

TEK A(RT)

CULTURE
Marmande

28-30 MAI 2026

FESTIVAL

CRÉATION ARTISTIQUE
& NOUVELLES TECHNOLOGIES

EN CENTRE-VILLE
À CESAME
ATELIERS
INSTALLATIONS
CONFÉRENCES
TEMPS PROFESSIONNEL

ART VIVANT &
NOUVELLES TECHNOLOGIES
PARTAGES D'EXPERIENCE
RESTITUTIONS
D'ATELIERS

A MARMANDE
SUR LE TEMPS SCOLAIRE ET TOUT PUBLIC
WWW.TEKART.FR



Marmande
TERRE DE GARONNE



TECHNO/LOGIE
MYTHO/LOGIE



TEK(A)RT

FESTIVAL 28-30 MAI 2026

6 LETTRES POUR FAIRE RIMER ART ET NUMÉRIQUE

Tisser des liens nouveaux entre la création artistique et les technologies émergentes, telle est l'ambition que porte TEK(A)RT, devenu au fil des années un rendez-vous essentiel de la vie culturelle marmandaise. En réunissant spectacles vivants, arts plastiques, installations numériques, jeux vidéo et ateliers pour tous, le festival ouvre un espace où l'innovation s'expérimente autant qu'elle se partage.

Engagée aux côtés des artistes d'aujourd'hui, la Ville de Marmande affirme l'importance d'accueillir des créateurs qui explorent de nouvelles formes d'art, et qui donnent à ces langages nouveaux, sens, cohérence et poésie. La résidence longue menée avec le collectif Or Normes illustre cette volonté d'accompagner sur notre territoire une écriture artistique résolument tournée vers l'avenir.

Kapables d'attirer des publics nouveaux – notamment les 15-30 ans –, les formes numériques ouvrent des portes inédites vers la culture. En créant des passerelles entre spectacle vivant, arts visuels et pratiques ludiques, TEK(A)RT ouvre la voie à de multiples découvertes.

POURQUOI TEK(A)RT EN 2026 ?

Quels sont les buts renouvelés, actualisés, au regard de l'édition 1^{re}, celle de Tek(A)RT 2018 ?

Tout a changé, doucement ou très violemment selon les sujets, mais tout a changé. Tout a changé, de manière simple et complexe. La guerre sur le sol européen, la guerre dans le monde souvent asymétrique, la montée internationale des intolérances, l'appauvrissement des plus pauvres et son corollaire, l'affaiblissement des moyens de mise en œuvre des missions de service public privant les collectivités locales de développements, notamment pour la création et l'éducation artistiques et culturelles, sans en faire une exclusive. Le champ de l'humanité est touché dans son ensemble (éducation, social, médical, vie associative ...).

Que faisons-nous de tout ça dans/avec/pour/via un festival – porté par une ville ?

Beaucoup de choses. Peut-être, avant tout, redonner un peu de sens, d'envie, de joie aux habitants de nos cités. Abordons donc aussi les aspects positifs de cette dernière décennie. Globalement, et au niveau national, se sont développées comme jamais des actions citoyennes, culturelles et sociales. Notre territoire en est l'exemple vivant. Regardons ce que nous proposent les acteurs locaux. La dynamique, encore à ce jour, pour l'instant, est incroyable. Dans ce contexte, Tek(A)RT est l'un des ferments, un outil d'accueil de création artistique et d'action culturelle, d'interconnaissance entre les artistes et les publics, de fédération des professionnels du secteur des arts numériques liés à l'art vivant.

Tek(A)RT est un moteur pour créer de la rencontre et de la collaboration de long terme avec d'autres territoires (Bordeaux, Poitiers, la Rochelle, Reims, Paris, Lyon, Marseille, Liège,...), avec d'autres strates ou typologies

Après des familles comme des scolaires, il est essentiel de développer une curiosité active pour les formes artistiques contemporaines. Ateliers, rencontres, parcours dans la ville : chaque proposition est pensée pour accompagner, transmettre et inviter à une exploration commune du numérique comme terrain de jeu, d'apprentissage et de création.

Rassemblement autour d'un même élan, notre collectivité porte aujourd'hui une ambition plus large encore : la création d'un pôle régional dédié au numérique artistique et au spectacle vivant. L'étude de faisabilité menée en partenariat avec la Banque des Territoires, la Région Nouvelle-Aquitaine, la DRAC, la Cité de la Formation et le collectif Or Normes confirme la pertinence de ce projet structurant.

Territoire en mouvement, Marmande se positionne ainsi comme un moteur de la création numérique depuis bientôt dix ans. TEK(A)RT en est l'origine, l'inspiration et l'énergie. Nous sommes heureux et fiers de poursuivre cette aventure collective, au service d'une culture innovante, accessible et profondément ancrée dans notre ville.

JOEL HOCQUELET

Maire de la Ville de Marmande

FRANCOISE VERDIER

Adjointe au maire, chargée de la Culture et du patrimoine culturel

de festivals (FACTS, Chroniques, Maintenant, Zero1, Interstice-s, Expérimenta, BAM,...), rencontres avec les artistes et avec d'autres structures (compagnies professionnelles arts et sciences et transmédia, Universités, théâtres, musées, centres de formation, agences régionales, centres de culture scientifique,...).

Tek(A)RT est devenu l'un des acteurs de la structuration de la culture numérique en Nouvelle-Aquitaine (seul festival art numérique avec Zéro1-La Rochelle) et partie prenante de la structuration nationale de la culture artistique numérique. Ce, en apportant sa pierre aux travaux menés par les fédérations nationales dont Hacnum (Réseau national des arts hybrides et des cultures numériques), TMNLAB (Laboratoire Théâtres & Médiations numériques) et TRAS (Réseau Transversale Arts et Sciences).

Ces 9 années d'histoire ont amené la Ville de Marmande en partenariat avec le Collectif Or Normes, la Cité de la Formation de Marmande, la société Gwengie et VGA Agglomération, soutenus par une vingtaine de partenaires, à fertiliser ce parcours en déposant un dossier en octobre 2025 auprès de l'Etat, dans le cadre du dispositif France 2030. Le dossier propose la création d'un pôle régional intégrant de la formation aux métiers du numérique artistique et technique de scène, de l'accueil artistique, culturel, social et un projet inclusif de développement territorial et économique. Au cœur de ces démarches sont ancrées la création et les présences artistiques, essentielles, vitales, pour chacun d'entre nous.

Bon festival.

LOIC RABACHE

Directeur des Affaires Culturelles

TECHNOLOGIE / MYTHOLOGIE

Au programme

- ATELIER
- SOIRÉE
- RENCONTRE
- RESTITUTION
- SPECTACLE
- CONFÉRENCE
- INSTALLATION / EXPOSITION

INTERROGER (POUR) MIEUX COMPRENDRE ?

- p. 10 : Pitches des compagnies transmédia de Nouvelle-Aquitaine
- p. 3 : Soirée cinéma coproduite par FACTS, COMETT, Le PLAZA et Tek(A)RT
- p. 10 : Temps professionnel sur l'IA
- p. 4 : Exposition médiathèque MécaPixels
- p. 4 : Conférence scientifique mythes sociotechnologiques (médiathèque)
- p. 3 : Echange avec le collectif Agenux (complément d'Install Party)

APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER

- p. 9 : Table Mash-Up
- p. 4 : La Magnétique
- p. 9 : Table Mash-Up - COMETT
- p. 4 : Atelier Plateau TV, régie, doublage et fond vert
- p. 9 : Création de musique sur l'image
- p. 4 : Lieu Multiple
- p. 9 : Impression 3D
- p. 4 : Retro-gaming
- p. 4 : Conférence sur la conception d'une borne d'arcade
- p. 4 : Install Party
- p. 10 : Mapping
- p. 9 : Des Aventures

SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS

- p. 4 : Tek ze bus
- p. 10 : Circuit K Spectacle déambulatoire dans la ville
- p. 3 : Escape game
- p. 9 : Enquête sonore immersive
- p. 3 : Spectacle Track
- p. 9 : Installation "Les Sémaphores" Xavier Lafaysse / Exposition Jean-Louis RICAUD
- p. 10 : Journée de découverte des métiers du numérique artistique

VOYAGER (AUSSI) DANS LE TEMPS

- p. 3 : Projection immersive Ond-ine
- p. 3 : Spectacle Immortels
- p. 10 : Spectacle la Tête
- p. 9 : Écriture SF et création musique électronique

