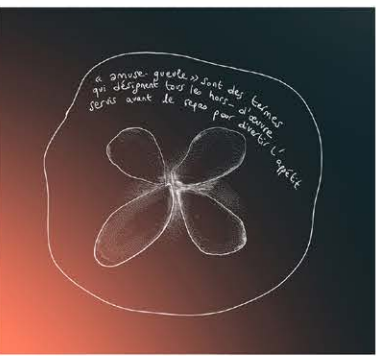
Le contenant alimentaire impacte notre propre expérience gastronomique, que ce soit par sa forme ou le matériau qui le constitue. Effectivement, manger dans un plat en plastique est moins agréable que dans une belle assiette en porcelaine. Autant sur Terre, nous avons le contrôle de notre environnement, autant, dans le cosmos, la chose se complique. Il nous faut nous nourrir en utilisant des contenants sans manche, difficiles à prendre en main et voilà nos réflexes séculaires empêchés et notre « savoir manger » bousculé. Les outils créés par Marine Bosi, Oceanne Dubreucq et Esther Lambotin permettent de maximiser le confort des repas extraterrestres et, parallèlement, rappellent à ce qui en sont éloignés ce que c’était de se nourrir sur Terre, ajoutant ainsi une touche de nostalgie non négligeable pour que le repas prenne toute sa saveur.

✂ TORCHONAUTE
Marwane Merabet



Le désormais indispensable Torchonaute est un fort pratique tablier-torchon qui, en situation d’apesanteur, permet de rattraper son encas devenu volant, de coordonner ses mouvements, d’attacher via des sangles ou des scratches tout ce qui se déplace. Il favorise une stabilité optimale au repas dans le cockpit. Mais ce n’est pas tout ! Un tablier est un accessoire de convivialité et, sur Terre, il est même souvent détourné, de façon humoristique ou réconfortante. Dans le cosmos, le fait de changer de tenue pour manger augmente la sensation de coupure et de pause pendant le repas et ce Torchonaute suscite également échange et lien social. Un must have.

✂ RAPPELS TERRESTRES
Anaïs Daures



Pourquoi se charger de déchets dans le cosmos lorsque l’on peut rendre comestibles les emballages alimentaires ? Et pourquoi ne pas réinventer les madeleines terrestres qui nous sont si chères ? En choisissant des substituts de sachets plastiques et des emballages en amidon, entièrement comestibles, il est possible de retrouver le plaisir des repas terrestres avec un kit apéritif d’aliments secs, à déguster tel quel, en une bouchée. Un texte y est inscrit grâce à une encre comestible afin de rendre l’expérience de la dégustation plus alléchante et de rappeler, avec une pointe de nostalgie bittersweet, certains moments de convivialité impossibles à bord. Anecdotes ou histoires drôles permettent également à l’habitant de l’Espace de retrouver l’effet Papillotte lors de ce moment quotidien du repas, pour s’échapper ainsi du cockpit le bref instant d’une pensée et reposer son esprit sur le souvenir de régressives expériences d’en Terre.

MON QUARTIER SUR LA LUNE

QUARTIER GARE/LAITERIE, NGUYEN DU GOBELET D’OR

La bière ne coulait pas à flots, elle s’échappait d’un tube que le barman contrôlait et dirigeait vers des poches en plastique colorées en fonction de la boisson demandée.

Deux clients arrivèrent par le sas d’entrée, en se tenant l’un à l’autre, dans une apesanteur qui laissait croire qu’ils étaient déjà saouls. Nguyen, le barman hybride, issu d’un couple mixte, terrien

séléniqne, les regarda avec un sourire reconnaissant. Il aimait accueillir ses clients avec un sourire de bienvenue. Pour lui, peu importait l’origine de ses clients, fortunés, pauvres, chanceux, séléniques, terriens...

Son sourire et l’odeur de l’oxygène artificiel, se mêlaient à l’arôme des bacs à fumer. Ces petites extensions qui sortaient du mur comme de minuscules

murènes flottantes, et que l’on pouvait mettre en bouche pour se rappeler la sensation du tabac à fumer. Un simili nuage s’échappait vers l’extérieur du bar par des orifices aménagés, et s’élevait vers les immensités de l’espace, dans laquelle on pouvait distinguer aux bons jours la terre bleue et blanche, boule immense que l’on voyait tourner. Le bar lui-même ressemblait à une sphère, sans table ni

chaise, où les clients flottaient dans un désordre léger, leurs poches à manger en main, paille à la bouche. Certains s’amusaient régulièrement à se lancer des boulettes de nourriture que d’autres gobaient. Cela laissait parfois des taches sur les cloisons. Aujourd’hui, Paulo avait avalé son verre rapidement. Il ne voulait pas rater la fête du quartier, organisée par les associations dont il faisait partie.

Au bord de la voie rapide, les trains magnétiques se suivaient à un rythme effréné, et déjà on installait des barrières d’accrochage pour les gens qui voulaient voir les spectacles et participer aux activités proposées. Les enfants faisaient des bonds dans leurs mini-scauphres, et génaient les bénévoles qui s’affairaient.

être comme un nouveau départ. Mais rapidement, l’humanité avait retrouvé ses travers, et ses mêmes habitudes. Ici, comme sur terre, peu se souciaient de l’autre, seuls quelques-uns consacraient une partie de leur temps pour améliorer le bien-être d’inconnus, et rassembler les gens autour d’un peu de bonheur.

« Une pleine terre, ou une demi terre ? » demanda le serveur...



