



LA MÉNAGERIE TECHNOLOGIQUE



1 - PRESENTATION

3 - L'ANIM'EXPO

8 - LE DISCU'SPECTACLE

11 - SUR MESURE

12 - COLLABORATIONS ARTISTIQUES

13 - NOS ANCIENS SPECTACLES

14 - NOTRE EQUIPE

16 - NOS PARTENAIRES

17 - L'HISTOIRE DE LA MENAGERIE

18 - LA PRESSE

19 - LA DIFFUSION

20 - NOUS CONTACTER

« La science ne doit pas être un plaisir égoïste : ceux qui ont la chance de pouvoir se consacrer aux études scientifiques doivent être aussi les premiers à mettre leurs connaissances au service de l'humanité. »

P. Lafargue et
W. Liebnknecht

LA MENAGERIE TECHNOLOGIQUE

.....
CLIN D'ŒIL AUX MENAGERIES D'ANTAN,
QUI PERMETTAIENT DE DECOUVRIR DES ANIMAUX
EXOTIQUES,
LA MENAGERIE TECHNOLOGIQUE A POUR VOCATION
LA DEMYSTIFICATION DE LA ROBOTIQUE
AUPRES DU GRAND PUBLIC
.....

LA MENAGERIE TECHNOLOGIQUE, dans un univers expérimental et forain, propose expositions et spectacles.

Elle voyage avec des robots industriels détournés de leur application originelle pour devenir des bêtes de curiosité, des objets ludiques, des acteurs-marionnettes qu'on découvre et manipule.

Au-delà des fantasmes et représentations médiatiques, elle offre à un large public une approche plus dynamique et émotionnelle de la robotique.

Grâce à ses attractions, elle réalise sa fonction première de diffusion d'un savoir confisqué au grand public. Celui-ci peut alors s'approprier cette connaissance tant sur l'aspect philosophique, poétique, technique que scientifique.



NOS OBJECTIFS

- . VULGARISER** cette matière, confisquée au public par le monde de l'économie
- . ATTIRER** les jeunes vers les filières technologiques
- . QUESTIONNER** le public sur l'avenir de la robotique et les peurs qu'il génère
- . VALORISER** la robotique du présent et celle du futur, dont la vision est déformée par la science fiction et les médias.

HIER, AUJOURD'HUI, DEMAIN

L'Homme a créé le robot pour accomplir à sa place les tâches répétitives et subalternes. Et le perfectionnement de ses fonctionnalités permet d'imaginer d'innombrables applications. Progressivement, il sera capable de remplacer l'Homme dans tous les aspects techniques de la production.

Plus les sciences technologiques se développeront, moins l'Homme consacrera son temps au travail. Il pourra alors l'utiliser à son épanouissement personnel.

La Machine fait craindre le désœuvrement des Hommes. En effet, notre histoire est ponctuée de séismes économiques provoqués par une mauvaise gestion de l'industrialisation.

Comment amener le public à intégrer sereinement la robotique dans son environnement familier ?

Il apparaît que la pierre d'achoppement au choix des filières technologiques est la vision déformée qu'a le public de la matière.

D'une part, la technologie est associée à la métallurgie, et l'industrie à l'usine. Donc, à la pénibilité d'un travail mal rémunéré et sans reconnaissance sociale. D'autre part, l'automate «intelligent» fait craindre la prise de pouvoir de la machine.

NOTRE DEMARCHE AUPRES DU PUBLIC

• L'amener à dépasser les aprioris

- en le mettant en contact direct avec la machine

• Éveiller sa curiosité et stimuler son imaginaire

- en proposant des applications originales de la matière

• L'inviter au questionnement

- en provoquant le débat



Nous œuvrons au rapprochement
de l'Homme et de la machine,
au propre comme au figuré

.....
Afin d'initier une réflexion profonde
sur l'avenir de la robotique
.....

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE LA MÉNAGERIE TECHNOLOGIQUE

DECOUVREZ NOTRE TROUPE DE BÊTES DE CIRQUE HORS DU COMMUN !

ADMIREZ NOS ROBOTS INDUSTRIELS DEVENUS SALTIMBANQUES !

APPRIVOISEZ NOS FAUVES DE MÉTAL ET PARTICIPEZ À LEURS NUMÉROS !

Faites le tour de LA MÉNAGERIE et vous connaîtrez
L'ESSENTIEL DES STRUCTURES INDUSTRIELLES EXISTANTES !

