

ZERØ1

DOSSIER PARCOURS SCOLAIRES

FESTIVAL DES ARTS HYBRIDES ET
CULTURES NUMÉRIQUES
9ÈME ÉDITION
27 - 31 MARS 2024

CONTACT PARCOURS SCOLAIRES

FESTIVAL ZERØ1

Jeanne Péré

- contact@festivalzero1.com - 06 42 89 46 96

FESTIVAL ZERØ1

Isis Lakabi -

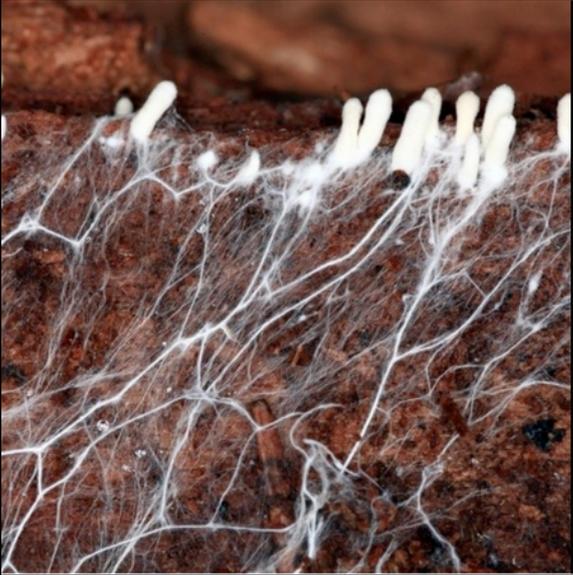
contact@festivalzero1.com - 06 34 48 47 95

PROGRAMMATION PAR ZONE GÉOGRAPHIQUE

	LIEU	OEUVRE	HORAIRE
ZONE 1	Muséum d'Histoire Naturelle	Mycophonia	10h - 12h30
	Jardin des Plantes	R.I.P	7h50 - 12h30
ZONE 2	Hotel de Ville	En sortie	8h-12h
	Adore Experience	Soft Takeover / Les Fabulations de la Fontaine	10h00 - 13h00
	Antichambre	Exposition Ismahane Poussin / RRose Editions	9h30 - 12h30
	Atelier Bletterie	Science Fiction Postcards	
ZONE 3	Coursive Salle Haute	VR + Immersion + Random Bazar	9h30 - 13h
	Coursive Salle Basse	Star Tracks : Astrophone	9h30 - 13h
	Tour Chaîne	Mécanique d'évaporation des rêves	10h15-12h45
	Tour Lanterne	O.R.A : Écouter nos mort.e.s	10h - 12h30
ZONE 4	France 1	The Lights which can be heard	10h - 12h30

PROGRAMMATION DETAILLEE

ZONE 1



📍 **Museum d'Histoire Naturelle** **Mycophonia - Artiste**

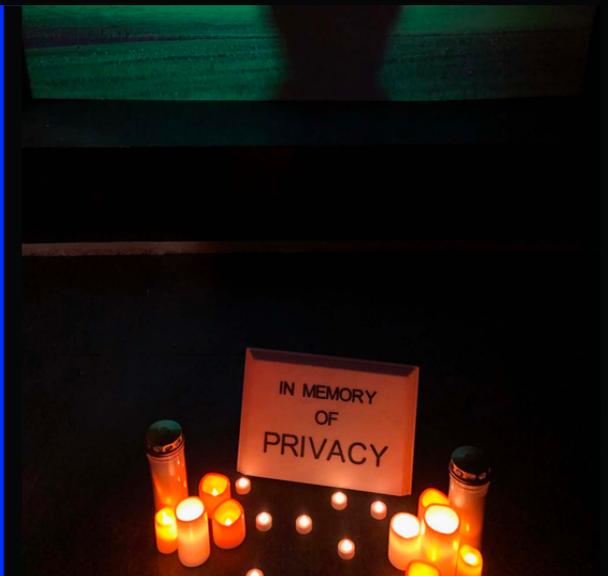
“À travers le projet Mycophonia, nous voulons rendre hommage à un processus encore largement méconnu et mystérieux : la propagation des réseaux de mycélium, le “filigrane anarchique”, qui est à l'origine du développement des champignons.”

