

A woman with long dark hair, wearing a white short-sleeved shirt and a dark skirt, stands in profile in a dark space. She is surrounded by numerous large, shiny, metallic balloons of various shapes and sizes. The balloons are illuminated from below, creating bright highlights and deep shadows. The overall atmosphere is mysterious and artistic.

Parcours scolaires

# ZERO1

Festival des  
arts hybrides  
et numériques

14-21 avril 2025

La Rochelle

**Le Festival ZERØ1 est un événement annuel consacré aux arts hybrides et numériques.**

Chaque printemps depuis 2015, les étudiantes et étudiants en Master 2 Direction de projets audiovisuels et numériques à La Rochelle Université donnent rendez-vous à l'ensemble des Rochelais pour **explorer, découvrir, s'émerveiller et réfléchir.**





## Notre engagement

Chaque année, le Festival réunit des artistes internationaux autour de créations explorant les liens entre **art numérique, recherche scientifique et patrimoine rochelais**. Parce que l'art contemporain n'est pas l'apanage de l'élite, nous œuvrons pour **un événement gratuit et accessible à tous**, en particulier grâce à la **diversité des formats proposés** (conférences, expositions, performances immersives, ateliers pratiques, rencontres). Nous souhaitons avant tout créer un dialogue entre les visiteurs, les œuvres d'art et le patrimoine rochelais, de façon à **éveiller la curiosité de chacun** et à faire prendre conscience d'enjeux de société majeurs.

# Ralentir

Pour la dixième édition du Festival, la programmation s'articule autour de la notion de **“Ralentir”**.

Notre ère est marquée par une accélération technologique et sociale qui se répercute dans notre vie quotidienne.

Cette année, le Festival propose d'explorer une question centrale :

**Que se passerait-il si, collectivement, nous choisissons de ralentir ?**

La thématique est une invitation à se retirer un instant de cette course effrénée pour penser les effets d'un tel rythme de vie.



## Parcours scolaires

Depuis plusieurs années, nous nous réjouissons d'accueillir des groupes scolaires, de l'école primaire au lycée. Nous proposons des **parcours spécialement conçus pour les élèves.**

Ces parcours, d'une **durée maximale de 1h30**, permettent de découvrir deux à trois œuvres exposées dans des **lieux emblématiques de La Rochelle**, tels que le Muséum d'Histoire Naturelle, la Tour de la Lanterne, la salle de l'Oratoire ou le Carré Amelot. Chaque œuvre est accompagnée d'un **temps de médiation adapté à l'âge des élèves**, offrant une occasion d'explorer les thématiques du festival et de réfléchir aux liens entre **art, science et technologie.**

Désireux de renforcer l'aspect éducatif de l'art, nous avons décidé de célébrer le dixième anniversaire du Festival **en réservant les trois premiers jours de l'événement aux groupes scolaires, avant l'ouverture au public.**

De cette manière, les élèves et leurs accompagnateurs pourront découvrir la programmation à leur rythme, bénéficiant des explications d'un **médiateur issu de l'équipe organisatrice.**



# Programmation

## ***Tempo e Tempo* - Luiz Zanotello Hôtel de Ville - salle Renaissance**

Des centaines de caméras en libre accès qui observent la transformation des cieux, des mers, des forêts, des déserts, des glaciers et des rivières sont dispersées sur Internet. Ce sont des dispositifs conçus pour étudier et surveiller les changements climatiques et météorologiques, la biodiversité, la pollution et bien plus encore. Dans *Tempo e Tempo*, un algorithme conçu par Luiz Zanotello compile et chorégraphie le flux de transmission de ces appareils qui se déplacent, regardent et spéculent sur le changement imminent vers une époque onirique – une époque où le passé, le présent et le futur se rencontrent.



## ***Life Needs Internet* - Jeroen Van Loon Atelier Bletterie**

L'artiste néerlandais Jeroen van Loon a décidé de vivre, pendant deux mois, sans connexion internet, sans téléphone. De cette expérience est née *Life Needs Internet* : il a décidé de demander à des personnes dans le monde entier de répondre à la question suivante : 'quelle est l'influence d'internet dans votre vie ?' Une sélection de réponses manuscrites est présentée durant l'exposition.





# Programmation



## **Slow Track - Timothy Thomasson Carré Amelot**

*Slow Track* est une vidéo générée par ordinateur qui restreint les possibilités visuelles illimitées que l'on trouve dans les technologies actuelles d'animation par ordinateur. Les espaces virtuels impeccables et stériles que l'on retrouve généralement dans les visualisations architecturales sont remplacés ici par des espaces poussiéreux, sales et encombrés. Bien que le rendu se veuille photoréaliste, les images à l'écran n'ont aucun rapport avec le monde réel. Rien n'est filmé, il n'y a pas de vent qui souffle, les endroits représentés ne sont ancrés dans aucun lieu réel.

## **Les Cartes du champ de bataille - Florian Schönerstedt Musée Maritime - France I**

L'artiste s'est lancé au début de l'année 2016 dans un projet ambitieux : collecter, nettoyer et numériser tous les emballages générés par sa famille pendant un an complet.

