

Sommaire

Le Pôle Culturel Jean Ferrat.....	3
L’auteur de l’exposition.....	4
En bas dans l’Accueil : « Murmures ».....	6
5 Cadres 123,3 cm x 88,5 cm avec 1 Système sonore 20 W dans le cadre, 1 Détection de proximité 15 cm – 1,5 m, 1 Impression A1, 1 Microcontrôleur Teensy, 4 Prises de son.....	7
Dans l’escalier : « Le Cortège d’Orphée ».....	8
3 Impressions A3, 3 Rubans de LED de 3m, 1 Détection de toucher, 1 Arduino, un plante en pot.....	9
Palier du haut, devant la fenêtre : « Fumées ».....	10
Sur un écran, 1 Vidéo projecteur, 1 casque, 1 capteur Kinect, 1 Ordinateur audio vidéo, 4 Prises de son.....	10
Dans les gradins : « Voyage ».....	11
2 Projecteurs asservis, 6 PAR LED, 1 Système Son 1kW, 3 Détections de présence par 2 Arduino, 1 Ordinateur, 1 WIFI, 1 Console lumière, 4 Prises de son.....	11
Sur scène, projeté au sol : « Sirènes ».....	12
1 Kinect, 1 Ordinateur vidéo, 1 Système 4*300 W, 1 Vidéo projecteur, 1 Tapis de danse blanc, 4 Prises de son.....	13
Montage ouvert au public.....	14
Vernissage.....	14
Ouverture tout public.....	14
Ouverture pour les scolaires.....	14

Le Pôle Culturel Jean Ferrat

vous propose du 2 au 9 Mars une nouvelle expérience visuelle, sonore et corporelle, « Le Cortège de la Vie d'Ici Haut » : un apprentissage innovant, une balade poétique, une invitation au questionnement.



Sous la forme d'une exposition interactive

Le participant est amené par Nico t00r0p à interagir avec ces formes si particulières de poèmes que sont les *Calligrammes*. Qui de mieux que Guillaume Apollinaire, ce grand réformateur de la poésie pour soulever les questions de notre temps ?

Terrible
Boxeur
Boxant
avec
ses
souvenirs
et ses
mille
désirs

Confronter physiquement
le corps

crée une distance à nos propres émotions : un espace de questionnement intérieur. En touchant ou ne touchant pas le dispositif, le spectateur est projeté dans le choix de recevoir ou de donner.

Entendre, bouger,
toucher... s'émerveiller

vous ancre plus intimement encore dans l'expérience. Cette ballade autour de la poésie nous donne des clés pour comprendre le monde actuel : la surconsommation, son manque cruel de poésie et son lot de privations interpersonnelles qu'elle engendre.

LA CRAVATE
DOU
LOU
REUSE
QUE TU
PORTES
ET QUI T'
ORNE O CI
VILISÉ
OTE- TU VEUX
LA BIEN
SI RESPI
RER

L'auteur de l'exposition

Nico t00r0p est un Designer Créatif : il utilise les ordinateurs pour faire des œuvres d'art numérique à partir d'objets réparés, des fois trouvés, de la vie de tous les jours. Des « ready made » électroniques et informatiques accessibles à tous.



Il s'oriente vers la programmation de processus interactifs en 2012. Depuis il collabore avec des compagnies de danse et de théâtre pour mettre le mouvement en lumière devant du public. Il participe également dès lors à diverses expositions d'art numérique sur le territoire.

Pour cette exposition c'est le calligramme qui fut son inspiration : trouver de grands textes poétiques, les illustrer par des processus créatifs qui fixent les mots, tout en proposant un retour sur le monde moderne.

Sous la forme d'un parcours mêlant l'expérience sensorielle directe et interactivité, il tente de faire réfléchir sur le système consumériste actuel, la surenchère technologique ainsi que la perte d'interdépendance. Se poser la question du toucher, c'est se poser la question du *qui est l'autre* et donc du *qui suis-je...*

**CET
ARBRISSEAU
QUI SE PRÉPARE
À FRUCTIFIER
TE
RES
SEM
BLE**

LE CORTÈGE DE LA VIE D'ICI HAUT

Atelier de Curiosité Poétique

par Nico Foorop

Vous allez vous confronter à des textes majeurs : prenez le temps de les lire, de les écouter, de les vivre...

