

ZERØ1

30 mars - 6 avril 2026

festival des arts et cultures numériques

www.festivalzero1.com

RESET

11^e édition

gratuit

Diane Bolvin atelier

Festival of Hybrid Arts and Digital Cultures
March 30 – April 6 2026

La Rochelle

DATE	HORAIRES	ŒUVRES	ARTISTES	TYPE	LEU	PG
31.03	20h30 - 22h	VUES SUR LA JETÉE	Partenariat : Fema	Projection	La Coursive - Salle Bleue	23
01.04	9h30 - 16h	JOURNÉE PROFESSIONNELLE	Partenariat : CMN & Hacnum	Rencontre	Divers Lieux	20
01 - 06.04	10h - 12h30 / 13h30 - 18h	AI AND THE ART OF HISTORICAL REINTERPRETATION	Claudia Larcher (AT)	Installation	Hôtel de Ville	14
02 - 04.04	10h - 19h	ON AIR	Peter Van Haften (QC), Michael Montanaro (QC) & Garnet Willis (QC)	Installation	CCN Chapelle Fromentin	04
02 - 04.04	mer : 16h - 19h30 jeu - ven : 15h - 19h sam : 10h - 13h / 14h - 18h	DANCING IS IN MY BLOOD	Antoine Birot (FR)	Installation	Manufacture CDCN	15
02 - 05.04	10h - 12h30 / 13h30 - 17h30 sam : 13h30 - 17h30	BESTAIRE DE L'ANTHROPOCÈNE	Collectif Disnovation.org	Installation	Muséum d'histoire naturelle	06
02 - 05.04	10h (sam : 13h30) - 17h30	L'ÎLE SONORE	Camila Proto (BR)	Installation	France 1	17
02 - 05.04	10h30 - 12h30 / 14h - 18h	NO ME QUEDAN MÁS LÁGRIMAS (JE N'AI PLUS DE LARMES)	Mariela Yeregui (AR)	Exposition	Chapelle Dames Blanches	13
02 - 06.04	10h - 12h45 / 14h - 18h30	MONOLITHES CRÉATION ARTS & SCIENCES	Thomas Garnier (FR)	Installation	Tour de la Chaîne	07
02 - 06.04	10h - 18h	LEAVE SPACE	Alessia Sanna (FR) & Alexandre Weisser (FR)	Installation	Porte Maubec	08
02 - 06.04	10h - 18h30	UNDER THE SKY	Jérémy Griffaud (FR)	Expérience immersive	Tour de la Lanterne	09
02 - 06.04	10h - 12h30 / 13h30 - 17h30 sam : 13h30 - 17h30	LIMINAL « CE QUI NOUS REVIENT »	Laurent Neysenssas (FR) & Frédéric De La Hogue (FR)	Installation	Musée du Nouveau Monde	10
02 - 06.04	10h - 18h	CYBORG RITUALS	Lola Rossi (FR) & Kris Hastings Raumli (NO)	Installation	Fort des Dames	11
02 - 06.04	9h30 - 12h45 / 14h - 18h	OULEPO - OUVRIR DE LECTURE POTENTIELLE	Diane Boivin (FR)	Exposition	Antichambre	12
02 - 06.04	10h - 19h	J'AI TROUVÉ DES FENÊTRES DANS LES MURS CRÉATION ARTS & SCIENCES	Celestial Brizuela (AR)	Exposition	Atelier Bletterie	16
02 - 06.04	13h (sam : 10h) - 18h30	THE SECRET LIFE OF FLOWERS	Julieta Tarraubella (PE/AR)	Installation	Médiathèque M. Crépeau	18
02 - 06.04	10h - 18h	FACTOR V	Nicolas Dufoure (FR)	Film d'animation	Porte Maubec	22
02 - 06.04	14h - 18h	LUCIOLES CRÉATION ARTS & SCIENCES	Arthur Baude (FR)	Installation	Comm'on Lab	19
02 - 06.04	13h30 - 19h	LOOP	Pablo Polledri (AR)	Film d'animation	La Coursive	22
02 - 06.04	13h30 - 19h	CORP	Pablo Polledri (AR)	Film d'animation	La Coursive	22
02 - 06.04	13h30 - 19h	WHERE DO DEAD MALLS GO ?	Stella Jacob (FR)	Jeu vidéo	La Coursive	24
02 - 06.04	13h30 - 19h	RAYON VERT	Stella Jacob (FR)	Jeu vidéo	La Coursive	24
02 - 06.04	13h30 - 19h	THE BOOK OF DISTANCE	Randall Okita (CA/JP)	Jeu vidéo	La Coursive	24
02 - 06.04	13h30 - 19h	PLAYING THE GAME IS LETTING IT EXIST	Stella Jacob (FR)	Jeu vidéo	La Coursive	24