Chaque emballage numérisé apparaît dans ce film d'animation expérimental de 12 minutes le temps d'un photogramme. *Les Cartes du champ de bataille* sont un témoignage hypnotisant de la culture du plastique et du jetable qui caractérise notre ère.





# Programmation

## ***Try to Turn the Wind* - Cathy van Eck Musée Maritime - France I**

Deux haut-parleurs diffusent des sons variés, allant des brises légères aux sirènes d'urgence, en passant par le bruit de l'extraction du charbon et les discours de politiciens. Ces paysages sonores évoluent en fonction de l'interaction du visiteur avec un

anémomètre noir : en soufflant dessus, il est possible de 'changer le temps'.

L'installation met en lumière la manière dont les actions humaines, même modestes, peuvent provoquer des changements significatifs dans notre environnement, illustrant la fragilité et l'instabilité des systèmes naturels.



## ***Free Time* - Samuel Bianchini Maison des Etudiants**

*Free Time* est une installation interactive. Sur un grand écran, on voit un plan fixe d'un vaste paysage ensoleillé et magnifique jouxtant une falaise qui s'avance sur la mer bleu-vert. Un peu perdus dans le paysage, vers le bas de l'image, on aperçoit les terrains d'un magnifique terrain de golf. C'est dans ce cadre idyllique que se déploie un espace d'amusement double : pour les joueurs de golf d'une part, et pour les spectateurs d'autre part. Ces derniers sont invités à exercer leur influence sur la façon dont le temps passe pour les joueurs sur le green.

## ***Bestioles électroniques* - Marylou Muséum d'Histoire Naturelle - auditorium**

L'installation *Bestioles électroniques* est un jardin de machines interactives réalisé par le biais d'un réseau de circuits électroniques et sonores. Chaque bestiole est une reconstruction artificielle de chants d'insectes dont l'espèce diminue de façon alarmante au sein de notre biosphère.



**FLOCK OF - bit.studio**  
**Salle de l'Oratoire**

*FLOCK OF* est une exploration artistique qui transporte le public dans un royaume où la frontière entre réalité et imagination s'estompe.

Dans cette exposition évocatrice, l'interconnectivité du monde naturel se déroule sous nos yeux, dévoilant l'influence profonde et l'adaptation.



# Programmation



***Life in Plastic* - Rita Eperjesi**

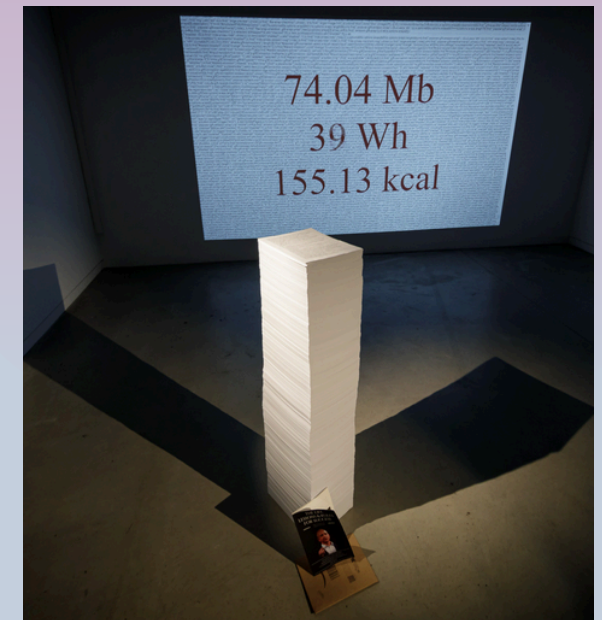
Dans le paysage urbain, un groupe d'individus se démarque : ils voient tout, et rien ne perturbe leur contemplation attentive des scènes de la vie quotidienne. Ils essaient de promouvoir, de vendre des produits, tout en se faisant passer pour des humains.

L'artiste propose une installation où le public incarne un mannequin dans une vitrine pendant quelques minutes.

***The Hidden Life of an Amazon User***  
**Joana Moll**  
**Carré Amelot**

*The Hidden Life of an Amazon User* vise à mettre en lumière l'exploitation souvent méconnue mais agressive d'Amazon de ses utilisateurs.

L'installation révèle l'empreinte carbone générée par un geste aussi banal et quotidien qu'est la commande d'un livre sur Amazon. Les 9000 pages de code imprimé et le site internet interactif remettent en question nos habitudes de consommation.



## Les programmes

La thématique “Ralentir” étant très vaste, il est possible de l’explorer à l’aune de nombreuses disciplines. Voici quelques axes des programmes nationaux qui font particulièrement écho aux problématiques soulevées par les œuvres exposées au Festival.