TEMPS CONVIVIAUX (POUR) S'AMUSER ET (AUSSI) DANSER

- p. 3 : Soirée DJ chez les filles
- p. 3 : Soirée DJ au Dolce Cubana
- p. 12 : Johann PMBO
- p. 12 : Lia Moon
- p. 12 : Coll'Or

COLLECTIF OR NORMES

Depuis 2023, la Ville de Marmande accueille le collectif Or Normes en tant qu'artistes associés. En effet, au-delà de simples programmations des créations du collectif, la Ville de Marmande et Or Normes ont construit une relation autour de la présence du collectif sur le territoire, autour du festival Tek(A)RT. Albatros, les ateliers en milieu scolaire théâtre, fond vert, musique, récits numériques sur smartphone, les LILI (lectures immersives VR), Shangri-La. Le village de Dômes géodésiques à la Filhole, la Maladie de la mort de Marguerite Duras en réalité virtuelle, les ateliers théâtre du conservatoire, les interventions ou stage à la Maison Arc-en-Ciel, les dômes au Lycée Val-de-Garonne, le concert AVÉ Marianne, les interventions auprès des étudiants de l'ADES, la construction d'un récit via leur application POULP pour Bricotilus/Hydrogène Vallée, les dômes au Festival de journalisme de Couthures sont autant de présences très concrètes du collectif auprès des habitants. Or Normes, de par son expertise en matière transmédia, a aussi contribué, en ingénierie et comme membre du consortium, au dépôt du dossier pour la création d'un pôle ICC à Marmande.



VOYAGER (AUSSI) DANS LE TEMPS THÉÂTRE MUSICAL IMMERSIF AU CASQUE IMMORTELS

De cette Cité où la Reine Régine avait dressé des murs pour faire face à la peur de l'autre, il ne reste plus rien. Les murs ont disparu et c'est dans ces ruines que les citoyens tentent de se reconstruire. Mnemo, une adolescente, a organisé une cérémonie pour son frère Andy, qui est parti entre les murs pour chercher celle qui l'aime, Alison, et n'en est jamais revenu. Elle invente pour lui, avec le public, des obsèques qu'il n'a jamais eu. Une fête musicale en son honneur. Ce rite païen, nourri de célèbres figures théâtrales (Antigone, Œdipe, les Bacchantes, Hamlet, Orphée) va peu à peu réveiller les esprits de la Cité qui vont nous révéler comment l'amour s'est mué en haine et a transformé une humanité bienveillante en société sous contrôle.

JEUDI	Création et mise en scène : <i>Jean-Christophe Julien Bouffier</i>	Musique : <i>Jean-Christophe Sirven</i>
THÉÂTRE COMÉDIA A 20H30 IH30	Texte : <i>Marie-Claude Verdier</i>	Scénographie : <i>Julien Bouffier</i>
<i>Tout public</i>	Avec : <i>Louna Astier, Nina Bouffier, Vanessa Liautey, Enzo Oulion et Jean-Christophe Sirven</i>	Costumes : <i>Catherine Sardi</i>
<i>Dès 14 ans</i>		Scénographie : <i>Emmanuelle Debeusscher</i>
<i>Tarif : de 8€ à 16€</i>		
<i>Réservation obligatoire, placement libre</i>		

INTERROGER (POUR) MIEUX COMPRENDRE ?

COURTS MÉTRAGES EN PARTENARIAT AVEC COMETT ET FACTS

CINÉMA & SCIENCES – LA CONQUÊTE SPATIALE

Cette rencontre arts et sciences se tiendra le vendredi 29 mai au Plaza, partenaire de cette collaboration avec le BAT 47 (Bureau d'Aide au Tournage) et le festival FACTS, biennale arts et sciences de l'Université de Bordeaux. La thématique sera la conquête spatiale, en présence des réalisateur-ices des courts-métrages proposés et de scientifiques concernés par cette thématique (technologie, sociologie, juridique).

JEUDI	Liste des films proposés : <ul style="list-style-type: none">• Le jour où j'étais perdu (30 min)• Planet Z (10 min)• Météores (5 min)	• Mars IV (15 min)	• Joana dans l'univers (19 min)
CINEMA LE PLAZA A 18H 2H		<i>Tarif : 4,80 €</i>	<i>Entrée libre</i>

TEMPS CONVIVIAUX (POUR) S'AMUSER ET (AUSSI) DANSER

DJ SET

Une soirée DJ animera le bar Chez les filles et le bar Dolce Cubana, l'occasion pour se retrouver, partager un moment d'échange lors de Tek(A)RT.

JEUDI	BAR CHEZ LES FILLES DE 19H30 A 21H30 2H	VENDEDI	BAR DOLCE CUBANA DE 20H A 22H 2H
<i>Aucune réservation</i>		<i>Aucune réservation</i>	



SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS THÉÂTRE D'OBJETS SONORES ET CONNECTÉS, HUMAN BEATBOX TRACK

Symphonie pour trains électriques. Un circuit géant de trains électriques : ses passages à niveaux, ses aiguillages, ses tunnels et ses ponts. Et sa musique : le cliquetis du démarrage de la locomotive, le chuintement des wagons dans les virages, leur sifflement dans les descentes et le tchou-tchou évidemment ! Imaginez plusieurs trains comme autant d'instruments, le rythme des barrières, levées, baissées, faisant office de baguettes de batterie, ajoutez un musicien-beatbox et vous aurez une petite idée de Track, cet objet sonore et visuel conçu pour les petits par Céline Garnavault, qui émerveillera aussi les grands. Après Block, chef-d'œuvre de détournement des boîtes à vache, Track ouvre une nouvelle voie joueuse à l'éveil des sens.

VENDEDI	Régie lumière et trains (en alternance) : <i>Leslie Seuve, Dominique Pain</i>	Collaboration mouvement : <i>Thomas Guerry</i>
PETIT THEATRE A 19H 40 MIN	Régie son et objets connectés (en alternance) : <i>Jean Gueudré, Mathieu Ducarre, Thomas Sillard</i>	Costumes : <i>Stéfani Gioquiaud</i>
<i>Jeune public, dès 3 ans</i>	<i>Réservation obligatoire, placement libre</i>	Collaboration développement : <i>Raphael Renaud - Kinoki</i>
<i>Tarif : 6€</i>		Circuit métal : <i>CAP chaudronnerie du Lycée Réaumur de Poitiers</i>
		Couture : <i>Béatrice Ferrond et Armelle Quiniou</i>
		Soutien lumières : <i>Zélie Champeau</i>
		Documentaire sur la création de TRACK : <i>Luka Merlet</i>
		Régie Générale : <i>Raphaël Moles</i>

Céline Garnavault & Thomas Sillard, Compagnie La Boîte à sel

Dramaturgie & mise en scène : Céline Garnavault
Création sonore et objets connectés : Thomas Sillard
Musique et jeu : Laurent Duprat - L.O.S.

APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER

ATELIER MENÉ PAR THÉO GUILLEMAIN TABLE MASH UP

Créée par Romuald Beugnon, réalisateur et bricoleur ingénieux, cette table Mash Up sera présentée par le cinéma le Plaza au public. Cette table permet un accès intuitif et ludique au montage vidéo. On sélectionne ses images, ses musiques, on mélange, on mixe, on ajoute sa voix...et le mashup est prêt !

VENDEDI
CINEMA LE PLAZA A 18H30

INTERROGER (POUR) MIEUX COMPRENDRE ?

SENSIBILISATION, DISCUSSIONS, ET INSTALLATION DE SOLUTIONS LIBRES ET RESPECTUEUSES DE LA VIE PRIVÉE

RENCONTRE AVEC AGENUX

Table ronde – logiciels libres, obsolescence programmée, souveraineté numérique, algorithmes.

SAMEDI
MEDIATHEQUE ALBERT CAMUS DE 9H15 A 10H15



VOYAGER (AUSSI) DANS LE TEMPS CINÉMA IMMERSIF OND-INE

À la frontière de l'eau, cette installation immersive invite le spectateur à la rencontre avec un être hybride, androgyne, amphibie. Au cœur d'une nature sauvage, on rencontre le monde des Ondins. Une Ondine s'arrache des profondeurs des rivières pour l'amour d'un humain. Elle est mise en garde par les siens sur la futilité de notre humanité, mais décide de s'abandonner à cette rencontre. Un rendez-vous manqué avec l'amour et la nature, une boucle perpétuelle face à l'éternité de la nature et à l'humain inconstant et mortel. Une réconciliation entre deux mondes devenus incompatibles ?