02 - 06.04	13h30 - 19h	THE STANLEY PARABLE	Galactic Cafe	Jeu vidéo	La Coursive	25
02 - 06.04	13h30 - 19h	ITO MEIKYŪ	Boris Labbé (FR)	VR	La Coursive	25
02 - 06.04	13h30 - 19h	LIMBOPHOBIA	Hsieh Wen-Yee (TW)	VR	La Coursive	25
02 - 06.04	13h30 - 19h	ALL UNSAVED PROGRESS WILL BE LOST	Mélanie Courtinat (FR)	VR	La Coursive	25
02 - 05.04	14h - 19h	CAMPUS	European Students	Divers	Maison Henri II	27
02 - 05.04	14h - 19h	SOFT DATA	Gábor Dóka (CZ)	Installation	Maison Henri II	29
02 - 05.04	14h - 19h	ARTIFICIAL DARKNESS	Jakub Pavlik (CZ)	Installation	Maison Henri II	29
02 - 05.04	14h - 19h	THE SILENT RUNNERS	František Ponzer (CZ)	Vidéo	Maison Henri II	29
02 - 05.04	14h - 19h	I LOVE YOUR CROOKED TEETH	Denisa Müllerová (CZ)	Vidéo	Maison Henri II	29
02 - 05.04	14h - 19h	ZONE OF LANTENCY	Verónica Lobo (PT) & Eduardo da Silva Brito (PT)	Installation	Maison Henri II	31
02 - 05.04	14h - 19h	THE HUMAN TOUCH(ES)	Eduardo da Silva Brito (PT)	Installation	Maison Henri II	31
02 - 05.04	14h - 19h	O OUTRO QUE BATE	Carlos A. Correia (PT) & Guilherme Maranhão (PT)	Performance	Maison Henri II	31
02 - 05.04	14h - 19h	WHITE DWARF'S LULLABY	Carlos A. Correia (PT) & Diana Gil (PT)	Art Sonore	Maison Henri II	31
02 - 05.04	14h - 19h	OCASO - SLOWING DOWN THE VERTIGO	Carlos A. Correia (PT) & Diana Gil (PT)	Art Sonore	Maison Henri II	31
02 - 05.04	14h - 19h	A.E. ARCHITECTURE ÉPHÉMÈRE	Alicia Vivancos Solano (ES), Silvia García Cruz (ES), Nora Garcés Pina (ES) & Cassandra Dayras (FR)	Signalétique	Maison Henri II	32
02 - 05.04	14h - 19h	DATASTRØMME	Group of 18 students (DK)	Installation	Maison Henri II	33
02 - 05.04	14h - 19h	17 MINUTE WITH MAM ON A LADDER	Eimear Power (IE)	Vidéo	Maison Henri II	35
02 - 05.04	14h - 19h	AS YOU SEE IT	Sadhbh Daly (IE)	Vidéo	Maison Henri II	35
02 - 05.04	14h - 19h	MENTO MORI	Jack Conwell (AU/DE), Daniel Donovan-Achi (DE) & Selin Bekcekaral (DE)	Jeu Vidéo	Maison Henri II	36
02 - 05.04	14h - 19h	U.A.V. (UNARMED ART VEHICLE)	Alexandre A. Bizri (FR), Daniel Donovan-Achi (DE) & Fionn Heron (US)	Installation	Maison Henri II	37
02 - 05.04	14h - 19h	UR TRASH	Linus Ziegler (DE), Fionn Heron (US) & Stefan Milic (LU)	Installation	Maison Henri II	37
02 - 05.04	14h - 19h	THE OCEAN	Stefan Yovchev (BG)	Jeu vidéo	Maison Henri II	38
02 - 05.04	14h - 19h	ROUTE MAPPING	Natalya Bashnyak (UA/DE) & Otto Osterman (DE)	Vidéo	Maison Henri II	38
02 - 05.04	14h - 19h	SICHERHEIT NEU DENKEN	Maria Kaminska (PL), Ben Christ (DE) & Fernanda Braun Santos (DE/CL)	Vidéo	Maison Henri II	39
02 - 05.04	14h - 19h	THE ORESTEIA SYSTEM	Ava Maria Simonds (US) & Paul Kron (DE)	Vidéo	Maison Henri II	39
02 - 06.04	Déambulation libre	CAPSULES SONORES	Master 1 Dpan	Art Sonore	La Rochelle	42
03.04	22h - 02h30	WHILE	Jean Du Voyage (FR), La Sheitannerie (FR) & Strobokids (FR)	Live & DJ Set	La Fabuleuse Cantine	43
04.04	20h - 00h30	DOCKYARD	Pampa Sonica (AR/PY), Hex/A (FR) & Aduno (FR)	Live	Chantier des Francofolies	41