TRANSMISSION 360

Pour partager l'expérience de L'Ososphère et contribuer à son récit, celles et ceux (spectateurs, voisins, habitants et habitués) qui ont envie de participer d'une manière ou d'une autre à ses manifestations et créations sont invités à composer et animer le Cercle Transmission 360. À travers la formation à la médiation culturelle et à la création de supports éditoriaux et de diffusion (presse écrite, web radio, etc.), les médiatrices et médiateurs tracent des perspectives et suscitent de l'intime et du commun auprès des visiteurs et publics de L'Ososphère. Depuis 2015, Transmission 360 se décline ainsi comme un dispositif d'action culturelle et de médiation gratuit et ouvert à tous, auquel est intégré le Cercle des Spect-acteurs de L'Ososphère. Recevoir et restituer, documenter et transmettre plutôt qu'éduquer, voilà les logiques autour desquelles s'articule Transmission 360 afin que chacune et chacun s'emparent des sujets qui nous traversent tous. Partant du principe que la compréhension nous importe quand elle permet d'augmenter la perception, Transmission 360 se définit ainsi comme une communauté mouvante et évoluant où se croisent les regards afin de créer du récit partagé.

UN ESPACE DE TRANSMISSION



Interactif et collaboratif proposant aux visiteurs et passants de s'approcher les œuvres et les thématiques de

l'exposition à travers des outils de transmission et médiation culturelle.

Un espace qui donne la parole aux visiteurs et habitants et leur permet de faire des liens, proposer des ouvertures et présenter des références.

Dans cet espace, retrouvez également des outils de médiation qui lient l'art et la science en exposant des phénomènes scientifiques que certaines œuvres mettent avant.

Outils réalisés par la classe de Médiation scientifique de Julie Morgen du Jardin des Sciences (Université de Strasbourg).

LE COSMOS À SA GUISE

Visites individuelles, flâneries et contemplations, avec nos médiateurs au voisinage des œuvres.



MÉDIALAB

Le Médialab d'Artefact est un espace ouvert dédié à la fabrication et à la production d'objets médiatiques. Il tient à la fois de la production de contenus pluri-médias et de la logique de fablab/makerspace appliquée aux environnements médiatiques. Le MédiaLab d'Artefact se saisit ainsi, pour les partager et susciter le droit de regard, des enjeux et possibilités offertes par les nouvelles technologies de l'information, de la communication et de la création.

Il est destiné, à la fois à accompagner l'explosion des possibilités de diffusion par la création de contenus de qualité technique et éditoriale, à questionner le regard médiatique et sa participation à la construction individuelle et collective mais aussi à développer une action d'éducation aux médias par des pratiques pédagogiques ou amateurs (ateliers, projets embarqués, etc.).

Le Médialab d'Artefact est ainsi un dispositif inclusif d'appropriation du territoire et de l'époque par la fabrication partagée de contenus éditorialisés à destination de supports en ligne et physiques, produits en propre ou en partenariat.

Le Médialab d'Artefact est articulé avec une politique d'édition et une rédaction plurimédia (journalistes et «signatures») développée depuis 20 ans en radio et divers supports édités par Artefact et son éco-système rédactionnel (Radio En Construction, Candidé-rédaction etc):

- une radio,
- deux agences de communication print et web/réseaux sociaux,
- un cabinet graphique,
- une approche d'agrégation web et blogs,

Sont mis à disposition le matériel nécessaire et le savoir-faire d'une équipe de professionnels (concepteurs éditoriaux,

journalistes, producteurs radiophoniques, graphistes, web-designers, designers sonores, community managers) articulés à une réflexion de fond sur le renouvellement des formes des médias et de leur place dans la Cité.

RADIO EN CONSTRUCTION

Radio En Construction, au cœur du MédiaLab, explore avec persistance les formats, les possibilités, les propositions liées au média radiophonique considéré dans une perspective de création sonore, d'édition radiophonique mais aussi d'éducation aux médias par la pratique.

À l'heure d'Internet et de ses infinis possibles, où il est devenu très simple de s'approprier la musique mais aussi de créer une webradio ou de publier des podcasts, Radio En Construction prend son nom au pied de la lettre et se pose la question de l'avenir de son média et plus largement de la manière dont la pratique radiophonique peut jouer un rôle renouvelé et structurant dans la fabrique de la ville/société alors que se dessine un renouvellement des pratiques sociales, des process et activités créatives et des approches de communication à l'échelle de la ville.

VISITER LE COSMOS DISTRICT

L'Ososphère déploie un programme de visites guidées qui permet de découvrir plus avant les installations présentées dans le parcours artistique de ce Cosmos District. Plusieurs formules sont proposées, adaptées au temps disponible, aux envies et au profil de chacun.

- Les visites familles prennent le temps d'explorer en détails le parcours d'une manière à la fois abordable et interactive.
- Les visites « sandwich » permettent à ceux qui travaillent aux environs de profiter de leur pause déjeuner pour vivre une mise en bouche de l'exposition.
- Pour les enseignants et les amateurs, des visites scolaires et hors temps scolaire sont organisées pour les enfants et adolescents, sur inscription.
- Tout au long de la manifestation, des médiateurs au voisinage des œuvres échangeront et répondront aux questions des visiteurs, facilitant la perception personnelle et partagée de ces pièces d'un « art qui rend la vie plus intéressante que l'art » (selon les mots de Robert Filliou).

Point de rendez-vous pour chaque visite : conteneur Accueil (indiqué sur site).

Visites guidées à partir du vendredi 4 juin, sur inscription et dans la limite des places disponibles.

VISITES TOUT PUBLIC
Visites du Cosmos District d'une heure, tous les jours de la semaine à 18h.
Samedis & dimanches à 14h et 18h.
Inscription : pavillon@artefact.org

VISITES FAMILLES
Samedis & dimanches à 15h et 17h.
Inscription : pavillon@artefact.org

VISITES SCOLAIRES
L'Ososphère propose des visites dédiées aux classes de primaire, collège et lycée, encadrées par des médiateurs.

- Scolaires (écoles, collèges, lycées): de 9h30 à 12h les jours de la semaine (sauf le 3 juin).
- Centres socioculturels: mercredi 9 juin de 14h à 17h

VISITES DÉDIÉES
L'Ososphère travaille avec des associations partenaires pour proposer à tous les publics de venir découvrir le Cosmos District, à travers des formats adaptés à chacun.

Pour toutes les structures souhaitant bénéficier d'une visite accompagnée pour la prochaine édition de L'Ososphère, merci d'envoyer un mail à mediation@artefact.org.