JEUDI	Nombre de personne : 25	Artiste vidéaste, scénographie et direction technique : <i>Martin Rossi</i>
VENDEDI	<i>Réservation obligatoire</i>	Créateur sonore : <i>David Couturier</i>
CESAME, DÔME 5 MÈTRES		Création costume : <i>Clara Hubert</i>
JEUDI : 18H20 / 18H45	Adeline Chaigne	
VENDEDI : 18H20 / 18H45	Production : <i>Collectif Or Normes</i>	
SAMEDI : 14H20 / 14H45 / 15H10 / 15H35 / 16H / 16H25 / 16H50 17 MIN	Co-réalisation : <i>Christelle Derré et Armande Chollat</i>	
	Namy, Gyomh	



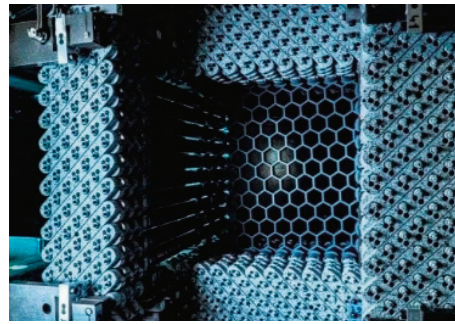
SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS

ESCAPE GAME L'HÉRITAGE DES D'AUBER

L'Héritage des D'Auber est un Escape Game réalisé par les Archives municipales de Marmande aidées par l'association Hydrogène Vallée. Plongez dans l'histoire passionnante d'une des familles les plus emblématiques de Marmande. À partir de faits réels, cet Escape Game allie documents originaux et outils numériques. « Sur son lit de mort, Armand D'Auber de Peyrelongue, sans descendance et voyant sa lignée s'éteindre, a pris la décision de léguer sa fortune à celui ou celle qui s'engagera à perpétuer la mémoire de sa famille. Pour ouvrir le coffre enfermant ce trésor amassé depuis des générations, il faudra donc prouver sa fidélité à la Maison D'Auber de Peyrelongue en remontant l'histoire de cette famille. »

SAMEDI
ARCHIVES MUNICIPALES DE MARMANDE A 10H30, 14H30 ET 16H30 1H30

De 3 à 6 joueurs
À partir de 14 ans
Gratuit sur réservation



INTERROGER (POUR) MIEUX COMPRENDRE?

EXPOSITION MÉCAPIXELS

Cette exposition présente des photographies issues des laboratoires de recherche du CNRS. Elle illustre les multiples visages de la mécanique, une discipline devenue incontournable et aux applications souvent inattendues, à travers 14 panneaux conçus par le pôle communication de l'Institut des sciences de l'ingénierie et des systèmes (INSIS) du CNRS. MécaPixel dévoile un autre regard sur les sciences mécaniques.

SAMEDI
MEDIATHEQUE
ALBERT CAMUS
A 9H

INTERROGER (POUR) MIEUX COMPRENDRE?

CONFÉRENCE SCIENTIFIQUE MYTHES SOCIO-TECHNOLOGIQUES

Par Fanny Georges, maîtresse HDR en sciences de l'information et de la communication à l'Université Sorbonne Nouvelle. Les recherches portent sur la construction sociale des mythes sociotechniques, les représentations numériques de soi, l'éthique de la recherche et les médiations existentielles liées aux technologies. Elle a dirigé plusieurs projets de recherche interdisciplinaires sur les usages sociaux du numérique, les technologies du deuil (ANR ENEID) et les cultures des communs dans la transition écologique (HUMUS, Sorbonne Alliance). Présidente du Comité d'éthique de la recherche de la Sorbonne Nouvelle, Fanny Georges développe une réflexion sur la responsabilité sociale des sciences humaines et sociales face aux transformations technologiques contemporaines.

SAMEDI DE 10H30 A 11H30
MEDIATHEQUE ALBERT CAMUS
Réservation obligatoire

SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS DANSE ET PERFORMANCE THÉÂTRALE EN MUSIQUE ÉLECTRONIQUE

TEK ZE BUS

Cette année encore, les bus de la ligne A se transforment en scène le temps du festival. Montez à bord pour un trajet pas tout à fait comme les autres : une boucle de 45 minutes au départ de la Cité de la Formation, où les élèves en danse contemporaine du conservatoire Maurice Ravel, la comédienne Adeline Chaîne et le musicien David Couturier du Collectif Or Normes vous embarquent dans un nouveau transes-port, entre performance théâtralisée, danse et musique live.

VENDREDI SAMEDI
CITÉ DE LA FORMATION :
LIGNE A
VENDREDI 29 MAI
THÉÂTRE: 17H16 ET 18H45
MUSIQUE: 16H56 ET 18H06
SAMEDI 30 MAI
THÉÂTRE: 9H54, 16H09
ET 16H56
MUSIQUE: 9H25
DANSE ET MUSIQUE:
10H35 ET 18H06

VOYAGER (AUSSI) DANS LE TEMPS

TEMPS CONTÉS

« Temps contés » est une lecture-concert, fruit d'un partenariat entre les classes de musiques électroniques et de théâtre du Conservatoire de Marmande et l'association les Ukronautes. Sur le thème « Évasion(s) hors du temps », des textes prennent vie à travers les voix des élèves comédiens, portés par les paysages sonores électroniques, tissés en direct par les musiciens. Une invitation à voyager où les mots et les sons se répondent pour nous faire échapper au présent.

SAMEDI
MUSEE MARZELLES
A 11H
IHIS
Entrée libre

APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER

TEMPS D'ÉCHANGE CRÉATION D'UNE BORNE D'ARCADE

Cet atelier est ouvert à tous. Présenté par Christophe Raynaud sous forme de mini-conférence, il va permettre de découvrir comment on peut fabriquer une borne d'arcade de A à Z. Découpage du bois, installation du hardware, n'hésitez pas à venir voir et poser des questions !

SAMEDI Entrée libre
CESAME, SALLE PANAMA 1^{ER} ÉTAGE
A 14H
IHIS
Dirigé par
Christophe Raynaud

APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER

ATELIER DE DÉCOUVERTE ET PRATIQUE RÉTROGAMING

Après la conférence, plongez dans l'univers du jeu vidéo en libre accès, avec consoles et écrans prêts à l'emploi.

SAMEDI Nombre de personne:
libre accès sans
réservation
CESAME, SALLE PANAMA 1^{ER} ÉTAGE
A 15H



APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER

ATELIER DE SENSIBILISATION AUX MÉTIERS DE L'AUDIOVISUEL

PLATEAU TV

Alban Suarez, fondateur de VGAS (Val de Garonne Arts School), présentera au public, en partenariat avec Jean-Claude Marmier et AQUI Télé, un plateau TV et son fonctionnement, tant dans la gestion technique du plateau que dans le passage face caméra des participants. Du doublage en atelier au mixage, en passant par la présentation de la météo sur fond vert, venez vous immerger dans le tournage d'une émission sur un vrai plateau télé.

SAMEDI DÉPARTS A
14H, 15H ET 16H
45 MINUTES
CESAME, SALLE NAVARE
2^È ÉTAGE
Entrée libre



APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER

PAYSAGE SONORE COLLECTIF LA MAGNÉTIQUE

Chaque endroit qui compose notre vie se caractérise par un paysage sonore particulier, résultant de la mise en interaction de tous les sons disponibles dans l'environnement. Musée, forêt tropicale ou bien la rue devant chez soi. Lors de cet atelier collaboratif, La magnétique propose aux participant.es, musicien.nes ou non, de composer collectivement un paysage sonore. À partir d'une multitude de drôles d'instruments (Boîte à son, Makey-Makey, Bidule, Pédales d'effet, et autres surprises sonores) les participant.es seront amenés à enregistrer de courtes boucles musicales, telles des briques que nous pourrons ensuite manipuler, triturer et superposer, afin de donner forme à une œuvre collective. L'occasion de s'initier aux bases de la composition et de la Musique Assistée par Ordinateur (MAO).