while

JEAN DU VOYAGE
LA SHEITANNERIE

SOIRÉE ÉLECTRONIQUE
LA FABULEUSE CANTINE
VEN 03.04
22H - 02H30

Jean Du Voyage est un musicien passionné qui trimballe ses platines et ses vinyles de scènes en clubs depuis 1998. C'est un explorateur sonore éclectique. L'intérêt qu'il porte aux différentes cultures aiguise sa sensibilité aux rythmes et aux respirations de notre planète, inspire et influence sa musique. Les productions sont maîtrisées, précises et reflètent son insatiable curiosité.

LA SHEITANNERIE est un collectif de DJ's rochelais. Devenu incontournable sur la scène musicale rochelaise, il arbore une pluralité de styles musicaux : hard techno, uptempo, drum & bass ou encore industriel.

[Jean Du Voyage is a passionate musician who has been carrying his turntables and vinyl records from stages to clubs since 1998. He is an eclectic sound explorer; his interest in different cultures sharpens his sensitivity to the rhythms and pulses of our planet, inspiring and influencing his music. His productions are masterful, precise, and reflect his insatiable curiosity.]

LA SHEITANNERIE is a collective of DJs from La Rochelle. Now a key player on the La Rochelle music scene, it showcases a variety of musical styles: hard techno, drum & bass, and house.]

Vjing réalisé par **Strobokids** : Collectif de VJs pas fâché avec le plaisir, amateur.ices de strobos sucrés.

[Vjing directed by Strobokids : VJ collective not angry with pleasure, lovers of sweet strobos.]

TARIFS

Early bird

- Tarif réduit & jeune* : 7€
- Tarif plein : 10€

Classique

- Tarif réduit & jeune* : 10€
- Tarif plein : 15€

- Bar avec des bières et des softs à prix doux / Bar with beers and soft drinks at low prices.
- Interdit aux mineur.e.s, même accompagné.e.s / Prohibited to minors, even accompanied
- En intérieur / Indoors
- Sortie non définitive / Non-definitive release
- Fumoir extérieur / Outdoor smoker
- Veuillez respecter le site / Please respect the site
- Aucun produit liquide venant de l'extérieur n'est accepté / No liquid products from outside are accepted
- Stand de prévention et de réduction des risques en milieu festif / Prevention and risk reduction stand in a festive environment

dockyard

PAMPA SONICA
HEX/A/
ADUNO

SOIRÉE ÉLECTRONIQUE
CHANTIER DES FRANCOFOLIES
SAM 04.04
20H - 00H30

Pampa Sónica est un collectif réunissant Julia Suero (AR), artiste sonore et compositrice, Roiel Benitez (PY), musicien pluridisciplinaire, et Agustin Ramos Anzorena (AR), artiste électronique et creative coder. Ensemble, ils développent une performance expérimentale mêlant musique électronique, improvisation et dispositifs audiovisuels, explorant les liens entre son, image et technologies contemporaines.

Alex Augier (FR) est un musicien et artiste pluridisciplinaire dont le travail se situe à la croisée de la musique, de l'art numérique et de l'expérience immersive. Il crée des performances audiovisuelles innovantes où son, image et espace fusionnent en un langage sensoriel unique.