VISITES SANDWICH
Visites du Cosmos District en 30 minutes.
Tous les jours de la semaine à 12h30 et 13h.
Inscription : pavillon@artefact.org

VISITES EN LSF
Les samedis après-midi et dimanches matin
Inscription : pavillon@artefact.org

GUIDED TOURS
One hour visits of Cosmos District in english :
The 8th of June 5 PM
The 13th of June 4 PM
Registration: pavillon@artefact.org

GEFÜHRTE TOUREN
Einstündige Führungen durch das Kosmosviertel in deutscher Sprache:
Sonntag, 6. Juni 16 Uhr
Freitag 11. Juni 17 Uhr
Anmeldung: pavillon@artefact.org

Les horaires des visites de l'exposition sont susceptibles d'être modifiés en fonction d'éléments qui ne nous sont pas parvenus au moment de l'édition de la gazette.

Mise à jour tous les jours sur le site internet : <https://www.ososphere.org/2021/>.

Une programmation REC à écouter sur le www.radioenconstruction.com et sur le 90.7 MHz.

À suivre en temps réel sur les réseaux sociaux de la radio :
facebook.com/REC90.7
instagram.com/radioenconstruction

Chaque jour, en fin de journée, écoutez des Sets sourdines de Djs et de producteurs locaux. Programmation en cours, plus d'informations sur les réseaux sociaux de L'Ososphère.

ANTI SIGNALÉTIQUE SONORE

Au cœur du Cosmos District, une polyphonie de voix habite le paysage sonore avec régularité et chaleur, donnant mille indications qu'il faut ancrer dans une autre réalité, traçant des liens entre les propositions, stimulant le récit collectif qui se construit de jour en jour au sein de cette œuvre à habiter. Ces voix nous sont familières, ce sont celles de celles qui furent les Fipettes d'ici, récemment remplacées par un service national centralisé malgré la protestation collective. Invitées en résidence par Radio En Construction, elles nous

suivent dans cette projection sur la place publique pour venir habiter le Cosmos District de leur écriture singulière autant que de leur signature vocale.

VIDÉORAMA

Atelier de création vidéo nomade ouvert à tous, chaîne de production mobile et autonome en énergie, outil de rencontre et de création, Vidéorama permet le montage et la diffusion quasi instantanée de films, témoignages, documents, réalisés sur le vif avec le public. Les habitants, les voisins et le public du Cosmos District de L'Ososphère en prolongent ainsi l'expérience en devenant à la fois réalisateur, scénariste, monteur, cadreur, acteur pour s'emparer de l'outil numérique vidéo streaming. Ainsi Vidéorama produit une œuvre kaléidoscopique qui reflète, témoigne et donne à voir le Cosmos District sous un angle inédit et sous la forme de l'essai documentaire chorale voire conversationnel.

Vidéorama est co-produit par Les Indépendants et le Médialab d'Artefact.

ENTRETIEN AVEC THIERRY DANET, DIRECTEUR DE L'OSOSPHERE, ET ANNE WINTENBERGER, PRÉSIDENTE DU GROUPE VIVIALYS, AUTOUR DU COSMOS DISTRICT: ENTRE COLLABORATION ET RÉSIDENCE ARTISTIQUE.

Une œuvre: le Cosmos District, un mécène: le Groupe Vivialys – L'histoire d'une collaboration où les regards se croisent et se complètent autour d'une question commune, celle de l'habiter.

QUELLE EST LA NATURE DE CETTE COOPÉRATION?

ANNE WINTENBERGER Quand on est mécène, il ne faut pas faire de cela une opération de comm'. L'intérêt de cette coopération était vraiment de co-construire. On s'est rendu compte qu'on avait des métiers communs. Un projet artistique, c'est comme un projet immobilier: il faut un terrain, une idée, et pour la réaliser il faut des techniciens. On a fait se rencontrer ces professions dans le cadre d'ateliers, où on regardait le terrain, les circulations, chaque structure, comment accueillir les gens, comment construire. Au départ, on était très limité par notre expérience, puisque le thème était l'habitat sur une autre planète. La baseline du groupe, c'est « Bien habiter la terre », et là on se demandait comment bien habiter l'espace. Dans nos conversations, cela a créé un questionnement sans fin, qui n'est d'ailleurs pas terminé. On s'est demandé ce que c'était qu'habiter, dans sa dimension physique et temporelle. Nos interrogations sont les mêmes: la place de l'humain sur la terre, dans la ville, comment construire la ville, la vie. On ne s'est rien interdit, vraiment.

THIERRY DANET Quand on commence un projet comme ça, on se donne une architecture de travail. On a mis en place des ateliers « Dessiner, fabriquer, habiter » et on a d'abord cherché à fabriquer du vocabulaire commun. Un des enjeux fondamentaux de « l'habiter », c'est aussi de pouvoir se parler. Notre expérience s'est nourrie de ces conversations, où deux regards sur le même mot produisent du sens en plus, et des œuvres des artistes, qui viennent aussi susciter de la conversation et de la réflexion. Cela nous plaît de fabriquer une situation à partir des

trajectoires de nos deux structures. Je me souviens d'une phrase d'Anne lors du premier atelier, elle parlait d'« habiter un territoire qui ne nous attend pas ». Cette phrase est venue percuter et compléter une série de réflexions qu'on menait avec l'Ososphère.

CE QUI ÉTAIT ASSEZ FORT POUR MOI, C'EST LA RENCONTRE D'INDIVIDUS. Quand Anne dit que ces questions les interrogent aussi, c'est encore plus fort car cela nous dépasse. Cela rejoint ma préoccupation essentielle, que l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art.

UN JOUR, ON S'EST DEMANDÉ DANS UN ATTELIER quel matériau on allait utiliser pour ce Cosmos District. On est tombé sur des choses très standard, comme des structures métalliques. Quelqu'un de chez nous a dit: « On pourrait construire en bois! » Thierry nous avait montré *Ad Astra*, et dans cette

scène où Brad Pitt arrive dans la ville sur la lune, on lui dit: « Nous avons reproduit ce que nous avons fui », et c'est ce qu'il ne faut pas faire.