SAMEDI 3 ATELIERS:
DE 14H A 15H
DE 15H10 A 16H10
DE 16H20 A 17H20
45 MINUTES
À partir de 7 ans
Nombre de personne: 10
Réservation conseillée
CESAME, DOME 5M



APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER

NOUS PROPOSONS TROIS ATELIERS A LA ROCK SCHOOL

LE LIEU MULTIPLE

3 temps vont rythmer l'après midi du Lieu Multiple: **14H** Architecture des rêves (1h): Atelier Radio avec Victor Dubin et Héloïse Morel. Venez créer un podcast avec nous à propos des rêves, des mondes imaginaires et des méandres de nos cortex cérébraux ! À travers quelques questions et exercices d'écriture, partagez vos imaginaires, enregistrez-les et participez au montage d'un podcast ! **14H ET 15H** Domozic (45mn): Venez jouer des instruments de musique électronique fabriqués et développés à la main par Alain Chautard, artiste, régisseur bidouilleur du Lieu multiple. Tous ces instruments sont uniques, originaux et très faciles à jouer. **16H** Joysticks et manettes musicales (45mn): Découvrez des méta-instruments ludiques avec un atelier de création sonore dans lequel le plaisir de jouer de la musique, sans aucun acquis préalable, s'accompagne de la joie de le partager à plusieurs. Avec Victor Dubin, Héloïse Morel et Patrick Tréguer."

SAMEDI DÉPARTS A
14H, 15H ET 16H
ROCKSCHOOL
En lien avec la maison
Arc en ciel (GEM)
et la Rock School de
Marmande (47)
Réservation obligatoire



TEK A(RT) FESTIVAL

CULTURE Marmande

LE FESTIVAL TEK A(RT) CÉLÈBRE LA CRÉATION ARTISTIQUE ET LES NOUVELLES TECHNOLOGIES A MARMANDE DU 28 AU 30 MAI 2026.

Cet événement, qui fête cette année sa neuvième édition, permet la mise en lumière d'œuvres hybrides et interactives. Le festival propose une diversité de formes artistiques et culturelles, incluant des spectacles, des ateliers, des conférences, des soirées, des rencontres, des installations ainsi que des expositions. Tek A(rt) se déroule dans plusieurs lieux en centre-ville et à CESame. Retrouvez l'intégralité de la programmation dans les pages suivantes.

Ce volet est conçu pour être détaché.

AU PROGRAMME



JEUDI 28 MAI

HORAIRE	ÉVÈNEMENT	LIEU	DURÉE	PAGE
A 18H				
18H	CINÉMA & SCIENCES 🗣️	Cinéma le Plaza	2h	p. 3
18H20 ET 18H45	OND-INE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	17 min	p. 3
A 19H30				
19H30	DJ SET 🎧	Bar Chez les filles	2h	p. 3
A 20H30				
20H30	IMMORTELS 🎧	Théâtre Comœdia	1h30	p. 3

VENDREDI 29 MAI

HORAIRE	ÉVÈNEMENT	LIEU	DURÉE	PAGE
A 14H				
14H	JOURNÉE PROFESSIONNELLE 🗣️	Cinéma le Plaza	3h	p. 10
A 16H				
16H56	TEK ZE BUS 🎧	Cité de la formation, Ligne A	45 min	p. 4
A 17H				
17H16	TEK ZE BUS 🎧	Cité de la formation, Ligne A	45 min	p. 4
A 18H				
18H	TABLE MASH UP 🎧	Cinéma le Plaza	2h	p. 3
18H06 ET 18H45	TEK ZE BUS 🎧	Cité de la formation, Ligne A	45 min	p. 4
18H20 ET 18H45	OND-INE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	17 min	p. 3
A 14H				
19H	TRACK 🎧	Petit théâtre	40 min	p. 3
A 20H				
20H	DJ SET 🎧	Bar Dolce Cubana	2h	p. 3

SAMEDI 30 MAI – MATIN

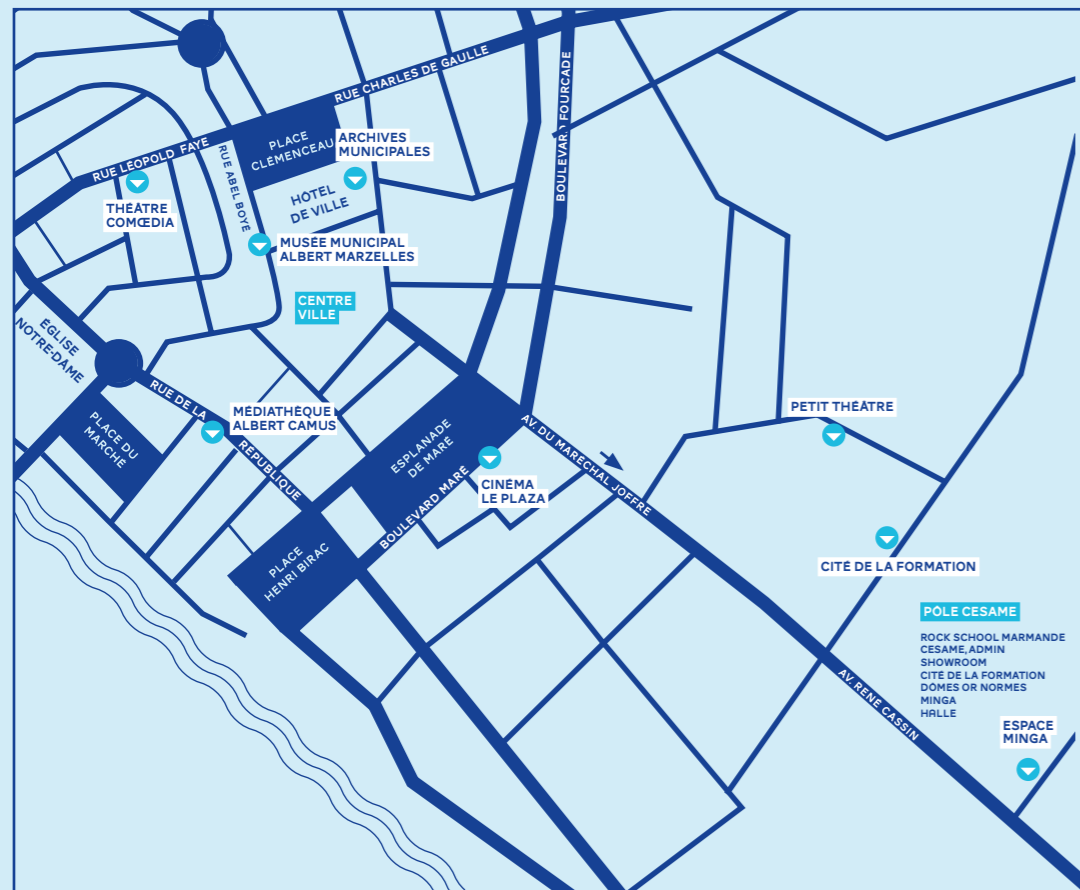
HORAIRE	ÉVÈNEMENT	LIEU	DURÉE	PAGE
A 9H				
9H	EXPOSITION MÉCAPIXELS 🖼️	Médiathèque Albert Camus	flux libre	p. 4
9H15	RENCONTRE AVEC AGENUX 🗣️	Médiathèque Albert Camus	1h	p. 3
9H25 ET 9H54	TEK ZE BUS 🎧	Cité de la formation, Ligne A	45 min	p. 4
A 10H				
10H	L'HÉRITAGE DES D'AUBER 🗣️	Archives municipales de Marmande	45 min	p. 3
10H30	CONFÉRENCE SCIENTIFIQUE MYTHES SOCIOTECHNOLOGIQUES 🗣️	Médiathèque Albert Camus	1h	p. 4
10H35	TEK ZE BUS 🎧	Cité de la formation, Ligne A	45 min	p. 4
A 11H				
11H	TEMPS CONTÉS 🗣️	Musée Marzelles	1h15	p. 4