ADUNO est un duo créé à Lyon par José Person (FR) (musicien) et Nicolas Dufoure (FR) (artiste numérique). Ce live propose une composition audiovisuelle associant synthétiseurs modulaires, projection audio réactive temps-réel et laser synchronisé.

[Pampa Sónica is a collective composed of Julia Suero (AR), sound artist and composer, Roiel Benitez (PY), multidisciplinary musician, and Agustin Ramos Anzorena (AR), electronic artist and creative coder. Together they present an experimental performance combining electronic music, improvisation, and audiovisual systems, exploring the relationship between sound, image, and contemporary technologies.]

Alex Augier (FR) is a musician and multidisciplinary artist whose work lies at the intersection of music, digital art, and immersive experience. He creates innovative audiovisual performances where sound, image, and space merge into a unique sensory language.

ADUNO is a duo from Lyon formed by José Person (FR) (musician) et Nicolas Dufoure (FR) (digital artist). This live performance offers an audiovisual composition combining modular synthesizers, real-time reactive audio projection, and synchronized laser.]

TARIFS

Early bird

- Tarif réduit & jeune* : 7€
- Tarif plein : 10€

Classique

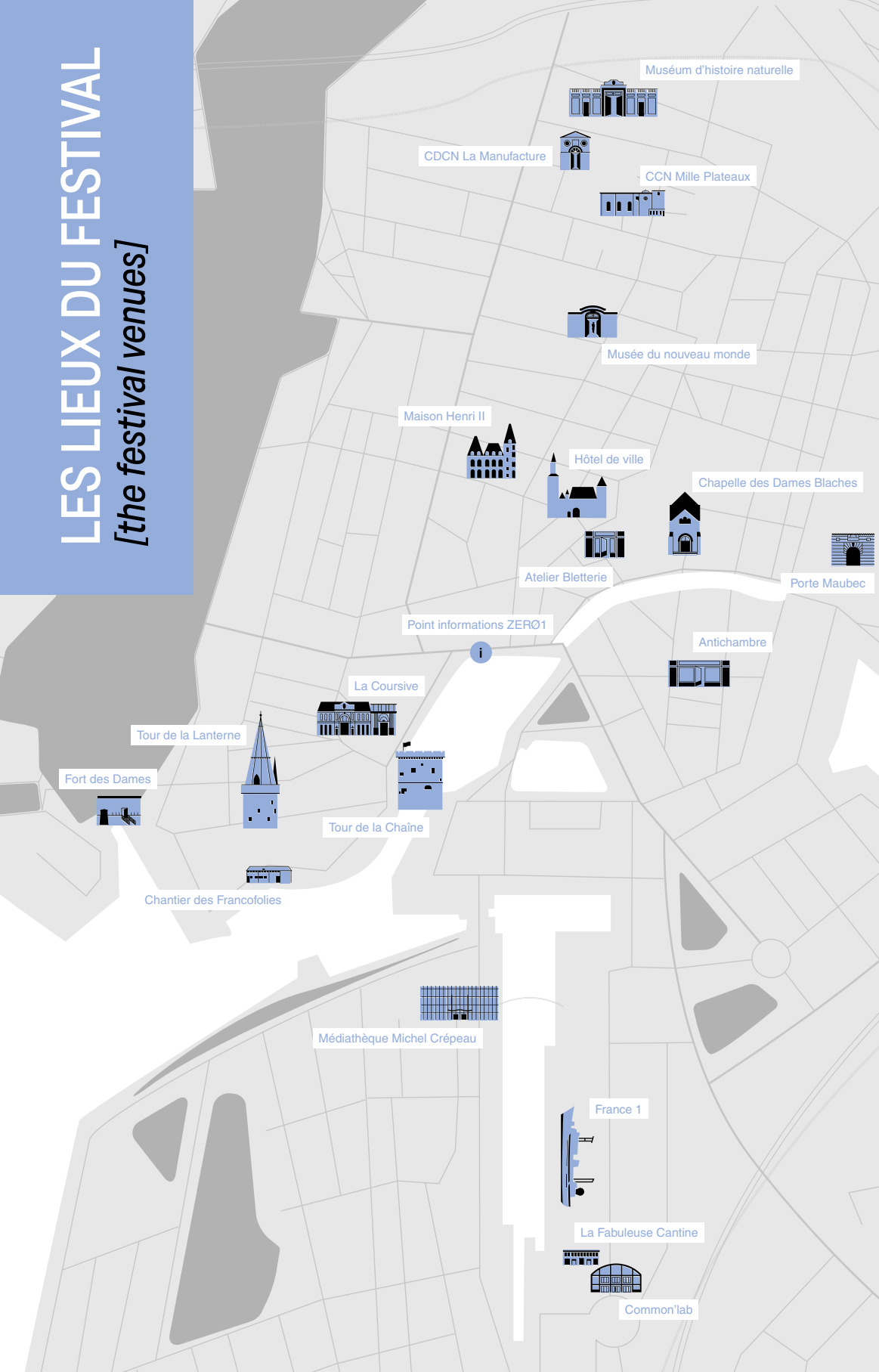
- Tarif réduit & jeune* : 10€
- Tarif plein : 15€