En bas dans l'Accueil : « Murmures »



Description : Installation sonore de 15 Calligrammes de Guillaume Apollinaire. 5 caisses américaines numériques font du son, 10 cadres normaux, 1 stand de présentation.

Sujet : Il s'agit de rentrer dans le lexique de la poésie ; de s'intéresser et d'attendre son tour pour rentrer dans le parcours de façon ludique, à la découverte de l'œuvre de Guillaume Apollinaire.

Dans l'escalier : « Le Cortège d'Orphée »

Description : 1 station poétique lumineuse et tactile. Des rubans LED éclairent l'espace habité par des textes, une animation nous invite à monter.

Sujet : Se perdre dans le monde de la poésie. Une expérience visuelle qui nous fait oublier d'où l'on vient, que notre nature sauvage n'est pas loin. Se confronter au bestiaire poétique de G. Apollinaire.



Je souhaite dans ma maison :
Une femme ayant sa raison,
Un chat passant parmi les livres,
Des amis en toute saison
Sans lesquels je ne peux pas vivre.



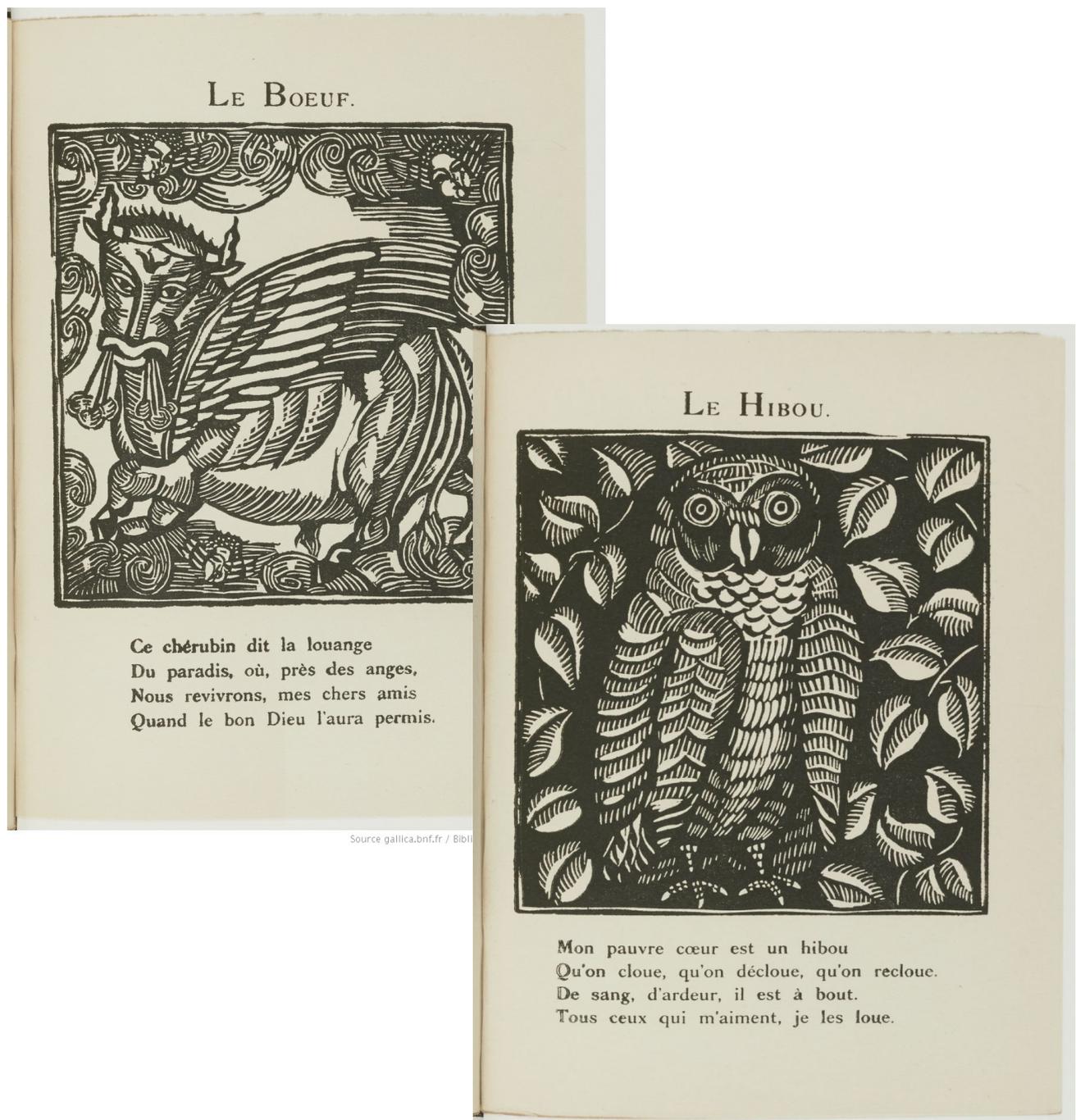
3 Impressions A3, 3 Rubans de LED de 3m, 1 Détection de toucher, 1 Arduino, un plante en pot