INTERACTIVITÉ



Nous mettons l'accent sur la **participation active** des visiteurs dans l'utilisation de la machine. Ils la touchent, la manipulent, se confrontent à elle. Une **relation individuelle** s'installe en quelques minutes, abolissant les préjugés.

Depuis 10 ans, **La Ménagerie technologique** présente un parc de 8 robots industriels à la retraite, récupérés ou achetés selon les opportunités. Ils ont été transformés en **jeux interactifs**.

Chaque robot est programmé par des ingénieurs, bidouilleurs, artistes, pour provoquer une **rencontre ludique** avec le public qui se trouve alors en contact direct avec la machine, sa technicité, ses capacités d'optique, ses automatismes, ses capteurs, etc.

Certains sont les vedettes de **spectacles** joués durant le temps de l'exposition.

Les visiteurs découvrent un univers et échangent avec les animateurs (scientifiques et non scientifiques) présents sur les lieux.

Les 8 robots sont de structures différentes, significatives de la robotique : un vrai cours itinérant !

Ils représentent 5 tonnes de matériel sur 150 m² de surface.

IL Y A OBSERVATION, EXPÉRIMENTATION DU ROBOT ET QUESTIONNEMENT

Comment ça marche, tout ça ?
Qui commande qui ? Et comment ?
Quels genres de métiers peut-on exercer avec la robotique ?
Les robots vont-ils nous remplacer ?
Sont-ils dangereux ?

LE BUT EST QUE LA RÉFLEXION CONTINUE,
AU-DELÀ DE CE TEMPS ET CET ESPACE DONNÉS

8
ROBOTS !

LE CONSTRUCTOR

3 m de haut et
6 m d'amplitude de mouvements !



UNE COURSE CONTRE LA MONTRE !

Le principe : Former une équipe et construire une maison de briques en carton plus vite que lui.

ATTENTION... PRÊT ? PARTEZ !

Ancien métier : collage de pièces de plastique dans l'industrie automobile

Musique préférée : bande originale du film

« Rocky »

Âge réel : 3 ans

Âge humain : 18 ans

Qualité : il a le bras long !

Défauts : compétitivité et égoïsme

LE BARMAN

LA VISITE VOUS DONNE SOIF ?



Appuyez sur un de ses 5 boutons : la lumière s'allume et son bras, toujours disponible, va remplir un gobelet au distributeur et vous le rapporte en main propre plein d'une boisson rafraîchissante.

Ancien métier : pharmacien

Musique préférée : tango

Âge réel : 12 ans

Âge humain : 50 à 55 ans

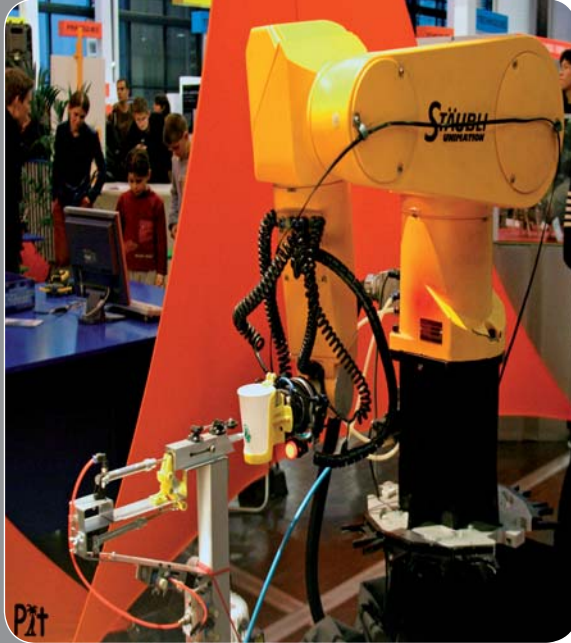
Qualité : grande mobilité

Monté sur un rail de 5m50. Né en 1997 au Canada, il pèse 30 kilos. C'est un robot pour charge légère, il embarque au maximum 2 Kg au bout de son bras.