CONCRÈTEMENT, COMMENT CES CONVERSATIONS SE SONT-ELLES MATÉRIALISÉES?

TD Les œuvres présentées dans le Cosmos District entrent en résonance avec les sujets explorés dans ces ateliers. Le travail que nous avons fait ensemble, les interrogations soulevées par ces conversations ont guidé la programmation. C'est une œuvre d'œuvres, autour de la perception et de la fascination pour le cosmos, qui donne à voir ce paysage imperceptible qui fait partie de notre paysage. Le Cosmos District veut donner à percevoir la manière dont la terre est un élément du cosmos, en interaction avec lui. Lorsqu'on amène la lune dans la cathédrale [l'œuvre *Museum of the Moon* de Luke Jerram, ndlr] c'est cela.

QUE REPRÉSENTE POUR VOUS CE COSMOS DISTRICT?

AW C'est très frustrant de proposer une œuvre, car elle sera toujours incomplète. À chaque rencontre on enrichit l'échange, on a des interrogations qui nous mènent plus loin. Ce Cosmos District est un arrêt sur image de ce que le cosmos a à nous apprendre: des sons, des images, des sensations. Mais comme une photo, une fois qu'elle est prise, elle appartient déjà au passé.

TD Quand on fait un acte f-utile et éphémère, on augmente le regard et la perception. Nous avons pris la responsabilité d'habiter cette place: c'est

une situation qui laisse une perception rétinienne, et un supplément de conscience.

AW C'est en ça que je disais que c'est un supplément de conscience.

LA QUESTION DE L'HABITER EST LE SOCLE DE CE PROJET: QUE SIGNIFIE POUR VOUS CE TERME?

AW La question est encore ouverte, car à chaque atelier on y fait entrer une nouvelle dimension. On a commencé par des choses très concrètes, les matériaux, les tailles, puis sont entrés dans réflexion l'environnement, l'univers, l'espace, le temps, la vie.

TD C'est plus un questionnaire qu'une question. Et c'est un projet, un projet d'une grande actualité. Si on le perd, on perd beaucoup. On voit bien qu'il est malmené par beaucoup de forces contraires. Pour moi, habiter un territoire ce n'est pas profiter d'usages et d'agréments...

AW Chez soi, c'est un lieu mais aussi un endroit qui permet de rentrer en soi. Un lieu où on est tellement posé qu'on peut se construire soi-même. Dire « j'habite chez moi » a un sens immense. On ne le considère pas assez quand on propose un logement. C'est tout le problème du logement social, qui a créé des lieux sans culture et sans histoire.

TD Ça me fait toujours peur quand ce questionnaire sur « l'habiter » sort des radars de la fabrique de nos modes de vie.

Entretien réalisé par Sylvia Dubost.

HABITER LE COSMOS PAR PIERRE-ALAIN DUC, DIRECTEUR DE L'OBSERVATOIRE ASTRONOMIQUE DE STRASBOURG, EN 1969 SIGNES

Habiter le cosmos et s'interroger sur notre place dans l'Univers, nous habitants de la Terre, planète parmi 5000 déjà recensées autour d'autres Soleils, étoiles parmi la centaine de milliards de notre Voie Lactée, galaxie parmi les milliards qui évoluent depuis 13,8 milliards d'années. Habiter le cosmos pour un directeur d'observatoire et se poser la question de son accessibilité face à l'immensité. L'astronome a, en 1969 (caractères), laissé une trace sur la Lune, rêve de rejoindre sur Mars un petit hélicoptère et en attendant joue du saxophone dans l'ISS. Le planétologue envoie des sondes pour explorer le système solaire. L'astronome

se contente d'interpréter les messages d'un cosmos dont il est devenu familier. Avec ses télescopes, il s'échappe de la Galaxie, rejoint ses voisines, atteint le Volume Local, explore les bas redshifts, s'engage dans l'Univers lointain et défiant temps et distance, s'aventure dans l'Univers primordial. Habiter le cosmos pour l'astrophysicien et recourir à ses coursiers, lumières de toutes couleurs qui le renseignent sur la physique des objets célestes. Pour les capter, il a fui la pollution lumineuse dans le désert chilien, esquivé les fréquences parasites en déployant ses antennes sur le continent australien, depuis l'Espace s'est affranchi de l'atmosphère qui floute ses images

ou bloque des radiations, néfastes à la vie mais nouvelles fenêtres sur l'Univers. Habiter le cosmos pour le physicien (des particules) et délaissier les photons pour exploiter de nouveaux messages: gerbes de rayons cosmiques, neutrinos dans de vastes piscines, légers tremblements induits par les ondes gravitationnelles, témoins de collisions entre trous noirs. Habiter le cosmos pour le simulateur numérique et créer dans ses super-calculateurs son Univers virtuel qu'il manipule à sa guise. Habiter le cosmos pour l'astronome de Strasbourg et compiler toutes ses données au sein d'une immense base qu'il partage avec tous ses habitants.