Expérience : On touche une plante et se déclenche une animation LED colorée. On monte les marches dans une ambiance lumineuse avec des tableaux qui évoquent la nature.

Interaction : une plante à toucher pour lancer l'animation.

Mots clés : L'état sauvage, s'émerveiller, se perdre, monter vers la poésie, réfléchir.

Contraintes : Circulation dangereuse. Pas d'accroche.



Palier du haut, devant la fenêtre :

« Fumées »

Description : Une installation audio-vidéo interactive. Un écran, un casque, un stand.

Sujet : Il s'agit désormais de créer de la poésie. Pour cela notre corps va donner du mouvement à une image tout en dévoilant le poème d'Apollinaire.



Sur un écran, 1 Vidéo projecteur, 1 casque, 1 capteur Kinect, 1 Ordinateur audio vidéo, 4 Prises de son

Expérience : On déplace les pixels d'un nuage projeté avec sa main tout en écoutant le poème dans un casque.

Interaction : On bouge la main devant le capteur qui à pour effet de déplacer une zone à l'écran et fait « danser » une image de nuage. Le texte apparaît derrière.

Mots clés : Bouger, être rassuré, aérien, douceur, créer.

Contraintes : Matériel au milieu (vidéo projecteur), casque à disposition.

FUMÉES

Et tandis que la guerre
Ensanglante la terre
Je hausse les odeurs
Près des couleurs-saveurs

Et je fu
m
e
du
ta
bac
de
ZoNE

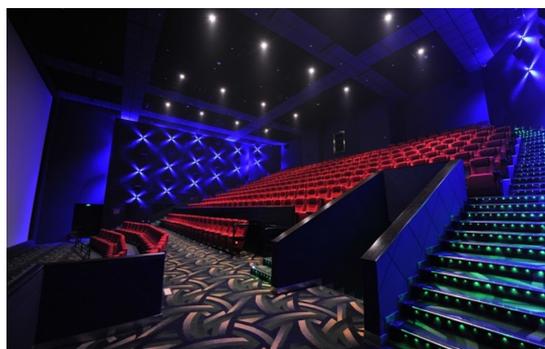
Des fleurs à ras du sol regardent par bouffées
Les boucles des odeurs par tes mains décoiffées
Mais je connais aussi les grottes parfumées
Où gravite l'azur unique des fumées



Dans les gradins : « Voyage »

Description : Jeu de piste en lumières et sons entre les sièges.

Sujet : Faire corps avec la poésie. Suivre la lumière, voyager avec le son. S'engager dans la pente.



2 Projecteurs asservis, 6 PAR LED, 1 Système Son 1kW, 3 Détections de présence par 2 Arduino, 1 Ordinateur, 1 WIFI, 1 Console lumière, 4 Prises de son

Expérience : Suivre dans les gradins un mouvement de lumière et de son. Trouver des dispositifs pour déclencher la suite du poème. Le chemin évoque le calligramme et finit dans la nuit.

Interaction : En touchant à certains endroits du gradin le visiteur déclenche un bout du poème et la suite des lumières.

Mots clés : Balade ludique, poursuivre la poésie, bouger, enquêter, voyager.

Contraintes : Danger lié aux escaliers, visibilité restreintes.