LE DESSINATEUR

5

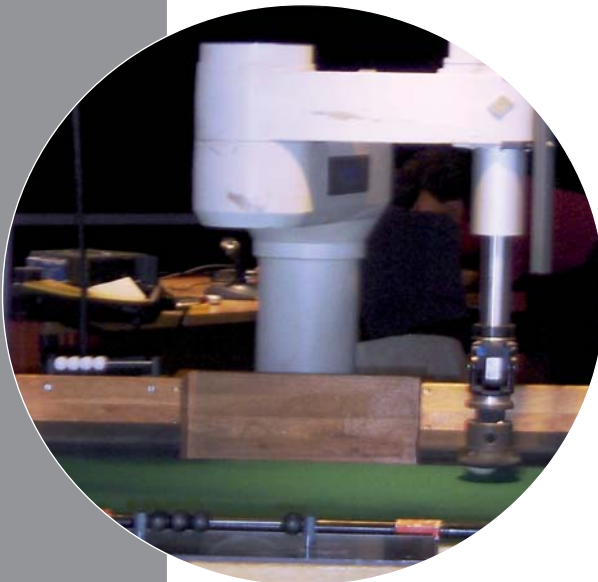
Déposez un dessin sur un papier, donnez-lui le temps de l'observer : de son bec, il attrape un gobelet, de sa pince prend son crayon et reproduit votre belle idée sur le gobelet !



Vous repartirez
muni
d'un cadeau
personnalisé...
et comblé
d'émotion !

Ancien travail :
assemblage et peinture
dans l'industrie automobile
Âge réel : 14 ans
Âge humain : 34 ans
Musique préférée : hip-hop
Qualité : fidélité
Défaut : introverti
– rayon d'action < 90 cm

LE BABY-FOOT



Essayez de
marquer un but :
ça a l'air si simple,
et pourtant... ses tirs sont
redoutables !

Ancien travail :
assembleur d'aspirateurs
Âge réel : 18 ans
Âge humain : 45 ans
Musique préférée :
I will survive
Qualité : sa vitesse
malgré son âge
Défaut : bras court,
1 m de rayon
d'action.

Robot
d'architecture série,
possédant 5 axes.
1,90 m et 120 kg.

Equipé d'un système de vision,
il analyse en temps réel
la trajectoire de la balle.
Il renvoie la balle à
plus de 9m/s.

LE CHEVAL

Ce robot déguisé en cheval vous invite à le monter pour une expérience inoubliable de cavalcade mouvementée.

Accrochez-vous : au pas, au trot, au galop !

Osez essayer, apprivoisez-le et profitez de ce moment de rire et de plaisir à partager avec ce partenaire fan de westerns !

Robot parallèle actionné par 6 vérins hydrauliques.
Agé de 15 ans, il pèse 250 Kg et mesure 1m30.

Ancien métier : assembleur sur chaîne de montage automobile

Âge réel : 20 ans

Âge humain : 50 ans

Musique préférée :

«Il était une fois dans l'Ouest»

Qualité : très puissant

Défaut : boit un peu d'huile



LES BOLIDES



Ils vous proposent un défi inédit : sur une piste sinueuse, les affrontez dans une course à suspense où le public n'hésite pas à faire des paris!

REGLES DU JEU

Placer la télécommande de votre voiture sur la ligne de départ, aux côtés de votre adversaire autonome.

1... 2... 3... PARTEZ !

ATTENTION, rappelez-vous la fable de La Fontaine : «Rien ne sert de courir, il faut partir à point»!

Ancien travail : outils pédagogiques

Age réel : 3 ans

Age humain : 20 ans

Musique préférée : Queen

Qualité : tranquilles

Défaut : susceptibles

Ces Formules 1 miniatures sont des robots mobiles, autonomes, munis de capteurs.

LE BALADOR



UN FAUTEUIL PAS COMME LES AUTRES...

Asseyez-vous et laissez-vous guider : il roule et vous emmène là où bon lui semble.
N'ayez crainte, quelqu'un d'autre, à côté, se charge de le guider et de le surveiller sur un écran.

Faites-lui confiance : il est là pour votre bien-être !