SAMEDI 30 MAI – APRÈS-MIDI

HORAIRE	ÉVÈNEMENT	LIEU	DURÉE	PAGE
A 14H				
14H	CRÉATION DE MUSIQUE SUR DE L'IMAGE 🎧	Rockschool	flux libre de 14h à 17h	p. 9
	INSTALL PARTY 🎧	CESAME, salle NAVARE 2 ^e étage	flux libre de 14h à 17h	p. 4
	OEUVRES DE JEAN-LOUIS RICAUD 🖼️	Musée Jean-Louis Ricaut	flux libre de 14h à 17h	p. 9
	LES SÉMAPHORES 🖼️	Musée Jean-Louis Ricaut	flux libre de 14h à 17h	p. 9
	CRÉATION D'UNE BORNE D'ARCADE 🎮	CESAME, salle PANAMA 1 ^{er} étage	1h15	p. 4
	L'HÉRITAGE DES D'AUBER 🗣️	Archives municipales de Marmande	45 min	p. 3
	PLATEAU TV 🎧	CESAME, salle NAVARE 2 ^e étage	45 min	p. 4
	ARCHITECTURES DES RÊVES - LE LIEU MULTIPLE 🗣️	Rockschool	1h	p. 4
	CRÉATION GRAPHIQUE ET IMPRESSION 3D 🎧	CESAME, Minga	1h	p. 9
	ATELIER TABLE MASH-UP - COMETT 🎧	CESAME, Dôme 4 mètres	45 min	p. 9
	OH MAKER - DES'AVENTURES 🎧	CESAME, foyer Cité de la Formation	1h	p. 9
	ENQUÊTE IMMERSIVE SONORE 🎧	CESAME, salle admin, rez-de-chaussée	30 min	p. 9
	LA MAGNÉTIQUE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	45 min	p. 4
14H20 ET 14H45	OND-INE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	17 min	p. 3
A 15H				
15H	PLATEAU TV 🎧	CESAME, salle NAVARE 2 ^e étage	45 min	p. 4
	DOMOZIC - LE LIEU MULTIPLE 🗣️	Rockschool	45 min	p. 4
	CRÉATION GRAPHIQUE ET IMPRESSION 3D 🎧	CESAME, Minga	1h	p. 9
	ATELIER TABLE MASH-UP - COMETT 🎧	CESAME, Dôme 4 mètres	45 min	p. 9
	OH MAKER - DES'AVENTURES 🎧	CESAME, foyer Cité de la Formation	1h	p. 9
	ENQUÊTE IMMERSIVE SONORE 🎧	CESAME, salle admin, rez-de-chaussée	30 min	p. 9
	RÉTROGAMING 🎧	CESAME, salle PANAMA 1 ^{er} étage	flux libre de 15h à 17h	p. 4
	CIRCUIT K 🎧	Départ devant le Plaza	75 min	p. 10
15H10	LA MAGNÉTIQUE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	45 min	p. 4
15H10 ET 15H35	OND-INE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	17 min	p. 3
A 16H				
16H	PLATEAU TV 🎧	CESAME, salle NAVARE 2 ^e étage	45 min	p. 4
	JOYSTICKS - LE LIEU MULTIPLE 🗣️	Rockschool	45 min	p. 4
	CRÉATION GRAPHIQUE ET IMPRESSION 3D 🎧	CESAME, Minga	1h	p. 9
	ATELIER TABLE MASH-UP - COMETT 🎧	CESAME, Dôme 4 mètres	45 min	p. 9
	OH MAKER - DES'AVENTURES 🎧	CESAME, foyer Cité de la Formation	1h	p. 9
	ENQUÊTE IMMERSIVE SONORE 🎧	CESAME, salle admin, rez-de-chaussée	30 min	p. 9
16H20	LA MAGNÉTIQUE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	45 min	p. 4
16H, 16H25 ET 16H50	OND-INE 🎧	CESAME, Dôme 5 mètres	17 min	p. 3
16H09 ET 16H56	TEK ZE BUS 🎧	Cité de la formation, Ligne A	45 min	p. 4
A 17H				
17H	LA TÊTE 🗣️	Petit théâtre	55 min	p. 10
A 18H				
18H06	TEK ZE BUS 🎧	Cité de la formation, Ligne A	45 min	p. 4
A 19H				
19H	TEK ZE NIGHT 🎧	CESAME	5h	p. 10

INFOS PRATIQUES

VILLE DE MARMANDE



PÔLE CENTRE-VILLE

THÉÂTRE LE COMŒDIA
32 rue Léopold Faye,
47200 Marmande
theatrecomœdia@mairie-marmande.fr

ARCHIVES MUNICIPALES
Rue du Palais,
47200 Marmande
gavignon@mairie-marmande.fr
☎ 05 53 93 47 24

MUSÉE ALBERT MARZELLES
15 rue Abel Boyé,
47200 Marmande
musee@mairie-marmande.fr
☎ 05 53 64 42 04

MÉDIATHÈQUE ALBERT CAMUS
23 rue de la République,
47200 Marmande
ebernardo@mairie-marmande.fr
dparra@mairie-marmande.fr
☎ 05 53 20 94 95

CINÉMA LE PLAZA
36 Bd de Mare,
47200 Marmande
direction.leplaza@orange.fr
☎ 05 53 64 21 32

MAISON ARC EN CIEL
50 Av. du Maréchal Joffre,
47200 Marmande

PÔLE CESAME

ROCKSCHOOL MARMANDE
11 rue Auguste Renoir,
47200 Marmande
communication@rockschool-marmande.fr
☎ 07 66 78 09 50

CESAME
1-7 rue Edouard Manet,
47200 Marmande

MINGA/HYDROGÈNE VALLÉE
Halle CESAME -
1-7 rue Édouard Manet,
47200 Marmande

CITÉ DE LA FORMATION
15 rue Albert Camus,
47200 Marmande

PETIT THÉÂTRE
Allées des Tabacs,
47200 Marmande

MOBILITÉ SUR PLACE
- Ligne A de bus disponible depuis la gare jusqu'à l'arrêt CFP (Cité de la Formation) - ensuite suivre le fléchage vers CESAME.

- Possibilité de louer un scooter via l'application E-Dog pour se déplacer, avec un parking dédié situé juste devant CESAME.

- Parking pour voitures disponible.

VOTRE ACCUEIL À CESAME ET RESTAURATION SUR PLACE

3 Foods trucks vous accueilleront sur place :
- Natural Mystic
- Évènement Exotique Traiteur
- La Pause Gourmande
Ainsi qu'une équipe de Minga.

SAMEDI
14h-minuit

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS TOUT PUBLIC
www.tekart.fr
festival-tek-art@mairie-marmande.fr
05 53 93 46 66

INFORMATION TARIFAIRE
Immortels + Track, spectacles payants réservation Théâtre Comœdia ou office de tourisme. *La Tête*, payant, réservation office de tourisme ou festival. L'ensemble des ateliers est gratuit, avec ou sans réservation

OFFICE DU TOURISME
Pour préparer votre venue, des circuits thématiques sont disponibles sur le site de l'Office de Tourisme avec une classification claire des possibilités de visites: spectacles, activités enfants/famille, danse, etc. Office de tourisme. Pour complément d'information ou documentation. 11 Rue Toupinerie, 47200 Marmande - 05 53 64 44 44

PARTENAIRES

FESTIVAL ORGANISÉ PAR
• La Direction des Affaires Culturelles de la Ville de Marmande et les services culturels municipaux: Médiathèque Albert Camus, Théâtre Comœdia, Conservatoire Maurice Ravel, Archives Municipales, Musée Albert Marzelles
• Service communication de la Ville
• Office du Tourisme communautaire, OTVGA
• Compagnie artistique associée: Le Collectif Or Normes - Poitiers de Marmande

Nous tenons à remercier l'ensemble de nos partenaires pour leur soutien:

NOS PARTENAIRES FINANCIERS
• Direction régionale des affaires culturelles - DRAC de NOUVELLE-AQUITAINE
• Conseil Régional de NOUVELLE-AQUITAINE
• Avec le soutien du Département du Lot-et-Garonne
• NACSTI - Centres de culture scientifique en Nouvelle-Aquitaine

ACCUEILLI ET TRAVAILLÉ AVEC
• Association APACAM - Cinéma le Plaza - Marmande
• Minga / Hydrogène Vallée - Marmande
• La Cité de la formation professionnelle - Marmande
• Le Lieu Multiple - Espace Mendès France - Poitiers
• HACNUM - réseau national des cultures numériques
• L'OARA - Office artistique de la Région Nouvelle-Aquitaine
• TRAS - Transversale des Réseaux Arts Sciences - fédération nationale art et science
• Université de Bordeaux - FACTS - Biennale art & sciences
• Université Bordeaux Montaigne - Master AIPAAAS
• Le Musée Jean-Louis RICAUD - Marmande
• COMETT - Bureau d'aide au tournage - Lot-et-Garonne
• VGAS - Association de culture numérique et graphique - Marmande
• La Maison Arc-en-Ciel - GEM - ASAM - Marmande
• Rockschool Rapschool Marmande
• Val de Garonne Agglomération
• Le Musée Jean-Louis RICAUD - Marmande
• Fiageo - Réseau Evalys - Transports - Marmande
• Marge Design - Paris
• Le Campus numérique 47 - Agen
• Chez les filles - Marmande
• Le Dolce Cubana - Marmande
• Radios ARD / CFM

EQUIPE DE TEK A(RT)

LOÏC RABACHE
Direction, programmation,

ANA CORNEAU
Communication et médiation

CAROLINE ZANETTE
Administration

SOPHIE DAIGNE
Coordinatrice de terrain

VINCENT TIRLEMONT
Régie générale

Merci aux équipes municipales, aux bénévoles, aux établissements scolaires, aux associations et à celles et ceux qui relaient nos actions.