- Bar avec des bières et des softs à prix doux / Bar with beers and soft drinks at low prices.
- Interdit aux mineur.e.s, même accompagné.e.s / Prohibited to minors, even accompanied
- En intérieur / Indoors
- Sortie non définitive / Non-definitive release
- Fumoir extérieur / Outdoor smoker
- Veuillez respecter le site / Please respect the site
- Aucun produit liquide venant de l'extérieur n'est accepté / No liquid products from outside are accepted
- Stand de prévention et de réduction des risques en milieu festif / Prevention and risk reduction stand in a festive environment

**Le tarif réduit est réservé aux -25ans, étudiants, demandeurs d'emploi, aux bénéficiaires RSA, AAH, ASPA, aux volontaires en mission de service civique et aux intermittents du spectacle (sur présentation d'un justificatif)
[*The reduced rate is reserved for -25ans, students, job seekers, RSA, AAH, ASPA beneficiaries, volunteers on civic service missions and entertainment intermittents (upon presentation of proof)]*

LES LIEUX DU FESTIVAL

[the festival venues]



édito

Et si, cette année, le Festival ZERØ1, tenait en un geste : appuyer sur Reset ? Après avoir ralenti lors de l'édition 2025, nous choisissons de faire un **RESET** ; non comme un simple retour à zéro, mais comme un geste de rupture, de réinvention, de réouverture. Ouvrir la voie à de nouveaux scénarios, explorer différentes temporalités et envisager demain : telle est la promesse de la 11^e édition du festival ZERØ1, du 30 mars au 6 avril 2026.

En anglais, « Reset » est un terme informatique qui désigne la remise à zéro : une solution pour pallier les erreurs ou les problèmes techniques d'une machine. Au-delà de cet aspect, Reset relève aussi de l'imaginaire, du social, du sensible : créer des bifurcations, des futurs autres. Il interroge notre capacité à réimaginer l'Histoire, à dévoiler les récits censurés...

[What if, this year, the ZERØ1 festival, held in one gesture: press Reset?

After slowing down during the 2025 edition, we choose to do a Reset; not as a simple return to zero, but as a gesture of rupture, reinvention, reopening.

Pave the way for new scenarios, explore different temporalities and consider tomorrow: this is the promise of the 11th edition of the ZERØ1 festival, from March 30 to April 6, 2026.

In English, 'Reset' is a computer term that refers to the reset: a solution to overcome errors or technical problems of a machine. Beyond this aspect, Reset also concerns the imaginary, the social, the sensitive: creating bifurcations, alternative futures. It questions our ability to reimagine History, to reveal censored narratives...

Remerciements Toute l'équipe du festival souhaite adresser un grand merci aux partenaires institutionnels pour leur soutien, aux partenaires privés pour leur engagement, aux lieux qui nous ont accueillis et à notre entourage pour leur aide précieuse. Merci également à nos bénévoles pour leur énergie et à tous les participants pour leur enthousiasme.

Thank You The festival team would like to extend a huge thank you to our institutional partners for their support, our private partners for their commitment, the venues that hosted us, and our friends and family for their invaluable help. We also thank our volunteers for their energy and all the participants for their enthusiasm.