Ancien travail : fauteuil roulant
Musique préférée : «Star Wars»
Âge réel : 1 an
Âge humain : 5 ans
Qualités : mobilité et serviabilité
Défaut : témérité

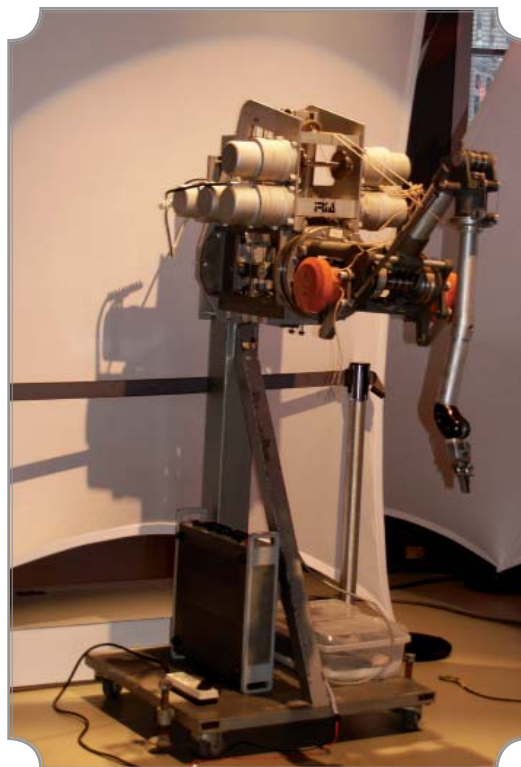
Grand-père de la robotique, il consacre ses vieux jours aux enfants et adore qu'on manipule ses pinces d'argent. Le jeu : un objet à saisir sur un tabouret - à vous de diriger les bras de cette touchante créature.

Ancien travail : manoeuvre au CEA (Commissariat à l'Energie Atomique)
Âge réel : 44 ans
Âge humain : 90 ans
Musique préférée : bal musette
Qualité : très à l'écoute des gens
Défaut : rhumatismes

L'ancêtre est un robot recyclé des laboratoires du CEA, où il était utilisé comme bras manipulateur. Il est actionné par des moteurs à courant continu. Sa commande a été supprimée et remplacée par des interrupteurs à bascule.

L'ANCÊTRE

PLUS DE 40 ANS D'HISTOIRE
SONT ENTRE VOS MAINS !



LA CREATURE METALLIQUE

Spectacle cabaret,
musical, burlesque,
poétique et scientifique



Création collective. Mise en scène d'Emmanuel AUDIBERT

Spectacle sans paroles. La musique illustre et soutient l'action.

Le régisseur est présent sur scène, caché par un rideau.

LE DISCU'SPECTACLE

Notre concept original se décline en
3 PARTIES DE 20 MN CHACUNE

I – SPECTACLE

LES PERSONNAGES

- La scientifique - elle a créé la Créature
- Le laborantin - il assiste la scientifique
- La Créature - Staübli, programmé pour être performant.

Un rideau de chantier cache l'action. Bruit d'outils.
Une scientifique et son laborantin s'apprêtent à terminer leur oeuvre : Staübli.

Ils ouvrent le rideau et révèlent au public le robot, dont ils font admirer la fluidité des mouvements. Ils ôtent leurs blouses : le grand cabaret peut commencer !

La créature accomplit des performances : tours de magie et assiettes chinoises. Succès !

Séduite par les exploits de sa créature, la créatrice en tombe amoureuse.
Le laborantin, jaloux, entame un bras de fer avec la machine.

Il gagne ! Il salue fièrement le public.
Le robot, profitant de son inattention, le met à terre.
Le laborantin, par vengeance, le débranche.
La scientifique rebranche la Créature et réconcilie les deux antagonistes.

A-t-elle eu raison
de rebrancher le robot ?
LE DEBAT EST OUVERT !



II – DEBAT BURLESQUE

Les personnages se transforment en chercheurs-conférenciers.

Lui, très professionnel dans l'approche de la matière, est passionné à l'idée de la transmettre, jusqu'à «s'enflammer».

Elle, plus rêveuse et naïve, est dans la poésie du propos. Elle se laisse facilement émouvoir.

Cet échange burlesque se veut informel et imprévisible, mais précis dans ses questionnements et ses réponses.

Les conférenciers discutent avec le public sur le rapport de l'Homme à la machine : vaste sujet ! Ils racontent leurs propres rencontres avec la machine. Puis, ils expliquent et révèlent le fonctionnement du robot pour arriver à la question : peut-on avoir confiance en lui ? Et pourquoi ?

Autres questions proposées : Avez-vous eu peur ?
Que pensez-vous des réactions du robot ?
D'où vient-il ? Quel type de robot est-ce ?

III – ANIM'EXPO

Suite à cette discussion, le public est invité à monter sur scène et à s'approcher du robot qui va proposer une nouvelle attraction. Les enfants créent sur un papier un dessin, que le robot visualise et reproduit sur un gobelet en carton.