Mycophonia est une expérience sonore qui imite schématiquement la morphologie des réseaux de mycélium. “Avec notre création, nous voulons proposer l'écoute comme une expérience esthétique et sensible du réel en relation avec les sphères environnementales et sociale.”

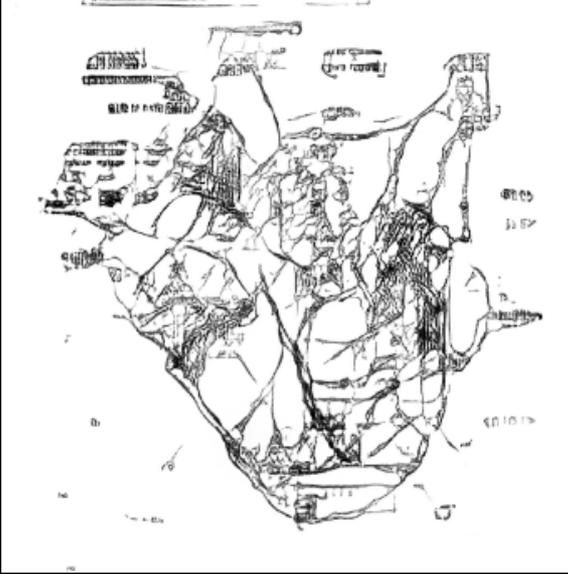
📍 **Jardin des Plantes**

R.I.P (Rest in Privacy) - Filipe Vilas Boas

De la surveillance de masse aux services en ligne que nous payons avec nos données personnelles, il faut se rendre à l'évidence : nous sommes irrémédiablement fichés, tracés, catégorisés, analysés et ce, aussi bien en ligne que IRL. La question se pose donc en toute légitimité : la mort de la vie privée ne serait-elle déjà pas advenue ? À moins qu'il n'ait déjà tranché, avec RIP, Filipe Vilas-Boas nous pose ouvertement la question. Comme un choc, tel un défibrillateur, l'installation nous relie un peu plus à cette intimité qui nous échappe



ZONE 2



📍 Hôtel de Ville

En sortie, le scientifique de l'espace - Véronique Beland

Ce laboratoire de recherche-crédation s'intéresse à l'anatomie des engins spatiaux. À partir d'un corpus d'archives textuelles et graphiques consacré aux fusées, robots, sondes et autres véhicules envoyés dans l'espace depuis les années 1960 par le Centre national d'études spatiales, le but était d'utiliser les outils de l'intelligence artificielle et de l'apprentissage profond pour concevoir une machine autonome capable de dessiner ses propres plans et d'imaginer une nouvelle généalogie d'engins spatiaux.

📍 Atelier Bletterie

Science Fiction Postcards - Stéphanie Roland

À première vue, ces cartes postales semblent noires et opaques. Pourtant, lorsqu'on les touche ou qu'on les place près d'une source de chaleur, une image apparaît. Il s'agit de vues satellites d'îles qui sont appelées à disparaître au cours des prochains siècles en raison de la montée des eaux. Au verso, on trouve le nom des îles, leurs coordonnées géographiques et le siècle au cours duquel elles sont appelées à disparaître.