POUR EN SAVOIR PLUS
• TEK ART
• festivaltekart

POUR ACCÉDER AU SITE INTERNET



Conception DIRECTION DES AFFAIRES CULTURELLES
Impression IMPRIMERIE LAPLANTE
Mars 2026
Conception et réalisation graphique MARGE DESIGN
Ne pas jeter sur la voie publique

APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER CRÉATION COLLECTIVE CRÉATION DE MUSIQUE SUR DE L'IMAGE

Créer une grande œuvre collective! Les participants, en déambulation au sein du festival Tek A(rt) à CESAME, pourront venir au gré de leurs envies s'imprégner des images et composer quelques notes en accord avec ce qu'ils verront. En effet, musique, bruitages, sonorités tristes ou joyeuses influent grandement sur nos perceptions. Ce biais cognitif largement utilisé dans les médias à des fins commerciales ou pour faire passer des messages sera exploré lors de cet atelier participatif. Une restitution sera faite à 17h30 une fois les « collages sonores » mis en boîte!

SAMEDI
ROCKSCHOOL DE 14H À 17H
Entrée libre dans les studios de la Rockscool / Ouvert à tous et toutes à partir de 10 ans
Flux - en accès libre
Animée par Bertrand Vaultier et Yaël Borowski



SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS ENQUÊTE IMMERSIVE ET INTERACTIVE ENQUÊTE IMMERSIVE SONORE

Plongez dans une aventure sonore immersive, à la croisée de l'enquête et du mystère. Notre dispositif interactif vous invite à résoudre une série d'énigmes en vous laissant guider par les indices et les voix qui jalonnent votre parcours. Explorez, écoutez attentivement et reconstituez les fragments d'une histoire enfouie. Un jeu d'exploration et d'écoute où chaque son peut vous mener plus près de la vérité.

SAMEDI
CESAME, SALLE CLARA, REZ-DE-CHAUSSEE
Départs à 14h, 15h, 16h et 17h 30 minutes
Enquête créée par LAGEM - L'association des geeks en marmandais
Nombre de personnes: 12
Réservation obligatoire

APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER SENSIBILISATION, DISCUSSIONS, ET INSTALLATION DE SOLUTIONS LIBRES ET RESPECTUEUSES DE LA VIE PRIVÉE INSTALL PARTY

Venez avec vos ordinateurs, tablettes et smartphones, et adoptez des logiciels et des services promouvant l'ouverture et l'indépendance numérique, la sécurité, le respect de la vie privée et la gratuité. On vous accueille au cas par cas, on explique et on installe! Cette initiative, portée par un collectif Marmandais aidé des associations Agexus et Mafda, propose des rendez-vous mensuels.

SAMEDI
CESAME, SALLE NAVARE 2^e ETAGE DE 14H À 17H
Flux - en accès libre

APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER FLORENT ET LÉNAÏC CRÉATION GRAPHIQUE ET IMPRESSION 3D

Viens nous retrouver pour apprendre à explorer ton côté artistique avec l'aide de No-Mo, et découvrir comment le fabriquer en utilisant l'impression 3D et la découpe vinyle et repart avec un souvenir. Nous t'attendons avec impatience. Lénaïc, Océ et Flo

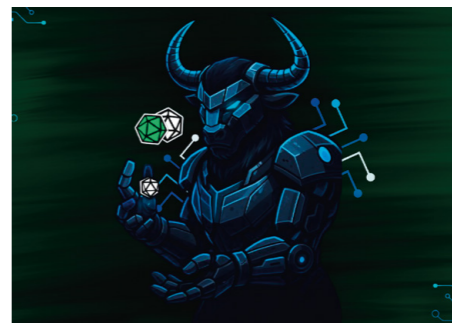
SAMEDI
CESAME, MINGA DE 14H À 17H
Entrée libre
Sans réservation



APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER ATELIER TABLE MASH-UP - COMETT

La table Mashup permet de faire un montage vidéo simple sans connaissance préalable: clavier et souris sont bannis au profit de la manipulation d'objets tangibles. Cette « table de montage » permet de mixer en direct des extraits vidéos, des musiques, des bruitages, d'enregistrer des doublages voix, le tout par le biais de simples cartes et d'un micro. Venez découvrir cet outil vidéo intuitif, ludique et collaboratif!

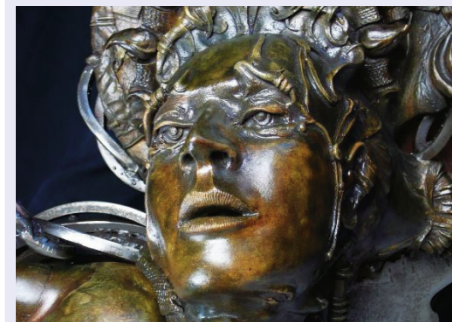
SAMEDI
ROCKSCHOOL A 14H, 15H ET 17H
Par Laura Vanroy du Bureau d'aide aux tournages du Lot-et-Garonne (BAT 47)
Réservation obligatoire



APPRENDRE (POUR) JOUER / JOUER (POUR) CRÉER OH MAKER - DES AVENTURES

Dés'aventures vous propose d'incarner des personnages évoluant dans un univers à la croisée des mythes et de la technologie. Laissez-vous tenter et plongez dans votre propre aventure. Mais attention: tous les choix que vous prendrez impacteront votre récit!

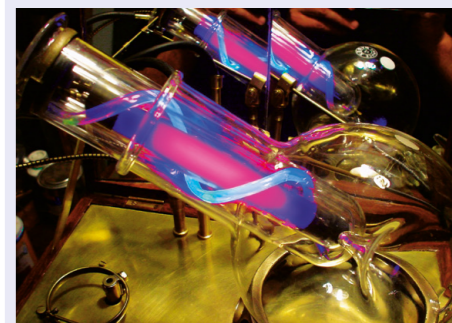
SAMEDI
CESAME, FOYER CITE DE LA FORMATION
A 14H, 15H ET 16H
Inscription sur place



SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS ŒUVRES DE JEAN-LOUIS RICAUD

Entre Renaissance et Post-industriel, céramique et métaux, humains et machines, le musée rassemble plus de 300 sculptures, peintures et motos transgéniques. La chair luisante se combine au rugueux du métal, donnant des personnages impressionnants de vie et de spirituel. « Le bruit des moteurs...les accélérations brutales projettent le cerveau contre le fond du casque de fer. Tous les instants passés se détruisent au fil de l'accélération, j'accélère toujours plus... plus les moteurs hurlent moins je suis tentée d'écouter mes plaintes venimeuses. J'oublie tout ce que je suis et d'où je viens » Extrait in *L'homme sans peau* et *le Chien bicéphale*.

SAMEDI
MUSÉE JEAN-LOUIS RICAUD DE 14H À 17H
Tout public: 9,5 €
Tarif étudiant: 6€



SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS XAVIER LAFAYSSÉ LES SÉMAPHORES

La démarche de Xavier Lafayssé s'inscrit à la croisée de l'art, de la science et du jeu. Ses œuvres sont construites comme des machines à voir et à penser, souvent à plusieurs niveaux de lecture. Bois, laiton, cuivre et verre côtoient des technologies contemporaines: électronique, laser, systèmes lumineux. Cette cohabitation traduit une volonté de relier artisanat et innovation, geste manuel et pensée scientifique. Entre science-fiction et archéologie imaginaire, les Sémaphores semblent provenir d'un temps indéterminé - vestiges d'un futur possible ou machines héritées d'un passé où la science était encore porteuse de rêves. Ils interrogent notre rapport au savoir, à la perception et à la place de l'humain dans le monde.

SAMEDI
MUSÉE JEAN-LOUIS RICAUD DE 14H À 17H
Inclus dans billet du Musée



SE DÉPLACER (POUR) TRACER DES CHEMINS SPECTACLE DÉAMBULATOIRE INSPIRÉ PAR PHILIP K. DICK.