Équipe

Coordination générale : Jeanne Soccorsi

Direction artistique : Diego Jarak

Administration : Maela Le Scouarnec

Partenariats : Sarah Paixão

Master 2 Direction de projets audiovisuels et numériques :

Simon Breil, Eloi Dollfus, Cristal Dumay, Clothilde Gracia de Sola, Léa Mersch, Léo Rinaldi, Léna Roy, Maya Thornhill,

Marie Villain, Lola Voisot

Graphic design: Diane Boivin

Program design: Cristal Dumay assistée par Antichambre

Impression : IRO imprimeur

Temps forts 11^e édition

CRÉATIONS

En partenariat avec La Rochelle Université et le projet ExcelLR (lauréat du programme PIA 4 - France 2030), ZERØ1 invite à découvrir la science autrement. Le parcours Créations met en dialogue quatre chercheuses avec des artistes, qui transforment ces échanges en œuvres inédites. Une rencontre fascinante entre arts et sciences.

[In partnership with La Rochelle University and the ExcelLR project (winner of the PIA 4 - France 2030 program), ZERØ1 invites you to discover science differently. The Creations journey brings four researchers into dialogue with artists, who transform these exchanges into new works. A fascinating encounter between arts and sciences.]

FESTIVAL ZERØ1

Le festival ZERØ1 se distingue par la place centrale qu'il donne à la jeunesse. Une place vivante et active qui traverse presque tous les espaces du festival et en constitue l'un des battements essentiels. Elle s'incarne notamment dans le travail mené avec les étudiant·es du master DPAN de La Rochelle Université, au cœur d'une dynamique portée par l'association S-LAB, organisatrice du festival, avec le soutien fidèle de partenaires qui, depuis plus de dix ans, accordent leur confiance.

Cette année, cette ambition se prolonge avec le lancement d'un nouveau parcours, véritable dispositif d'accompagnement dédié à la jeune création émergente, avec une attention particulière portée à la création européenne. Dès mai 2026, cette dynamique franchira une nouvelle étape en devenant ARS:FUTURA, une plateforme européenne commune au service de la création émergente.

Mais ces formes visibles ne sont que la partie émergée d'un travail mené tout au long de l'année pour faire exister à La Rochelle une programmation internationale, réunissant des artistes venus des quatre coins du monde. ZERØ1 est avant tout une énergie, une conviction : contribuer à transformer la société par la création artistique, le débat intellectuel et la rencontre entre les disciplines, les institutions, les écoles et les artistes.

[The ZERØ1 festival is distinguished by the central place it gives to youth. A lively and active presence that crosses almost all festival spaces and constitutes one of its essential beats. It is embodied in the work carried out with the students of the DPAN master's degree at La Rochelle University, within a dynamic led by the association S-LAB, organizer of the festival, with the support of partners who have placed their trust for more than ten years.]

This year, this ambition continues with the launch of a new program, a real support system dedicated to emerging creation, with particular attention given to European artists. From May 2026, this dynamic will take a new step by becoming ARS:FUTURA, a common European platform serving emerging creation.

But these visible forms are only the emerging part of a work carried out throughout the year to create in La Rochelle an international program bringing together artists from all over the world. Because ZERØ1 is above all an energy, a conviction: contributing to transforming society through artistic creation, intellectual debate and the meeting between disciplines, institutions, schools and artists.]

Dockyard

Depuis 5 ans, le Festival ZERØ1 investit le Chantier des Francofolies pour une nuit unique. 6 artistes, 3 performances visuelles, une ambiance libre et inclusive. Les places sont limitées : seulement une centaine de billets sont disponibles pour vivre ce moment unique. Prends ton billet et rejoins-nous pour Dockyard !

[For 5 years, ZERØ1 Festival takes over the Chantier des Francofolies for a one-night-only event. Six artists, three visual performances, and a free, inclusive vibe. Places are limited: only a hundred tickets are available to experience this unique moment. Grab your ticket and join us for Dockyard!]

Journée Pro

L'intelligence artificielle reconfigure la manière dont les institutions patrimoniales et culturelles restaurent, documentent, reconstituent, interprètent et transmettent. Entre promesses et risques, une question devient centrale : quelles conditions de production et de diffusion permettent de faire de l'IA un levier culturel, sans fragiliser les exigences patrimoniales ? ZERØ1 avec le CMN et le réseau HACNUM vous invitent à une journée d'échange entre pairs pour explorer ensemble ces enjeux essentiels.