SITUATIONOGRAPHIE

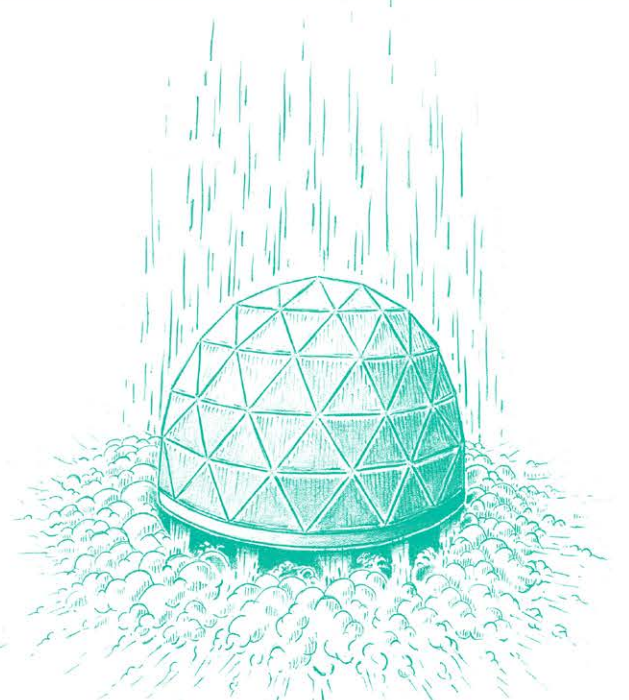
Depuis 2009, au sein du collectif 3RS puis de l'atelier CNb.archi, Guillaume Christmann, Xavier Nachbrand et leurs équipes collaborent avec L'Ososphère et sa direction artistique dans une démarche de situationographie, sans doute singulière, assurément « située » et peut-être prospective, afin de proposer aux Strasbourgeois de toujours ou d'un jour d'habiter des situations d'espace public qui dessinent de manière sensible des perspectives de fabrique de la ville.

Jouant des figures de l'art-chitecte comme de celles de la « situation artistique urbaine », cette complexité intègre tant la production de contenus que d'écriture des espaces et relations à leur environnement et à la manière dont sont habités les morceaux de ville qui viennent augmenter celle-ci de manière éphémère mais durable.

Cette écriture commune passe par une conversation dense et suivie, interrogeant tant les objets et situations produites que les enjeux d'une relation durable à l'architecture et la manière dont elle contribue à dessiner nos modes d'habiter.

L'Ososphère et l'atelier CNb.archi prolongent désormais cette dynamique dans le programme Pop Up District dont ce Cosmos District est une incarnation programmatique.

Au-delà du rapport au Cosmos qu'il incarne, en déployant Place du Château – véritable catalogue à ciel ouvert de l'histoire de l'architecture strasbourgeoise – ce Cosmos District y interroge l'absence à ce jour de l'architecture contemporaine... quitte à suggérer et esquisser des pistes.



La conception du Cosmos District a été jalonnée par la rencontre de partenaires de la filière spatiale des champs scientifiques, universitaires et économiques. À Strasbourg, tout particulièrement réside un écosystème très actif. De L'International Space University (ISU) au Service régional de traitement d'image et de télédétection (Sertit) en passant par le Booster Rhinespace ou encore l'ENSAS participant au programme ARCHES, le Cosmos District s'est nourri dans sa trajectoire de toutes ces conversations.

L'INTERNATIONAL SPACE UNIVERSITY ET LE COSMOS DISTRICT



Pourquoi notre université fait-elle partie du Cosmos District ?

Ne serait-ce que par le nom de l'événement, parce que nos étudiants et enseignants sont attirés par le Cosmos dans toutes ses dimensions.

Parce que nous nous intéressons aux implications de l'exploration et des applications spatiales sur notre

vie au quotidien. Après tout, nous les humains sommes des voyageurs du cosmos embarqués dans un beau vaisseau appelé Planète Terre.

Souvent on nous pose la question : « Qu'avez-vous perdu là haut ? N'y a-t-il pas assez de problèmes ici sur terre pour qu'on aille dépenser de l'argent dans l'espace ? »

Nous vous invitons à nous rendre visite pendant le Cosmos District où à tout autre moment sur notre campus à Illkirch pour découvrir comment et combien notre vie quotidienne, et peut-être même notre survie, sont étroitement liées à l'espace. Ce vaste océan plein d'opportunités et de ressources pour la science, pour les entreprises, pour l'amélioration de notre qualité de vie, pour la compréhension du réchauffement global, la meilleure gestion des ressources naturelles, l'efficacité de nos systèmes de transport... Aussi pour l'inspiration de plus jeunes et leur compréhension de « la beauté et la fragilité de notre planète », pour employer les termes utilisés par beaucoup d'astronautes quand ils reviennent sur terre.

Le Cosmos District 2021 est une opportunité à ne pas manquer pour

se poser ces questions, et pour discuter avec des savants, des artistes et des concitoyens sur notre vie dans les villes. Pour imaginer comment seraient les villes sur d'autres planètes et quels aspects de notre société nous voudrions emmener avec nous, ou alors quels aspects faudrait-il absolument changer pour les améliorer.

Et si nous les essayions déjà ici, avant de partir ?

Implantée depuis plus de 25 ans sur le Parc d'Innovation à Illkirch-Graffenstaden, l'Université internationale de l'espace (ISU) prépare les futurs professionnels des centres de recherche, entreprises et agences gouvernementales du monde entier qui ont trait aux activités spatiales. Pour être acceptés, les étudiants ou stagiaires doivent avoir complété au moins une licence, sans aucune restriction de spécialité : sciences physiques, de la vie, de l'ingénieur, économiques, juridiques ou encore journalistiques ou philosophiques.

www.isunet.edu

HABITER LE COSMOS

PAR EMMANUEL DUFRASNES, PROFESSEUR À L'ENSAS, CO-DIRECTEUR DU RST ARCHES, EN 1969 SIGNÉS

ARCHITECTURES EN MILIEUX EXTRÊMES : DES ENSEIGNEMENTS À TIRER SUR TERRE

Prenons le temps d'imaginer un futur proche où nous pourrions (re)vivre le retour de l'humanité sur la Lune.

L'utopie a souvent été une machine dans l'histoire de l'architecture pour adopter de nouvelles orientations. Si l'architecte Jacques Rougenie, président d'honneur du réseau scientifique ARCHES, n'avait pas un jour rêvé à des stations sous la mer ou à des stations spatiales, de nombreux prototypes comme le SeaOrbiter n'auraient jamais été réalisés pour nous permettre de vivre dans des milieux peu habituels pour nous.