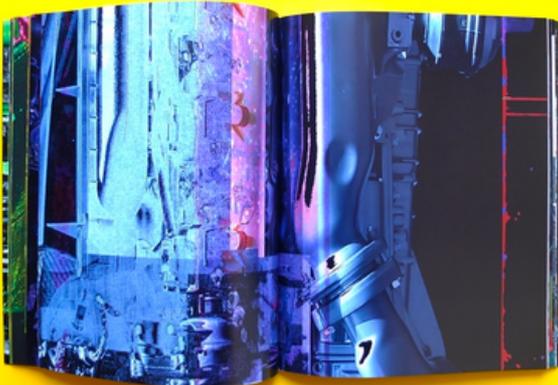
📍 Antichambre

RRose Edition

RRose Editions est une maison d'édition à but non lucratif fondée en 2014 et basée en France.

Ils publient des livres d'artistes contemporains axés sur les processus numériques et conceptuels ainsi que l'art digital.

À Antichambre, vous découvrirez une sélection de livres en collaboration avec des artistes internationaux ayant oeuvré au rayonnement de la création numérique.





📍 Antichambre

Wage against the machine - Ismahane Poussin

“J’ai commencé avec une machine à tricoter manuelle des années 70 que j’ai appris à utiliser et devant laquelle j’ai réfléchi à un nouveau protocole de création de lettres adapté aux contraintes techniques, mais aussi à cette dualité entre l’esthétique d’un message et son sens. Les textes tricotés sont ensuite réutilisés pour créer des vocabulaires formels organiques qui peuvent être réutilisés à l’infini pour d’autres médias (numérique, imprimé...)”

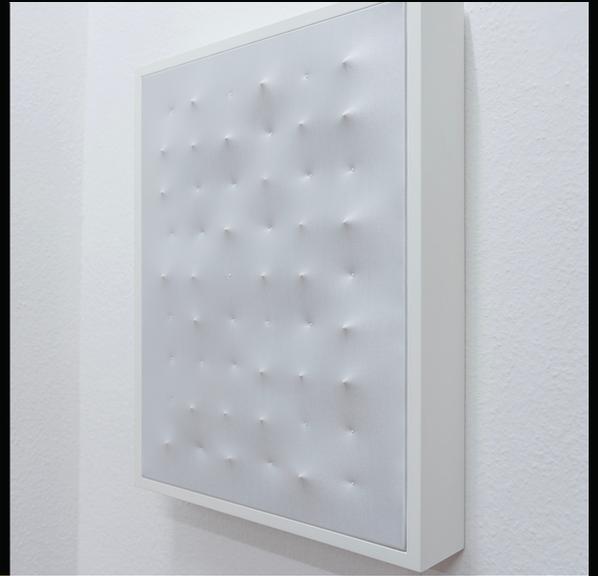
Plongez dans l’univers et le travail d’Ismahane et découvrez son exposition “Wage against the machine.”

📍 Galerie Ador Expérience

Soft Takeover- Andreas Lutz

L’intelligence artificielle et les technologies conscientes d’elles-mêmes s’étant profondément manifestées dans les processus structurels de la société humaine, la question se pose de savoir comment l’impérialisme technologique affecte également d’autres domaines de la culture humaine.

L’observateur humain acceptera-t-il les messages qui lui sont présentés dans un format culturel familier et, au fil du temps, intériorisera-t-il inconsciemment et sans poser de questions les déclarations de l’autorité technologique dissimulée ?



📍 Galerie Ador Expérience

Les Fabulations de la Fontaine - Filipe Vilas Boas

« Je me sers des animaux — et des machines — pour instruire les hommes. »

Après entraînement et spécialisation d’un réseau antagoniste génératif sur la base des écrits de Jean de La Fontaine, une intelligence artificielle génère et rédige de nouvelles fables accompagnées de nouvelles morales à partir de deux noms d’animaux saisis par les visiteurs.

ZONE 3



📍 La Coursive - Salle des Spectateurs

Star Tracks | L'Astrophone - Filipe Vilas Boas

Projection interactive, méditative et musicale qui traite de l'exploration spatiale et de notre quête de sens. Le dispositif se présente sous forme d'un orgue de Barbarie céleste.