VOYAGE

ADIEU AMOUR NUAGE QUI
 PUIS REFAIS LE VOYAGE DE DANTE
 ET N'A PAS CHU PLUIE FÉCON



TÉLÉGRAPHE
 O I S E A U
 QUI TOMBER
 L A I S S E
 DES AILES PARTOUT

?
 E
 L
 A
 P

OU VA DONC CE TRAIN QUI MEURT AU LOIN
 DANS LES VALS ET LES BEAUX BOIS FRAIS DU TENDRE ÉTÉ SI

O T L U
 D U I
 CE U N A E T
 L A N I R E
 É T O I L E S
 D O I L E S
 L P E I N E
 N E V O I S P L U S
 J E S

C'

EST

TON

SA
 VI GE

QUE

1 Kinect, 1 Ordinateur vidéo, 1 Système 4*300 W, 1 Vidéo projecteur, 1 Tapis de danse blanc, 4 Prises de son

Expérience : On bouge sur la scène et le poème, projeté au sol, se transforme et un cortège de lettres. Si on s'arrête, les mots reprennent leurs places.

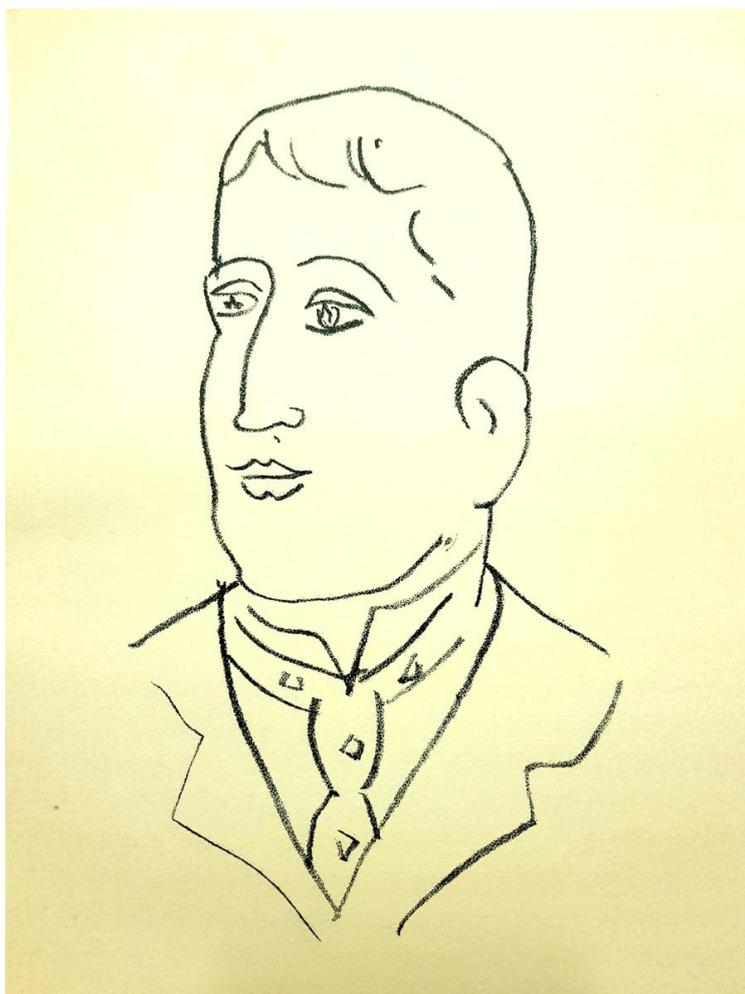
Interaction : La détection du corps fait bouger une force invisible qui attire les mots vers nous.

Mots clés : Engager le corps, immersion, jouer avec les lettres, jeu de mot sur sirène, s'émouvoir.

Contraintes : Lumières tamisées, accès aux coulisses. Non-linéarité du texte.

Exemple de panneau pour présenter l'auteur





Montage ouvert au public

Du Lundi 28/02 au Mardi 1/03

Vernissage

Mardi 1/03 18h30 – 20h30

Ouverture tout public

Mercredi 2/03 journée : 10h-12h et 14h-17h

Jeudi 3/03 journée : 10h-12h et 14h-17h

Vendredi 4/03 après-midi : 15h à 19h

Samedi 5/03 matinée: 10h-13h

Mercredi 9/03 journée: 10h-12h et 14h-17h

Ouverture pour les scolaires

Lundi 7 et Mardi 8/03 : 8h30-12h et 13h30-16h : séances scolaires avec explications des procédés (geste écologique de la démarche, informatique et ses fonctionnements).