Pour parvenir à habiter à court terme sur la Lune, ce n'est pas en mettant des architectes ensemble, ni des biologistes ou des chimistes ensemble que nous y parviendrions. Mais en mélangeant des compétences d'origines différentes. C'est l'objectif de notre réseau scientifique dont le point de départ fut la rencontre à Strasbourg entre un architecte, Emmanuel Dufrasnes, et un astronaute, Jean-Jacques Favier.

Imaginez qu'il est déjà possible de réaliser du béton à partir de régolite lunaire, la poussière présente sur la Lune. Des essais sont notamment en cours à Strasbourg et en Alsace grâce au travail de Danijela STUPAR, enseignante à l'ISU et doctorante à l'Université de Strasbourg. C'est un développement essentiel pour pouvoir protéger des rayonnements les futurs astronautes, mais aussi utiliser les ressources locales, et donc économiser le lancement de charges inutiles.

Ce travail est loin d'être achevé et a besoin de vous tous pour le poursuivre et le faire aboutir... Et voir un jour la naissance du premier humanoïde lunaire !

(www.arches.urbicoop.eu)

PARCOURS ARTISTIQUE

NAHUM

Les projets de l'artiste mexicain Nahum mêlent la poésie à l'activité spatiale. En 2011, il fonde l'Institut Kosmica afin de développer ses projets à travers des manifestations à Mexico et partout dans le monde.

The Contour of Presence
(sous réserve)



C'est à l'International Space University de Strasbourg qu'il imagine *The Contour of Presence*, une œuvre tant artistique que scientifique qui teste un nouveau système de communication de la Terre à l'Espace. Une partie de *The Contour of Presence* est ainsi embarquée au sein de la Station Spatiale Internationale (ISS) puisqu'elle a été lancée avec succès depuis la Floride, le 29 juin 2018, lors de la mission CRS-15. D'un geste, cette œuvre interactive nous permet de rentrer avec émerveillement en contact avec la station spatiale depuis Le Cosmos District.

ALMAZ + SHEE : HABITACLE ET HABITAT

Conçu à l'origine pendant le programme lunaire soviétique, le vaisseau spatial TKS a été construit dans les années 1970 pour desservir les stations spatiales militaires d'Almaz. La « capsule VA » servait alors de module de retour pour la navette spatiale TKS qui ramenait les cosmonautes ou un équipement de surveillance à la fin de la mission. Elle a été lancée avec succès à dix reprises et des éléments du projet TKS ont été plus tard intégrés au programme « Functional Cargo Block » de la Station spatiale internationale ISS. L'ISU héberge actuellement une capsule VA prêtée par Excalibur Almaz.

Cette pièce fascinante de l'histoire des vols spatiaux, incarnation vertigineuse de l'habitable, vient se poser au cœur du Cosmos District, au pied de la Cathédrale.



Développé par un consortium croisant notamment des architectes, scientifiques et acteurs de la filière du spatial, spécialistes de la robotique, SHEE est un démonstrateur d'habitat adapté aux contraintes d'autres planètes qui sera utilisé lors de missions analogues sur Terre, en milieux extrêmes. SHEE apporte une expérience significative pour le développement et l'évolution des futures structures habitables extra-terrestres.

Intégrant la robotique à l'architecture pour des applications spatiales, SHEE met ainsi en œuvre une solution d'habitat effective, envisageant une structure hybride constituée de composants rigides et gonflables robotisés. Un exemple d'habitat fonctionnel et de développement conceptuel.

Les résultats du projet SHEE seront applicables au domaine spatial, mais aussi terrestre. Ce type d'habitat autonome pourra par exemple être déployé pour habiter La Terre dans ses environnements extrêmes ou lors d'interventions suite à des catastrophes. Ce projet active également les possibilités de transfert technologique entre le domaine spatial et terrestre ainsi que le développement d'architectures respectueuses de l'environnement.

SHEE est l'un des joyaux de ce Cosmos District, évocation parfaite de cette double relation prospective à l'habiter que nous activons ainsi au cœur de la ville.



RHINESPACE ET LE COSMOS DISTRICT

PAR YANNICK LAFUE

Le Booster Rhinespace est un outil mis en place par le CNES qui permet aux entreprises de prendre part au Newspace en ayant accès aux données spatiales. L'objectif est de développer des services downstream intégrant ces données et qui pourront concerner et être utilisés par le citoyen. Par exemple, la réception et l'utilisation de certaines données via satellites va permettre d'améliorer ou d'inventer de nouveaux services en matière de gestion de la forêt ou des parcelles agricoles, de plans d'occupation du sol ou de gestion des risques naturels.

Le Booster Rhinespace est un outil au service du monde industriel. Aujourd'hui, ses interlocuteurs sont principalement des entreprises, qui souhaitent utiliser le spatial pour concevoir des outils innovants et de nouveaux modèles économiques.

RENCONTRER LE COSMOS DISTRICT ET L'OSOSPHERE, C'EST SORTIR DES SENTIERS BATTUS. C'EST SE DIRE : LE SPATIAL, CE N'EST PAS QUE DU PRAGMATIQUE, DES SCIENCES, C'EST AUSSI ÉLARGIR LES HORIZONS, C'EST AUSSI REINVENTER DES LIEUX DE VIE.

Le Cosmos District permet dans sa forme et ses dispositifs de croiser les regards et les métiers des entreprises, de la recherche spatiale, de l'art et la culture. C'est un lieu d'échanges qui autorise le partage et les discussions sans barrières – et ainsi laisse pousser l'imagination.

Il s'agit aussi d'inverser les points de vue : on a depuis toujours tenté de transférer les nouvelles technologies développées par le spatial vers d'autres domaines industriels (par exemple, le velcro qui a été développé pour les missions en apesanteur avant de trouver ses applications sur Terre – même chose

pour le teflon), on pourrait maintenant utiliser des idées et techniques du tout-venant pour alimenter la recherche spatiale. Cela fait 40 ans que les combinaisons des astronautes ressemblent à de gros scaphandres. SpaceX a récemment innové avec l'envoi de Thomas Pesquet dans l'ISS, nous avons pu constater des similitudes entre sa combinaison et celles des Daft Punk. Là, il y a quelque chose qui vient de l'art, des codes culturels, au-delà de l'industrie et de la technique.