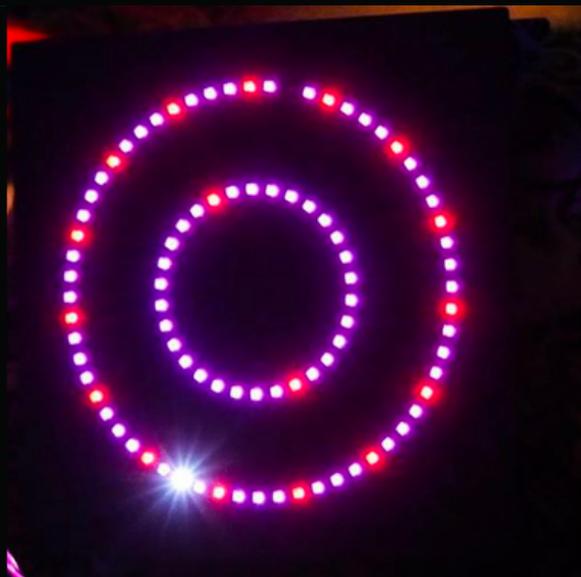
Inspirée par l'astronomie grecque antique et de la théorie de l'harmonie des sphères, l'oeuvre consiste en une combinaison de rouages mécaniques et algorithmiques qui utilisent la Voie Lactée en guise de partition musicale.

📍 La Coursive - Salle des Rencontres

Rotoring / Line Wobbler - Random Bazar

Line Wobbler, créé par Robin Baumgarten, est un jeu d'aventure placé sur un long fil de points lumineux, des LEDs. A l'aide d'un joystick souple, le joueur doit faire avancer son personnage, une des LEDs, dans un monde filaire en 1 dimension. Le joueur devra franchir divers obstacles et affronter de nombreux ennemis afin de trouver la sortie.

RotoRing est un jeu de réflexion et de plate-formes, rotatif et lumineux. Le joueur devra faire preuve d'attention et de réactivité pour venir à bout des différents niveaux.



📍 La Coursive - Salle des Rencontres

Immersion - Robbie Cooper

Les sujets sont à l'écran, tout en y étant immergés, et souvent notre point de vue se trouve directement dans leurs yeux, ce qui crée un sentiment de voyeurisme et d'intensité. L'artiste voulait capturer les réactions au plus grand nombre possible de types de médias, des jeux vidéo à la pornographie, des dessins animés pour enfants aux divertissements grand public, en passant par les vidéos de torture. Enfin, il a voulu organiser cette procession comme s'il s'agissait d'un voyage à travers la vie. Explorer ce territoire autour du fait de regarder et d'être regardé, surtout à cette époque, était d'une certaine manière déstabilisant.





📍 La Coursive - Salle des Rencontres I, Philip - Expérience VR

Début 2005, David Hanson, roboticien de formation, développe un androïde à l'apparence humaine troublante. Il le nomme Phil, copie programmée de l'auteur de sciencefiction Philip K. Dick. Fin 2005, la tête de l'androïde disparaît. I, Philip est l'histoire de cet androïde à qui on a implanté la mémoire de Philip K. Dick et qui se remémore ce qui pourrait être sa dernière histoire d'amour. Mais ces souvenirs sont-ils bien réels ? Ne sont-ils pas le fruit de l'imagination d'un androïde qui a peu à peu appris à être humain ? Le film vous propose d'élucider ce mystère.

📍 La Coursive - Salle des Rencontres From the Main Square - Expérience VR

Autour d'une place centrale, une nouvelle ville émerge dans toute sa diversité. Un carrefour d'histoires, de bâtiments, d'espoirs et de conflits. Les liens sociaux et les cultures s'enracinent. Les gens nourrissent de la sympathie et de l'attention pour leurs semblables, mais aussi de l'animosité à l'égard de ceux qui sont différents. Il ne faut pas longtemps pour qu'une atmosphère de "nous contre eux" s'installe. "From The Main Square" est une expérience VR interactive qui invite le spectateur à assister à la montée et à la chute d'une société divisée