CIRCUIT K

Circuit K. est une création librement inspirée des romans de science-fiction de l'écrivain Philip K. Dick, ayant influencé le cinéma et posé les bases de l'esthétique « Cyberpunk » : Blade Runner, Minority Report, The Truman Show, Matrix, etc. Un groupe de 50 personnes est invité à rejoindre une conférence téléphonique où chaque portable du public devient l'accessoire indispensable de ce spectacle déambulatoire autour du cinéma Le Plaza.

SAMEDI Mise en scène : les images de Sonia François Sabourin Mikowsky
DEPART DEVANT LE PLAZA Création musicale : Jeu : Marion Berthier A 15H C.C. (habillée par Joseph Corbie),
75 MINUTES Montage son : Alain Chautard (régisseur technique et artistique du Lieu multiple) Administration : Cécile Obermosser
Gratuit sur réservation. Réalisation : Julien Lefèvre (EMF) d'après

PROPOSITIONS DE STAGE

Pour cette édition, trois stages sont proposés pendant Tek A(rt) 2026, pour trois publics différents. Un stage tout public théâtre-vidéo-musique, un stage pour professionnels et étudiants sur la médiation des œuvres hybrides et une initiation au mapping. Pendant les trois jours de l'édition 2026, vous pourrez aussi profiter de la première étape de travail d'un Ond-ine immersif.

SAMEDI CESAME

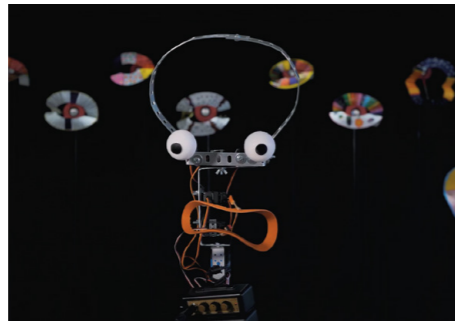
RESTITUTIONS DE STAGE

• ATELIER/STAGE ÉCRITURE PLURIELLE entre 14h et 19h

• ATELIER/STAGE MAPPING entre 14h et 19h

• STAGE MÉDIATION Intégration des stagiaires (8 à 10) médiation aux équipes permanentes et bénévoles du jeudi au dimanche.

SAMEDI CESAME



VOYAGER (AUSSI) DANS LE TEMPS TOUR DE CHANT GEEK POUR MACHINE MI-PNEU MI-PUNK

LA TÊTE

LA TÊTE, c'est un tour de chant dont l'interprète est une marionnette techno-bricolée qui parle et interagit en live avec le public. Créature bruyante, irrévérencieuse et mélomane, LA TÊTE s'est pointée sans crier gare dans la vie de la compagnie La Boîte à sel et a immédiatement exigé que le prolifique auteur-compositeur Kim Gianì lui écrive des chansons sur-mesure pour un récital qui risque d'être aussi explosif que son tempérament. Sur scène elle est accompagnée par ses choristes : 9 bouches géantes aussi bruyantes que pétulantes, et par Cécé sa régisseuse qui tente de suivre le rythme tourbillonnant de ce facétieux groupe musical du troisième type ! LA TÊTE, c'est un format musical étonnant, drôle et participatif. Saura-t-elle vous faire chavirer avec ses tubes : « La nature », « J'veux pas faire des trucs », « Sushi », « Tête de gondole » ou « Carrément disco » ?

SAMEDI Assistant à la mise en scène : Céline Garnavault, Jérôme Thibault, Daniel Péraud, Mathias Sebbane, Julie Coutant, Raphaël Guillon, Samuel Poumeyrol, Laurent Duprat, Cyriane Duquesne, Cécile Garnavault, Kim Gianì, Matthias Sebbane
PÉTIT THÉÂTRE A 17 H 55 MINUTES
Réservation obligatoire, placement libre
Tout public et jeune public dès 6 ans
Nombre de personne : 150
Tarif : 6 €
Jeu, conception du dispositif et compositions musicales : Thomas Sillard
Jeu et mise en scène : Céline Garnavault
Textes et compositions musicales : Kim Gianì

TEMPS CONVIVIAUX (POUR) S'AMUSER ET (AUSSI) DANSER SOIRÉE DANSANTE DE CLÔTURE TEK ZE NIGHT

• JOHAN P'MBO, WORLD ELECTRO LIVE SAMPLING - 19H
Johan P'Mbo, artiste musicien multi-instrumentiste offre une performance live avec sa kora électrique, sa voix, des percussions acoustiques et électroniques ainsi qu'un synthétiseur analogique, le tout savamment orchestré par une loopstation.

• LIA MOON & RAFAL - 20H15
Lia Moon & Rafal est un duo live de musiques électroniques composé de : Marine Thibault (DJ, flûte, clavier) et Raphaël Perrein : (SPD-SX, Congas) mélangeant instruments acoustiques et traditionnels avec des interfaces électroniques.

• COLL'OR - 22H
Coll'or revient clôturer le festival avec un DJ/VJ set composé de sons dancefloor avec un mapping rempli de référence à la culture populaire et de vidéos générées grâce à l'intelligence artificielle.

SAMEDI Cf. dernière page pour voir l'affiche.
CESAME DE 19H A 00H 5H



INTERROGER (POUR) MIEUX COMPRENDRE?

JOURNÉE PROFESSIONNELLE

Cette 3^e édition d'une journée professionnelle se tiendra le vendredi 29 mai au Plaza, organisée avec Hacnum, la Région, la DRAC, l'OARA, TRAS et la Ville, mêlant le matin réflexion des acteurs du milieu transmédia sur leurs propres enjeux. et l'après-midi découverte de nouveaux projets en salle (pitches), avec un accès tout public. Ouverture au public l'après-midi pour découvrir 6 projets de création en environnement numérique, transmédia ou art et sciences de compagnies de Nouvelle Aquitaine.

VENDREDI Réservation conseillée
CINEMA LE PLAZA DE 14H A 17H Entrée libre

PRÉSENTATION JOURNÉE DÉCOUVERTE DES MÉTIERS
Cette journée se tiendra le jeudi au Foyer de la CFP, organisée avec la Région Nouvelle-Aquitaine (service de l'orientation) et VGA, dans le cadre des Rallyes des métiers, un dispositif animé et financé par la Région Nouvelle-Aquitaine.

JEUDI Réservation conseillée
CITÉ DE LA FORMATION DE 9H A 17H Entrée libre

ATELIERS SEULEMENT PRÉSENTS SUR LE TEMPS SCOLAIRE

• CODAGE
Cet atelier, présenté par David Parra et Christophe Raynaud permet aux élèves d'aborder les notions de codage utilisées dans les jeux vidéo. Ils ont à la fois l'occasion de développer un court scénario puis de commencer à lui faire prendre vie. À retrouver à la Médiathèque Albert Camus.

• CAPSULES SONORES
Ce projet de création numérique au Musée Marzelles invite les élèves à réaliser des capsules sonores immersives de 1 à 3 minutes pour les œuvres de la collection permanente. En trois étapes (visite guidée pour choisir une œuvre, atelier en classe pour préparer le scénario, puis enregistrement au musée durant Tek A(rt)), les élèves créent un contenu original mêlant commentaires personnels et bruitages créatifs (nature, animaux, musique).

• PARCOURS SONORES
Cet atelier de parcours sonores propose aux élèves une immersion dans Marmande à travers le projet « Listeners », créer par l'artiste Eddie Ladoire - Unendliche Studio. Équipés d'une application géolocalisée, les élèves explorent trois thématiques via 2 parcours : la mémoire industrielle du XX^e siècle via une fiction radiophonique, la réalité économique actuelle par des compositions électroacoustiques au cœur des usines, et l'identité naturelle de La Filhole révélant l'histoire méconnue de l'aéronautique.

• ATELIER BLASON
Cet atelier propose aux élèves de découvrir l'univers des blasons pour comprendre comment on les utilisait pour se reconnaître et s'identifier. Organisé par le service des Archives de Marmande.

3 PILIERS QUI NOURRISSENT LE FESTIVAL TEK A(RT)

COLLECTIF OR NORMES

1. POUVEZ-VOUS NOUS RACONTER L'ORIGINE DE VOTRE RELATION AVEC TEK A(RT)? DEPUIS COMBIEN DE TEMPS VOTRE COLLECTIF FAIT-IL PARTIE DE CETTE AVENTURE ?