CROISER LES REGARDS, CROISER LES USAGES

Il y a une dizaine d'années, le spatial était encore l'affaire des gouvernements et des grands groupes industriels.

Aujourd'hui, grâce à l'accessibilité aux données, le spatial entre dans la sphère publique. C'est ce qu'on appelle le « Newspace » : la multitude de petites structures et entreprises sont en mesure de s'emparer des data et des technologies, et ainsi de créer de nouveaux usages.

L'intérêt du Cosmos District, c'est aussi de donner de la visibilité à ces gens-là, ces start-up qui « se mêlent de l'espace », pour créer des vocations. Aujourd'hui, le spatial n'est plus nécessairement compliqué, n'est plus nécessairement cher. Le Cosmos District permet de montrer à un large public que le spatial est à la portée de tous, que c'est possible.

En outre, le monde culturel et artistique n'a pas forcément les mêmes codes que les ingénieurs. Les artistes et le tout-public ont moins de bride, et c'est là que la rencontre devient intéressante.

IL FAUT DÉMOCRATISER ET OUVRIR LES PORTES DU SPATIAL.

Le Cosmos District, c'est un espace-temps où on peut le faire, en particulier pour les jeunes générations, qui peuvent se découvrir des passions.

Il y a 20 ans, le spatial était très loin et l'affaire des scientifiques et des ingénieurs. Demain, le spatial c'est pour nos enfants. Neil Armstrong, c'était une personne sur la lune. Là, on travaille à envoyer des colonies dans l'espace dans 20 ans. On rentre dans l'histoire de la conquête de nouveaux horizons.

COMMENT EST NÉ VOTRE DÉSIR DE COSMOS ?

Parmi les astronautes, très souvent, la vocation est née dès l'enfance, avec un désir de découverte, de connaître ce qu'il y a au-delà de l'atmosphère et de contribuer à une cause noble.

À QUOI NE VOUS ATTENDIEZ-VOUS PAS ?

J'ai été surpris(e) de voir que ni mes parents ni mes enseignants m'ont découragé dans mon ambition : ils ont vu que j'étais déterminé(e) et que j'étais prêt(e) à m'efforcer dans mes études, dans le sport, l'apprentissage des langues et les activités en équipe. Ils m'ont aussi conseillé d'avoir un « plan B » et de cultiver une autre passion au cas où je ne réussirais pas à voyager dans l'espace. Malgré les cours théoriques et les simulations et entraînements pratiques, la sensation d'apesanteur est difficile à imaginer avant de l'avoir vécue.

La vue de notre planète, dans toute sa beauté et fragilité, nous fait voir l'espèce humaine différemment, avec plus d'humilité et en relativisant les différences entre nous. Par exemple, on ne voit pas les frontières entre pays de là haut, alors qu'elles déterminent tellement de destins parmi les humains et qu'elles sont à l'origine de tant de conflits !

Aussi, ce qui surprend souvent c'est combien est mince l'atmosphère par rapport à la taille de la planète. On dirait qu'elle est une simple peau posée tout autour. Une peau qui nous permet de respirer et que nous devons soigner pour que le réchauffement global ne soit pas irréversible.

QU'EN RETENEZ-VOUS POUR VOTRE VIE SUR TERRE ?

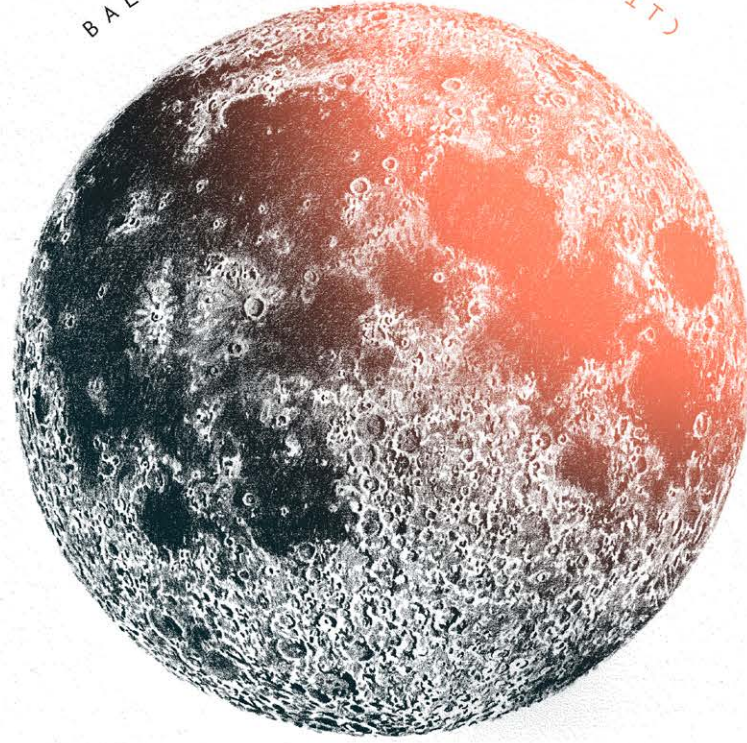
L'espace est une source de ressources presque inépuisable si nous agissons responsablement : il permet de communiquer avec des satellites vers les points le plus éloignés ; il permet d'observer un grand nombre de phénomènes cruciaux pour notre activité : la météo, l'agriculture, la pêche, les forêts ; il permet la géolocalisation de tout mobile avec une grande précision. Enfin, l'espace est en train de devenir un vrai secteur de l'économie avec des entrepreneurs, des investisseurs et des nouveaux marchés qui servent les besoins des administrations territoriales et des entreprises du monde entier.

QUELS SONT LES THÈMES/SUJETS SUR LESQUELS VOUS TRAVAILLEZ PLUS PARTICULIÈREMENT EN CE MOMENT ?