📍 La Coursive - Salle des Rencontres Les Marionnettes Paul Klee - Expérience VR

Ce court métrage raconte de manière comique et théâtrale certains événements majeurs de la vie de Paul Klee. On suit les aventures de l'artiste à travers son époque, travaillant au Bauhaus, assistant à la montée du nazisme et obligé de se réfugier en Suisse, où il mourra malade quelques années plus tard. Située à la frontière entre fiction et documentaire, cette histoire est un hommage à l'œuvre de Paul Klee en s'inspirant de son sens de l'humour, son travail et ses marionnettes.



📍 **Tour de la Chaîne - Salle Basse** Mécanique d'évaporation des rêves - Véronique BÉLAND

Un bras robotisé s'active à transcrire les récits de rêves élaborés par un générateur de texte aléatoire. Mais en cours de processus, au contact de la lumière, l'encre avec laquelle sont consignées ces histoires disparaît progressivement, à l'image de nos rêves qui s'évaporent au réveil. Le papier, à nouveau vierge d'inscriptions, est réinséré en boucle dans la machine, dans une entreprise d'archivage à la fois utopique et inutile.

📍 **Tour de la Lanterne - Salle Basse** O.R.A : Ecouter nos mort.e.s - Laura Krsmanovic

ORA use de compositions musicales électroniques narrant les différentes manières qu'ont les défunt.es de continuer à peupler nos mondes émotionnels. Au centre d'une pièce immergée dans une ambiance lumineuse apaisante, trône une cabine téléphonique irradiante, en connexion directe avec l'au-delà. Un jeu de lumières subtil et mouvant détourne le public de l'environnement extérieur, le plongeant dans une atmosphère propice à une paisible introspection, comme on s'abandonnerait au flot d'une rivière.



ZONE 4



📍 Musée Maritime - France 1

The Lights Which Can Be Heard - Sébastien Robert

The Lights Which Can Be Heard est un projet de recherche artistique sur les sons des aurores boréales, dont diverses communautés indigènes de l'Arctique ont été les témoins pendant longtemps. Malgré les nombreux témoignages, la communauté scientifique occidentale a nié leur existence pendant des décennies, jusqu'à ce que certaines hypothèses sur leur origine fassent surface dans les années 1950, hypothèses qui font encore l'objet de débats aujourd'hui.

PROPOSITIONS DE PARCOURS

ZONE 3

thématiques abordées : la mort, le deuil, le ciel, l'astronomie, l'harmonie céleste, les rêves, l'éphémère, l'IA.

PARCOURS 1 HEURE :

- 1 **LA COURSIVE** (15 personnes) + **LA CHAÎNE** (15 personnes)
- 2 **LA LANTERNE** (15 personnes) + **LA COURSIVE** (15 personnes)
- 3 **LA LANTERNE** (15 personnes) + **LA COURSIVE** (15 personnes)

PARCOURS 1 HEURE 30 MINUTES :

- 4 **LA COURSIVE** (15 personnes) + **LA CHAÎNE** (15 personnes) + **LA LANTERNE** (15 personnes)

ZONE 2

thématiques abordées : l'espace, le futur, les vaisseaux spatiaux, sci-fi, les îles, la montée des eaux.

PARCOURS 1 HEURE :

- 5 **HOTEL DE VILLE** (15 personnes) + **BLETTÉRIE** (15 personnes)

PARCOURS 1 HEURE 30 MINUTES :

- 6 **HOTEL DE VILLE** (15 personnes) + **BLETTÉRIE** (15 personnes) + **ADOR Experience** (15 personnes)

ZONE 4

thématiques abordées : les expéditions, l'Arctique, l'inconnu, les aurores boréales.

PARCOURS 1 HEURE :

- 7** **MUSÉE MARITIME - FRANCE 1** (30 personnes)

ZONE 1

PARCOURS 1 HEURE :

- 8** **MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE** (30 personnes)