Une première fois à Tek A(rt) pour présenter notre travail, puis tout s'enchaîne. Une envie de la DAC de Marmande de travailler une résidence d'artiste avec nous, et on s'en donnera à cœur joie plusieurs années durant. Travail de médiation sur le territoire, présentation de nos travaux artistiques et participation-implication dans les éditions de Tek A(rt) à suivre.

2. QUEL EST LE CONCEPT CLÉ DE VOTRE DISPOSITIF / PRESTATION POUR CETTE DITION, ET COMMENT S'INSCRIT-IL EN COMPLÉMENTARITÉ AVEC L'UNIVERS ET L'AMBIANCE DU FESTIVAL TEK A(RT) ?

Cette année nous présentons une étape de travail. Un dispositif immersif (image et son) sous dôme géodésique. On tente d'innover de ce côté là, à la fois dans la perception du son, et dans la posture du public. Vous êtes invité.e.s à y découvrir un personnage magique, une sirène des rivières : ONDINE. On plonge dans l'univers aquatique des cours d'eau et des lacs pour faire connaissance et découvrir avec elle les traces encombrantes laissées par nous les humains, entachant sa magie de matière flottante... de matière plastique. Elle est d'elle-même un mythe, une légende, et nous ramène malgré tout vers des amours et désirs impossibles.

3. QUEL MESSAGE AIMERIEZ-VOUS QUE LES LECTEURS EMPORTENT AVEC EUX, QUI RÉSONNE AU-DELA DE L'ENCEINTE DU FESTIVAL ?

Que tout est possible, et que l'univers, les œuvres et les artistes qu'ils.elles croiseront sur le festival ne sont pas inaccessibles. Il suffit d'un peu de curiosité, d'envie, et des yeux qui brillent.

VGAS

VAL DE GARONNE ARTS SCHOOL

1. POUVEZ-VOUS NOUS RACONTER L'ORIGINE DE VOTRE RELATION AVEC TEK A(RT)? DEPUIS COMBIEN DE TEMPS VOTRE COLLECTIF FAIT-IL PARTIE DE CETTE AVENTURE ?

Notre relation avec Tek A(rt) a débuté avant même la réalisation et l'accomplissement de la première édition. Notre structure, VGAS Val de Garonne Arts school, spécialisée dans la formation autour des arts numériques (vidéo, graphisme, bande dessinée, Web etc...), mais aussi dans l'édition d'ouvrages et l'organisation d'événements et diverses autres actions culturelles. Avant la première édition de Tek A(rt), nos équipes ont eut la chance d'être sollicitées afin de participer à des échanges de proximité avec la direction des affaires culturelles. La thématique principale du festival est en pleine adéquation avec nos démarches d'actions culturelles et artistiques. C'est avec une grande fierté et reconnaissance que nous avons pu exposer nos projets, nos compétences, nos activités et notre savoir-faire. Au fil des diverses éditions notre structure a pu proposer :

- Exposition(s) ouverte au public
- Ateliers pensés et organisés dans le but de recevoir des classes entières de scolaires, mais aussi sur certains créneaux le grand public (3D, Motion Capture, Gaming, ESPORT, réalité virtuelle, plateau télé etc...)
- des conférences
- des actions d'éducation à l'image dans les établissements scolaires etc..

2. QUEL EST LE CONCEPT CLÉ DE VOTRE DISPOSITIF / PRESTATION POUR CETTE DITION, ET COMMENT S'INSCRIT-IL EN COMPLÉMENTARITÉ AVEC L'UNIVERS ET L'AMBIANCE DU FESTIVAL TEK A(RT) ?

Pour cette édition, l'un de nos formateurs spécialisés dans le domaine de la télévision intervient afin de rendre accessible à des scolaires venant au festival de s'immerger et de s'approprier un plateau de télévision professionnel et de pouvoir découvrir les métiers devant la caméra mais aussi ceux de l'ombre derrière l'objectif. La régie de ce plateau télé multi-caméras est ainsi mise à disposition des jeunes afin que ces derniers puissent comprendre l'envers du décor de ce média audiovisuel.

3. QUEL MESSAGE AIMERIEZ-VOUS QUE LES LECTEURS EMPORTENT AVEC EUX, QUI RÉSONNE AU-DELA DE L'ENCEINTE DU FESTIVAL ?

À une époque où les médias et diverses technologies inondent nos écrans que ce soit ceux du cinéma, de la télévision, des réseaux sociaux, et diverses plateformes en ligne (youtube, netflix etc...), dans un contexte national et international soumettant la liberté et la vérité de l'information à rude épreuve n'oublions pas l'importance de comprendre ces médias. Savoir analyser les sources, comprendre que la limite entre information et désinformation n'a jamais été aussi mince et que l'éducation à l'image n'a jamais été aussi nécessaire pour être ou tenter de devenir des citoyens responsables.

LE LIEU MULTIPLE

1. POUVEZ-VOUS NOUS RACONTER L'ORIGINE DE VOTRE RELATION AVEC TEK A(RT)? DEPUIS COMBIEN DE TEMPS VOTRE COLLECTIF FAIT-IL PARTIE DE CETTE AVENTURE ?

Le Lieu multiple (secteur arts-sciences, créations sonores et numériques à l'Espace Mendès France) est compagnon de route du festival Tek A(rt) depuis 2020, suite à la sollicitation de Loïc Rabache (directeur des affaires culturelles de Marmande), pour que nous intervenions à la Maison Arc-en-Ciel (GEM), en lien avec la Rock School de Marmande. Chaque année, nous sommes revenus pour proposer des ateliers de créations sonores à partir des domophones et des bidules, des instruments de lutherie numérique qui permettent à toutes et tous de jouer de la musique, d'improviser... Ces ateliers s'inscrivent dans une démarche handicap et création, portée par le Lieu multiple depuis de nombreuses années. Ces ateliers sont ensuite ouverts au public marmandais.

2. QUEL EST LE CONCEPT CLÉ DE VOTRE DISPOSITIF / PRESTATION POUR CETTE DITION, ET COMMENT S'INSCRIT-IL EN COMPLÉMENTARITÉ AVEC L'UNIVERS ET L'AMBIANCE DU FESTIVAL TEK A(RT) ?

Nous poursuivons des propositions de créations sonores auprès des publics pour découvrir l'univers sonore des domophones et permettre de créer ensemble, d'improviser, tout en s'écoutant... Tous ces instruments jouent juste et en rythme, on peut très facilement se faire une petite chanson sans rien y connaître en musique et encore moins en électronique et en informatique... Nul besoin d'avoir d'acquis techniques pour exprimer sa sensibilité ! Ces ateliers sont proposés auprès de publics en situation de handicap mais également auprès du public du festival pour appréhender la création sonore et numérique (via l'IA) en toute simplicité ! Des ateliers de créations radiophoniques seront également proposés par l'équipe pour évoquer les temps de créations du festival avec le public. Ces temps s'inscrivent dans la démarche du festival en créant des espaces intergénérationnels de création libre.

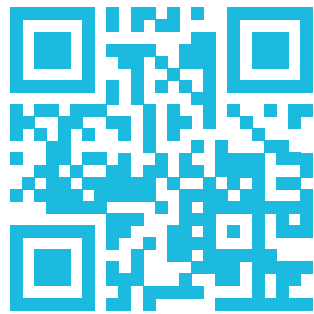
3. QUEL MESSAGE AIMERIEZ-VOUS QUE LES LECTEURS EMPORTENT AVEC EUX, QUI RÉSONNE AU-DELA DE L'ENCEINTE DU FESTIVAL ?

Le festival Teka(rt) permet une approche diversifiée autour des possibilités qu'offrent la création sonore et numérique. Ces temps de convivialité et de partage sont nécessaires dans des périodes complexes, le numérique devient alors un moyen de se réunir, de créer ensemble, de s'écouter, de s'exprimer et d'appréhender autrement les usages du numérique, y compris de l'IA - à travers une approche critique qui n'empêche pas le déploiement de la créativité !

TEK ZE NIGHT

SAMEDI 30 MAI 2026

AVEC JOHAN P'MBO, LIA
MOON & RAFAL ET COLL'OR.



REJOIGNEZ-NOUS
POUR CLÔTURER
ENSEMBLE LA 9^E
ÉDITION DE TEK A(RT)
AVEC TEK ZE NIGHT!

POUR EN SAVOIR PLUS,
RENDEZ-VOUS SUR
LE SITE INTERNET
TEKART.FR