Exemples :

- Jessica Meir se prépare avec une vingtaine d'autres astronautes de la NASA pour les prochaines missions tournées vers : habiter la Lune.
- Reinhold Ewald dirige l'Institut de systèmes spatiaux de l'Université de Stuttgart.
- Jim Newman est professeur de systèmes spatiaux à la Naval Postgraduate School en Californie.
- Jean-François Clervoy est fondateur et ambassadeur de la société Air Zero G / Novespace, spécialisée dans les vols paraboliques pour la recherche et le tourisme en apesanteur.

BALLADE À LA LUNE (EXTRAIT)



Et toujours rajeunie,
Tu seras du passant
Bénie,
Pleine lune ou croissant.

(...)

Et qu'il vente ou qu'il neige
Moi-même, chaque soir,
Que fais-je,
Venant ici m'asseoir ?

Je viens voir à la brune,
Sur le clocher jauni,
La lune
Comme un point sur un i.

ALFRED DE MUSSET

HORAIRES & INFORMATIONS PRATIQUES

Le Cosmos District se déroule du jeudi 3 juin au dimanche 13 juin 2021

PROGRAMME PLACE DU CHÂTEAU

PARCOURS ARTISTIQUE

- Du jeudi 3 juin au mardi 8 juin de 10h-21h
- Du mercredi 9 juin au dimanche 13 juin de 10h-23h

COSMOS.RADIO

- Tous les jours de 14h à 21h, et à partir du mercredi 9 juin jusqu'à 23h
- En direct de la place du Château, tous les jours de 16h à 19h sauf le lundi 7 juin

SETS SOURDINES

- Tous les jours de 19h à 21h, sauf le lundi 7 juin et le jeudi 10 juin

CAFÉ CONVERSATOIRE

- Jeudi 10 juin de 19h à 21h, rendez-vous à l'accueil

PROGRAMME INSTANTS DE LUNE DANS LA CATHÉDRALE

PARCOURS ARTISTIQUE

- Du jeudi 3 juin au mercredi 9 juin de 10h à 11h30, de 13h à 17h45, de 18h30 à 20h
- Du jeudi 10 juin au samedi 12 juin de 10h à 11h30, de 13h à 17h45, de 18h30 à 22h
- Fermé le dimanche 6 juin et ouvert le dimanche 13 juin de 19h20 à 22h

PERFORMANCES ORBITS ET FANTASIE#3

- Jeudi 10 juin de 21h à 22h
- Vendredi 11 juin de 21h à 22h

INFORMATIONS PRATIQUES

Les événements proposés dans le cadre de L'Osoosphère et de l'Industrie Magnifique sont accessibles gratuitement et dans la limite des places disponibles.

Tous nos horaires sont sous réserve de modification.

Les œuvres présentées dans la Cathédrale ne sont pas visitables pendant les offices religieux.

DÉCOUVRIR LE PARCOURS ARTISTIQUE

Pour cette édition, L'Osoosphère déroule un vaste programme de visites guidées : tout public, scolaire, familles et visites dédiées. Retrouvez l'ensemble des informations à la page 8 dans Transmission 360 pour réserver votre visite. Réservation dans la limite de nos conditions d'accueil et du respect des mesures sanitaires en vigueur.

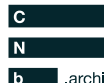
PARTENARIATS & COMPLICITÉS



Le Cosmos District est soutenu par



Le Cosmosystème



UNE CRÉATION DE L'OSOSPHERE CO-CONSTRUITE AVEC LE GROUPE VIVIALYS, PRÉSENTÉE DANS LE CADRE DE L'INDUSTRIE MAGNIFIQUE.

LE COSMOS DISTRICT EST UNE DÉCLINAISON DU PROGRAMME POP UP DISTRICT CO-RÉALISÉ AVEC L'ATELIER CNB.ARCHI ET SOUTENU PAR LA RÉGION GRAND EST

LA VILLE DE STRASBOURG, L'EUROMÉTROPOLE DE STRASBOURG, LA RÉGION GRAND EST, LA COLLECTIVITÉ EUROPÉENNE D'ALSACE ET LA DIRECTION DES AFFAIRES CULTURELLES GRAND EST SOUTIENNENT L'OSOSPHERE.

OSOSPHERE.ORG | GROUPEVIVIALYS.COM
INDUSTRIEMAGNIFIQUE.COM | CNBARCHITECTES.FR

LA GAZETTE EST PUBLIÉE PAR QUATRE 4.0/L'OSOSPHERE
DIRECTION DE LA PUBLICATION: THIERRY DANET
RÉDACTION: THERY DANET,
SYLVIA DUBOST, LUCIE OLIVIER

COORDINATION: CANDIDE - 03 88 45 38 51

L'OSOSPHERE REMERCIE TOUS SES SOUTIENS LOGISTIQUES ET TECHNIQUES, SES PARTENAIRES DU POP UP DISTRICT ET DES CAFÉS CONVERSATOIRES, SES PARTENAIRES MÉDIAS, TOUS CEUX QUI ONT PARTICIPÉ À L'ORGANISATION DE LA MÉDIATION, LES CO-CONSTRUCTEURS DE CETTE ÉDITION, SES COMPLICES ET TOUS CEUX QUI L'ACCOMPAGNENT AU FIL DE SES PÉRÉGRINATIONS À TRAVERS LE PAYSAGE, LA BRIQUE ET L'ÉGRÉGORE.

L'OSOSPHERE REMERCIE TOUT PARTICULIÈREMENT L'ENSEMBLE DE SES MÉDIATEURS.

IMPRESSION GYSS/OBERNAI (67)
SUR PAPIER MUNKEN PRINT CREAM

TYPOGRAPHIE ZIGGY (MA-MA TYPE),
THE FUTURE MONO (KLIM TYPE) & TIMES

DIRECTION ARTISTIQUE, DESIGN GRAPHIQUE
ET ILLUSTRATIONS:
IN THE SHADE OF A TREE

CONTACT: PAVILLON@ARTFACT.ORG

ARTFACT EST DIRIGÉ PAR
NATHALIE FRITZ, PATRICK SCHNEIDER ET THIERRY DANET