La personne repart avec son gobelet personnalisé!

Durant ce temps, les comédiens parlent avec les spectateurs de manière plus personnelle et abordent des questions de société : la machine et la mondialisation - la machine et la vie quotidienne - la machine et le monde du travail - la machine et l'écologie.

LE METTEUR EN SCENE

**Emmanuel AUDIBERT**

Directeur artistique de la Compagnie « 36 du mois ». Amateur de tous les modes d'expression, il est passé par l'écriture, la composition musicale, la danse, le chant, l'acrobatie, le trampoline, le russe..., la comédie et la mise en scène. Grand aventurier de l'animation et de l'improvisation, ses spectacles sont de véritables boîtes à surprises, cinglants, poétiques et drôles.

.....

LA SCIENTIFIQUE

**Sophie COLIN**

Comédienne professionnelle. 1er prix du Festival de Théâtre Universitaire, elle joue, de 1994 à 2000, au Théâtre de l'Ambroisie de Montreuil. Elle y interprète des textes de Tardieu, Pirandello, Botho-Strauss, mis en scène par Bonal. Aujourd'hui, elle partage son temps entre écriture, mise en scène et interprétation.

.....

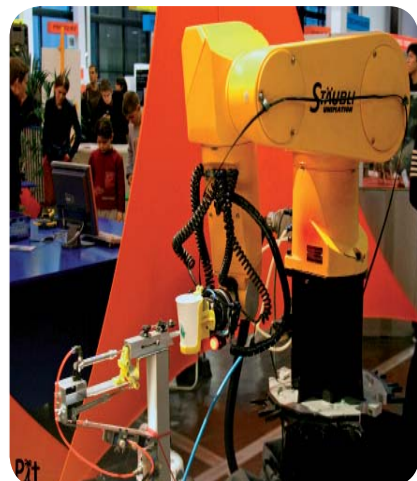
LE LABORANTIN

**Bertrand MANUEL**

Cet ingénieur roboticien a débuté sa carrière de comédien amateur émérite en 1991 avec le Théâtre du Campagnol. Il l'a poursuivi avec la Cie 36 du mois et l'association Une Ville Se Raconte, avant de créer LA MENAGERIE TECHNOLOGIQUE. Il a, à son actif, un nombre de représentations que peuvent lui envier les professionnels ! De 2000 à 2007, il a également géré une salle de spectacle qu'il projette de rouvrir prochainement « La Blanchisserie » à Cachan.

.....

LA CREATURE



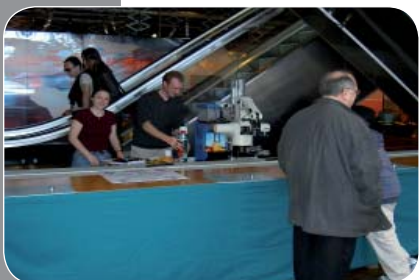
**CHAQUE INTERVENTION DE
LA MÉNAGERIE TECHNOLOGIQUE
EST ORIGINALE**

L'anim'expo se décline en plusieurs modules - incluant ou non le discuspectacle - en fonction de vos possibilités d'accueil et de vos contraintes budgétaires.

Le discu'spectacle est aussi proposé indépendamment de l'exposition.

Nos années d'expérience et l'enthousiasme qui nous animent nous permettent de nous adapter à des configurations diverses et des lieux variés, du plus atypique au plus prestigieux.

**QUELQUES EXPOSITIONS REPRÉSENTATIVES
DE LA DIVERSITÉ DE NOS ACTIONS**



**CENTRE DES SCIENCES DE
LA VILLETTE - PARIS**



LE PASS de MONS - BELGIQUE



MAISON FOLIE - LILLE



**CENTRE DES SCIENCES DE
MONTREAL - QUEBEC**

LA MENAGERIE
TECHNOLOGIQUE

accompagne
techniquement
la création
artistique

Nous mettons
notre savoir-faire
au service de
projets qui entrent
en résonance avec
notre démarche

NOUS VOUS
PRESENTONS
NOTRE DERNIERE
COLLABORATION

.....

WASH ME !



Mis en scène de Bertrand MORICET
Projet d'évènement de rue modulaire qui mêle
art vivant, art numérique, robotique et musique nouvelle

Des machines à laver sont de véritables marionnettes instrumentales robotiques non anthropomorphiques. Elles se déclinent en trois modules interactifs portant la dénomination de cycles de blanchissage : prélavage, rinçage, essorage.