# Cycle 3

<b>Arts plastiques</b>	
Axe	Questionnements
<b>La représentation plastique et les dispositifs de présentation</b>	Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires
	La mise en regard et en espace : ses modalités, ses contextes
	La prise en compte du spectateur
<b>La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre</b>	La réalité concrète d'une production ou d'une oeuvre
	Les qualités physiques des matériaux
<b>Sciences</b>	
<b>Les objets techniques au cœur de la société</b>	Les objets techniques en réponse aux besoins des individus et de la société : évolution technologique (innovation, invention, principe technique, approche environnementale)
	Programmation d'objets techniques : les objets programmables, algorithmes et programmation

# Cycle 4

Arts plastiques	
Axe	Questionnements
<b>La représentation ; images, réalité et fiction</b>	Le dispositif de représentation : l'espace en deux dimensions, la différence entre organisation et composition ; l'espace en trois dimensions (différence entre structure, construction et installation), l'intervention sur le lieu, l'installation
	La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.
<b>La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre</b>	L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique
<b>Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)</b>	L'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique ; le regard critique porté sur le coût énergétique des usages du numérique.
	L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre : les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit ; l'espace et le temps comme matériau de l'oeuvre, la mobilisation des sens ; le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, au temps de l'oeuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'oeuvre ou dans l'oeuvre achevée
	Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'oeuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.

# Cycle 4

Technologie	
<b>Décrire les liens entre usages et évolutions technologiques des objets et des systèmes techniques</b>	Usages et impacts sociétaux du numérique
	Programmation d'objets techniques : les objets programmables, algorithmes et programmation
<b>Création, conception, réalisation, innovations : des objets à concevoir et à réaliser</b>	Imaginer, concevoir et réaliser une ou des solutions en réponse à un besoin, à des exigences (de développement durable, par exemple) ou à la nécessité d'améliorations dans une démarche de créativité



**Lycée**  
**Option**

**Arts plastiques – option**

Axe	Questionnements
<b>La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques</b>	Dessiner pour créer, comprendre, communiquer
	La pratique artistique du dessin
<b>La présentation et la réception de l'œuvre</b>	Présenter, dire, diffuser la production plastique et la démarche
	La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace de présentation
<b>L'exposition comme dispositif, l'exposition comme objet</b>	

# Lycée Spécialité Arts plastiques

## Classes de Première et Terminale

<b>L'artiste dessinant : traditions et approches contemporaines, modalités introduites par le numérique</b>	Outils du dessin conventionnels, inventés, détournés : continuité, adaptations, réinventions... Extension du dessin : diversité des supports, des échelles, virtualité, espace ou paysage comme matériaux du dessin...
<b>Représentation du corps et de l'espace : pluralité des approches et partis-pris artistiques</b>	Conceptions de la représentation de l'espace : déterminants culturels des grands systèmes perspectifs, permanences et renouvellements... Modalités de la suggestion de l'espace : illusion de profondeur et d'étendue, systèmes non perspectifs, apports du numérique...
<b>Fonctions et modalités de l'exposition, de la diffusion, de l'édition, dispositifs et concepteurs : visées, modalités, langages</b>	Diffusion d'une création par l'exposition, l'édition, le numérique : finalité d'une pratique, formalisation d'une démarche, choix spécifiques de supports, d'espaces, de modalités de partages... Élaboration, écriture et formalisation de l'exposition : étapes, langages et outils de la conception d'une exposition, compétences et ressources associées... Mises en espace, mises en scène, scénographies : partis pris plastiques, place du public, guidance ou liberté du spectateur...
<b>Monstration de l'œuvre vers un large public : faire regarder, éprouver, lire, dire l'œuvre exposée, diffusée, éditée, communiquée.</b>	Démultiplication des formes de monstration et diffusion : l'imprimé, l'objet, l'écran, les supports numériques, l'accès en ligne, leur combinaison dans les pratiques contemporaines

# Parcours 1

**A partir du  
lundi 14/04**



## Parcours 1.1

1. Les Cartes du champ de bataille

2. Free Time

Durée : 1h

## Thématiques

- **Pollution**
- **Surconsommation**
- **Divertissement**

**Parcours au choix de l'enseignant  
selon la durée souhaitée**

**Musée Maritime  
Maison des Etudiants**



## Parcours 1.2

1. Les Cartes du champ de bataille

2. Try to Turn the Wind

3. Free Time

Durée : 1h30



## Parcours 2

A partir du  
lundi 14/04

Carré Amelot  
Atelier Bletterie

## Thématiques

- Rapport à internet
- Rapport à l'IA
- L'expérience humaine dans le monde numérique



## Parcours 2.1

1. The Hidden Life of an Amazon User

2. Slow Track

Durée : 1h



## Parcours 2.2

1. Life Needs Internet

2. The Hidden Life of an Amazon User

3. Slow Track

Durée : 1h30

**Parcours au choix de l'enseignant  
selon la durée souhaitée**

## Parcours 3

# Muséum d'Histoire Naturelle Salle de l'Oratoire

**A partir du  
mercredi 16/04**

## Thématiques

- **La nature**
- **L'imaginaire créatif**
- **Low tech**

**1. Bestioles électroniques**

**2. FLOCK OF**

Durée : 1h

# **CONTACT**

**Pour plus d'informations ou pour réserver un créneau,  
contactez-nous !**

**[contact@festivalzero1.com](mailto:contact@festivalzero1.com)**

**06 26 59 03 69**