

Médiation Scolaire - Festival ZERO1

Parcours 1 “Visuel”

1. **Aurélié Mourier** - “**Déplier les Tours**” | Poitiers (France) | Modélisation 3D (50 personnes) Chapelle des dames-blanches.

Son travail de sculpture et de dessin se développe à partir de formes pixellisées, mêlant pratiques numériques et réalisations artisanales. Formes abstraites ou réelles, modélisées en 3D, Aurélié Mourier les reprend pour réaliser ses installations à la main, contrastant avec la perfection des modèles virtuels. Dans le cadre du dispositif d’Éducation Artistique et Culturelle de la ville de La Rochelle, P[art]cours, Aurélié Mourier est accueillie en résidence de création tout l’hiver, en coproduction avec le Centre Intermondes, le Centre des Monuments Nationaux, la Maison de l’Étudiant de l’Université de La Rochelle et le département de la Charente-Maritime. Elle présentera ses travaux portant sur la sculpture “Déplier les Tours” à l’occasion du Festival ZERO1.

2. **Ben Hall** - “**Threshold**” | Angleterre | Son spatialisé et mapping (20 personnes) Tour de la Lanterne

Il viendra à l’occasion du festival pour présenter son œuvre “Threshold”, une expérience immersive alliant sons et mapping. Threshold challenge le système perceptif du spectateur à l’aide d’interactions cross-modales entre sons inhabituels, à des fréquences à la limite de ce qui est perceptible pour l’oreille humaine et visuels générés par ordinateur.

3. **Raphael Isdant** - “**L’écho de la mer**” | France | Mapping (50 personnes) Tour de Saint-Nicolas

Installation visuelle et sonore générée par l’activité maritime. Parmi les nombreux systèmes de communication développés par l’homme, l’AIS repose sur un couple d’émetteur-récepteur radio placé sur les bateaux qui échange en permanence des informations utiles à la navigation en mer (identifiant, position, vitesse, etc), via une antenne vhf calibrée sur 161,975 MHz et 162,025 MHz. Captant en direct ce signal brut proche d’un bruit blanc diffusé par les navires, l’écho de la mer s’anime dans un déluge d’ondes qui évoluent dans une cartographie abstraite résultant d’une analyse spectrale déformée. Ainsi, ces ondes abruptes portées de la mer jusqu’au port, que peuvent-elles nous raconter?

Ce parcours est plutôt adapté pour des enfants de 6 à 10 ans; il faut prévoir environ 20 minutes par site + le temps entre les lieux (15 minutes). Durée totale pour ce parcours 1h30 approximativement. Ce parcours est prévu pour accueillir environ 30 personnes, le groupe devra être divisé en deux “sous-groupes” pour la visite des deux Tours: les 30 enfants

*commenceront leur visite par l'oeuvre Déplier les Tours d'Aurélié Mourier, puis se sépareront en 2 groupes pour découvrir les deux autres oeuvres; chacun leur tour.
Pour chaque lieu, il y aura un bénévole ainsi que l'artiste afin d'assurer la présentation et l'explication des oeuvres numériques.*

Parcours 2 “Scientifique”

1. Liat Segal - “Vessel Streaming” | Israël | Tour de la Chaîne (50 personnes)

Cette oeuvre comprend des centaines de verres remplis d'eau de mer. L'eau à l'intérieur des verres forme des vagues, retranscrivant de manière éphémère le mouvement des navires sur la mer..

2. Ana Laura Cantera - “Evolution of a departure” | Argentine | Centre Intermondes, Antichambre (19 personnes)

Centrée sur la disparition de la vie, la faiblesse et la transformation des corps créés par la Nature. Pour cette installation, une machine remplace le temps qui passe développant une activité bactérienne et fongique sur un fruit, qui crée différents motifs aléatoires. Le projet consiste à gérer le cycle de la matière d'une manière contemporaine. L'installation est divisée en 2 : la boîte de saisie et la boîte de sortie. La boîte de saisie : Une orange et une caméra sont placées à l'intérieur. Toutes les 5 minutes, la caméra prend une photo d'une zone où du moisi a commencé à apparaître, et la compare à la photo précédente pour noter les changements de couleurs.

3. Liat Segal - “Vessel Streaming” | Israël | Centre Intermondes, Galerie (70 personnes)

Cette installation, une machine, peindra en se basant sur les données recueillies par la première installation. Les deux oeuvres de Liat Segal font échoes aux flux humains sur la mer raconte l'éternelle quête de l'homme à vouloir contrôler les éléments mais aussi montre sa fragilité face à eux.

Ce parcours est plutôt adapté pour des élèves niveau collège-lycée; il faut prévoir environ 20 minutes par site + le temps entre les lieux (10 minutes maximum). Durée totale pour ce parcours 1h15 approximativement. Ce parcours est prévu pour accueillir environ 40 personnes, le groupe devra être divisé en deux “sous-groupes” pour la visite du centre intermondes: les 40 élèves commenceront leur visite par l'oeuvre installée à la Tour de La Chaîne, puis se sépareront en 2 groupes pour découvrir les deux oeuvres présentes au centre intermondes; chacun leur tour.

Parcours 3 “ Littéraire”

1. **Leo Nuñez - Desiluciones opticas** | Argentine | Mapping interactif (50 personnes) Tour de La Chaîne

Desiluciones ópticas est un travail interactif qui explore les contradictions sociales de la dictature militaire argentine (1976). Ce travail utilise les gestes de célébration pour dévoiler les visages des personnes disparues.

Il confronte le plaisir et les festivités contre les atrocités qui ont eu lieu en même temps. L'oubli est l'un des problèmes majeurs d'une société, ce projet fait appel à la mémoire.

2. **Mathieu Tercieux & Sam Quentin - Le Clouzoscope** | France | Installation audiovisuelle et interactive (30 personnes) La Coursive

Avec le Clouzoscope interactif, vous devenez acteur d'une oeuvre numérique. L'installation créée à partir d'extraits de films d'Henri-Georges Clouzot invite à se déplacer pour réorganiser instantanément des séquences cinématographiques.

Vous entrez dans l'image et expérimentez des effets d'optique utilisés par le réalisateur dans ses derniers films, convertis en effets numériques. Une immersion singulière dans un territoire où la poésie surréaliste, les films noirs et l'art numérique se rencontrent de façon inattendue.

3. **Ray McClure & Casey McGonagle - “VVVR (Voice Virtual Reality)”** | San Francisco (Etats-Unis) | VR et son spatialisé (19 personnes) Centre Intermondes

Dans VVVR, deux personnes sont en face l'une de l'autre et sont représentées dans l'espace virtuel avec des avatars. Lorsque l'une ou l'autre personne émet un son, elle est traduite en une géométrie rougeoyante qui s'écoule de sa bouche. L'audio vocal est harmoniquement traité et renvoyé par les écouteurs. Sa texture et son volume déterminent l'apparence et le comportement des objets qui s'écoulent. L'expérience est immersive, envoûtante et porte des effets thérapeutiques tels que la réduction de l'anxiété.

Ce parcours est plutôt adapté pour des élèves niveau collège-lycée; il faut prévoir environ 20 minutes par site + le temps entre les lieux (10 minutes maximum). Durée totale pour ce parcours 1h15 approximativement. Ce parcours est prévu pour accueillir environ 40 personnes, le groupe devra être divisé en deux “sous-groupes” pour la visite du centre intermondes: les 40 élèves commenceront leur visite par l'oeuvre installée à la Tour de La Chaîne, puis se sépareront en 2 groupes pour découvrir les deux oeuvres présentes à la coursive et au centre intermondes; chacun leur tour.