Les modules sont placés à différents endroits du territoire visé. Hors spectacle, le public est invité à déambuler d'un lieu à un autre pour découvrir les machines.

A certains moments de la journée, le public se retrouve autour d'un, de deux, voire des trois spectacles.

Un travail spécifique sur le cheminement du public est élaboré en fonction de la configuration de l'évènement et du territoire investi.

THEME

La confrontation burlesque, rythmique, visuelle et musicale de quatre personnages face à l'absurdité d'une laverie automatique récalcitrante.

INTENTIONS

Que peuvent donc partager quatre êtres humains aux egos démesurés dans une laverie indomptable ?

Peut-être simplement ce que peut partager une Humanité nombriliste perdue dans un Monde incontrôlable.

Mais au prisme du burlesque car l'humour se prête bien aux allégations métaphysiques.

Alors, partageons nos émotions. Rions, amis, à gorges déployées, de notre désuète condition humaine... pour ne pas être contraints d'en pleurer

Compagnie ARSCENIC

La création et le mélange des genres caractérisent la compagnie Arscenic qui fonctionne comme un collectif au sein duquel s'interrogent plusieurs créateurs dans des domaines artistiques différents (photographie, vidéo, écriture, composition musicale, nouvelles technologies).

Tout en creusant leurs singularités, ces créateurs mettent en commun et en provocation leurs univers artistiques et leurs sensibilités dans l'élaboration de projets **multidisciplinaires**.

La compagnie, attachée à développer de nouveaux publics, crée aussi bien pour des Théâtres répertoriés, que pour la Rue ou des lieux alternatifs (hôpitaux, écoles, friches...).

La Compagnie privilégie un théâtre de **transversalité** entre les différentes disciplines artistiques (musique, danse, théâtre, marionnettes, acrobatie...), en prise avec son époque et propice à une ouverture sensible vers de nouvelles conceptions (arts plastiques, arts numériques, nouvelles technologies...).

Créée en 1995, ARSCENIC est implantée à Cachan (94) depuis 2000.

arsceniccompagnie@free.fr

T : 09 50 00 00 24

LE LANCEUR DE COUTEAUX

Un robot lanceur... de fléchettes !

L'assistante : Sandra PASINI

Le lanceur : Bertrand MANUEL

LA DANSEUSE

Un King Kong revisité.

Un duo d'amour entre une danseuse et un outil de chantier.

La danseuse : Sandra MARTINEZ

L'ANCETRE ET LA MARIONNETTE

Il était une fois...

la rencontre d'un vieux robot et d'un petit pantin.

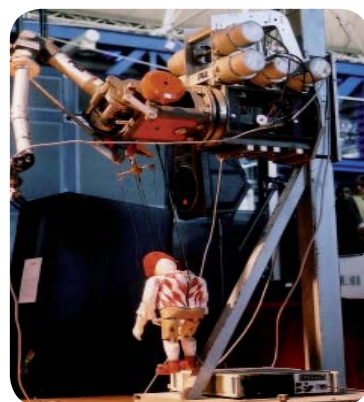
Le marionnettiste : Francis JOLIT

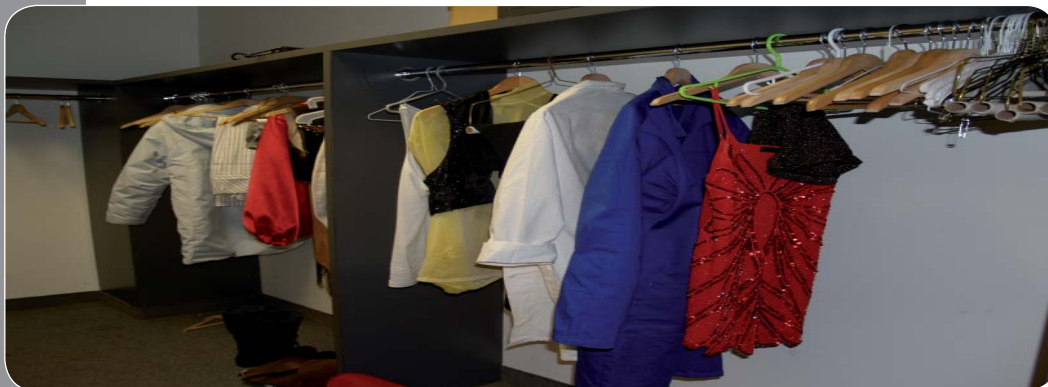
LE GRIMPEUR

Un dialogue entre artiste de fer et artiste de chair...

LE WESTERN

Deux cow-boys acrobates... et un seul cheval pour échapper aux poursuivants virtuels !





Bertrand MANUEL
Président de l'association

Titulaire d'un DEA en Robotique Industrielle, il se dirige vers la conception et la réalisation de prototypes automatiques au CERMA d'Evry.

Sensible aux arts de la scène, il décide en 2001 de mettre en place avec ses étudiants de l'IUT de Cachan, des expositions-spectacles ludiques en collaboration avec « Cirque 360 ».

Il travaille également avec le Groupe Raoul Batz autour du spectacle Homothétie.

C'est en tant que créateur et directeur du **CRIP**, laboratoire de recherche robotique au sein de l'IUT de Cachan (Paris Orsay III), qu'il concevra et élaborera les machineries du spectacle.

Pour ce faire, il supervisera une équipe de recherche composée d'ingénieurs et d'étudiants du troisième cycle. Cette formation sera valorisée dans le cursus scolaire lui-même.

Il crée l'association **LA MENAGERIE TECHNOLOGIQUE** et récupère des robots industriels qu'il transforme en « bêtes de scène » : robot lanceur de couteaux, simulateur équestre pour rodéo, robot acrobate sur tissu suspendu, robot lanceur mécanique d'acrobates...

De 2002 à 2007, une vingtaine d'expositions-spectacles dans toute la France et à l'Etranger lui permettent d'affirmer sa notoriété dans le domaine des technologies appliquées aux spectacles.

Sophie COLIN
Directrice artistique

Elle s'est formée aux pratiques artistiques (mime et théâtre) parallèlement à une formation universitaire (Licence d'études théâtrales).

Comédienne professionnelle de la **Compagnie Crocus Motus**.

Egalement formatrice, elle anime des groupes d'expression artistique dans des lieux inhabituels (collèges, centre sociaux).

Elle a créé une troupe amateur, **La Compagnie des Farfelus**, dont les membres ont entre 17 et 71 ans.

Elle travaille avec ses groupes à partir d'objets, d'improvisations, de textes, de musiques, de mouvements, de rythmes, de thèmes. Tous les thèmes sont abordés de manière tragi-comique. Son credo : s'interroger tout en s'amusant.

Nicolas GOSSART
Trésorier de l'association

Il fut un élève de notre Président !
Aujourd'hui **programmeur**, il participe également à l'organisation de nos expositions.

Corinne ROUSSEAU
Coordinatrice

C'est un transfuge du théâtre. Elle a expérimenté tous les aspects de la pratique scénique : art dramatique, danse, chant, écriture et mise en scène, et a pratiqué le théâtre en salle et en rue.
Elle a développé une pédagogie auprès de groupes de tous âges, au travers d'atelier de théâtre et de chant.

Elle s'est progressivement impliquée dans la vie des associations au sein desquelles elle travaillait. Particulièrement dans la Compagnie Arscenic, pour laquelle elle a assuré la coordination du projet « Les Folies Cousté », commande de la Ville de Cachan pour l'inauguration du Centre socioculturel Maison Cousté. Elle l'a ensuite coréalisé avec Bertrand MORICET.

Désireuse de s'investir totalement dans la diffusion de projets mêlant **art et pédagogie**, elle se consacre aujourd'hui au développement de **LA MENAGERIE TECHNOLOGIQUE**.



Des étudiants de l'IUT
sont intégrés au projet,

soit en participant à
la transformation des robots,

soit en rejoignant
l'équipe d'animation,

soit en assurant
la régie du spectacle.



L'université technologique, au-delà de ses intérêts propres, s'est donnée une mission de service public pour faire face au désintérêt des jeunes pour les métiers scientifiques.

Jusqu'en 2008, elle a exposé chaque année un robot transformé en objet ludique au Festival « La Science et nous ».

L'IUT accueille **LA MENAGERIE TECHNOLOGIQUE** au sein du **CRIP**. Il la soutient par des moyens humains et financiers.



Le **CRIP** (Centre de Recherche pour l'Innovation Industrielle et Pédagogique) est un centre de ressources qui a été créé en 2000 par Bertrand MANUEL. Sa mission est de fédérer et valoriser les actions de recherche et de collaboration industrielle et/ou pédagogique menées par l'Institut Universitaire Professionnel et les départements de l'Institut Universitaire de Technologie de Cachan. Il est situé au sein même de l'IUT et en est statutairement un département. Du fait même de son implantation universitaire, il bénéficie d'un potentiel important d'enseignants spécialisés et d'étudiants stagiaires.

Le CRIP cumule des activités de recherche fondamentale et appliquée, de transfert de technologie, mais aussi de recherche et de coopération pédagogique. Les projets qui y sont développés sont variés et ont trait à la mécanique, la productique, l'électronique, la robotique industrielle ou médicale, la biomécanique et l'informatique industrielle.

Le **CRIP**, en collaboration avec l'association, gère au quotidien la maintenance et les sorties des robots, la communication avec l'extérieur et le personnel actif - étudiants, artistes et scientifiques - concerné par le projet.



LA GENESE

1996
2002

L'IUT de Cachan présente chaque année, dans le cadre du festival « La science et nous », un robot transformé en objet ludique, dans le but de promouvoir les activités robotiques industrielles de l'IUT auprès des jeunes. Chaque année, une nouvelle attraction est proposée dans une forme d'exposition interactive. Cela a permis la création de 6 nouveaux robots.

Mars
2002

Des artistes de la Compagnie « 36 du mois » ont le désir de travailler avec cette matière. L'ensemble des robots est donc présenté dans le cadre de « 1, 2, 3, Cirque ! », à la Cité des Sciences de La Villette, devenue alors partenaire. À cette occasion, 2 autres robots ont été fabriqués et plusieurs spectacles autour de ces machines ont été créés.

2002
2005

Le projet d'une « ménagerie technologique » est né :

- Exposition des 8 robots transformés,
- Petites formes artistiques avec les robots, proposées durant les expositions.

Le projet a été présenté dans plusieurs lieux à vocation scientifique ou publique (Municipalité, Centres de Sciences, festivals robotiques).

Le projet s'affine :

- L'IUT prend en charge les expositions
- La Cie « 36 du mois » gère 2 petites formes théâtrales



16 EXPOSITIONS ET PLUS DE 60 REPRÉSENTATIONS

CRÉATION DE L'ASSOCIATION

Fin
2005

Elle porte l'intégralité du projet avec un partenaire, le CRIIP (Centre de Recherche en Ingénierie Industrielle et Pédagogique) de l'IUT de Cachan.

Les expositions se diffusent sans les petites formes théâtrales.

L'association décide d'investir dans l'aspect technique, logistique et professionnel de la valorisation des expositions : Achat de véhicules, remise en forme des anciens robots, achat de nouveaux robots plus performants (ex : Fanuc, 800 kgs et 4 m d'envergure).

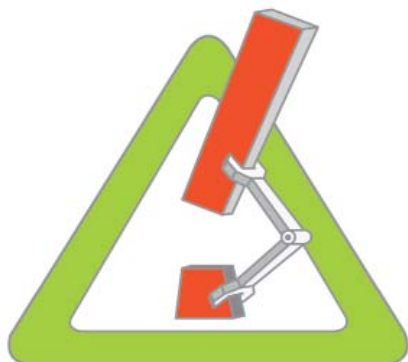


Décembre 2007

Nouvelle création - « La Créature métallique »
Avec la collaboration d'Emmanuel AUDIBERT,
directeur artistique de la Compagnie « 36 du mois ».
Mise en place de la formule - « Discu'spectacle ».

18 EXPOSITIONS ET PLUS DE 20 REPRÉSENTATIONS

A SUIVRE!...



**LA MÉNAGERIE
TECHNOLOGIQUE**

38, rue Etienne Dolet – 94230 Cachan

SIRET : 487 609 398 000 10



menagerie-technologique.asso@u-psud.fr

www.menagerietechnologique.fr

M. Bertrand MANUEL
Président

06 07 13 05 11
bertrand.manuel@u-psud.fr

Mme Sophie COLIN
Directrice artistique

06 76 42 98 01
softmust@free.fr

Mme Corinne ROUSSEAU
Coordinatrice

06 31 17 13 53
rousseau.menagerie@laposte.net

M. Nicolas GOSSART
Trésorier

06 71 12 00 50
nicolasgossart@gmail.com



9 avenue de la Division Leclerc
94234 Cachan
Tél/Fax +33/(0)1 41 24 11 47