[Artificial intelligence reconfigures the way heritage and cultural institutions restore, document, reconstruct, interpret and transmit. Between promises and risks, one question becomes central : what conditions for production and dissemination make AI a cultural lever, without weakening the patrimonial requirements? ZERØ1 with the CMN and the HACNUM network invite you to a day of exchange between peers to explore together these essential issues.]

While

Nouveauté également cette année, la soirée While, pensée comme une parenthèse hors du temps du festival, elle met à l'honneur les artistes de la scène électro rochelaise, elle s'inscrit dans le cadre de l'accueil des étudiant·es invité·es à travers le parcours Campus, pensé pour valoriser la nouvelle génération de créateur·ices en lien avec la thématique du festival.

[While is an evening that honors the artists of the electro scene in La Rochelle, it is part of the welcoming of students and guests through the Campus program, designed to promote the new generation of creators related to the theme of the festival.]

Parcours scolaires

Du 30 mars au 1er avril, ZERØ1 ouvre exclusivement aux scolaires. Ce temps privilégié, pensé pour les élèves et étudiants de La Rochelle et ses alentours, nous tient particulièrement à cœur : il permet à ce jeune public de découvrir les œuvres dans des conditions dédiées, avant l'ouverture du festival au grand public à partir du 2 avril, avec un accueil et une médiation sur mesure.

[From March 30 to April 1, ZERØ1 opens exclusively to schools. This privileged time, designed for the students of La Rochelle and its surroundings, is particularly close to our hearts: it allows this young audience to discover the works in dedicated conditions, before the opening of the festival to the general public from April 2nd, with a tailored welcome and mediation.]

Campus

Cette année, le festival ZERØ1 inaugure un tout nouvel espace : Campus. Pensé comme un véritable lieu d'échange et de rencontre, Campus a pour ambition de rassembler des étudiants en arts hybrides et numériques venus d'écoles et universités de différents pays. Chaque établissement partenaire envoie plusieurs étudiants ayant réalisés des œuvres personnelles au cours de leur année d'étude.

[This year, the ZERØ1 festival is launching a brand new space: Campus. Conceived as a true hub for exchange and encounters, Campus aims to bring together students in hybrid and digital arts from schools and universities across different countries. Each partner institution sends several students who have created personal works during their year of study.]



ON AIR

Peter van Haaften (QC),
Michael Montanaro (QC)
& Garnet Willis (QC)

Les visiteurs parlent dans les pavillons de deux cors. Le son est aspiré dans l'appareil. Les voix collectées s'emmêlent de manière chaotique à l'intérieur d'un ballon en expansion. Dans le ballon, les mots se heurtent et se recombinaient. Avec le temps, la pression devient trop forte et les valves s'ouvrent. Les voix sont forcées de passer à travers des cornets d'acier vers une membrane élastique, où la friction les contraint à s'embraser. Un iris s'ouvre, libérant lentement la voix lumineuse vers une série de lentilles et de miroirs. S'ensuit une harmonie chorale de miroirs qui se construit jusqu'à une performance finale cacophonique de son, de rythme et de lumière.

[The audience speaks into the bells of two horns. Sound is inhaled into the apparatus. Collected voices become chaotically entangled inside an expanding balloon. Inside the balloon, words collide and recombine. Over time, the pressure becomes too great, and the valves open. Voices are forced through steel cornets towards an elastic membrane, where friction compels them to incandesce. An iris opens, slowly releasing the luminous voice towards a series of lenses and mirrors. From here follows a choral harmony of mirrors that builds into a final cacophonous performance of sound, rhythm and light.]

Avec le soutien de la Délégation générale du Québec à Paris

Québec



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec



MOULIN de
L'IMPRÉVU

Peter van Haaften est un artiste sonore interdisciplinaire qui crée des œuvres interactives, des sculptures cinétiques et des performances live. Sa pratique artistique réinvente musicalement la notion d'algorithme comme un processus révélateur, observable dans le comportement d'objets ordinaires et dans l'expérience quotidienne. Dans ses travaux les plus récents, des procédés de musique générative sont associés aux potentialités gestuelles de la matière physique, créant un lien direct entre geste, son et algorithme.

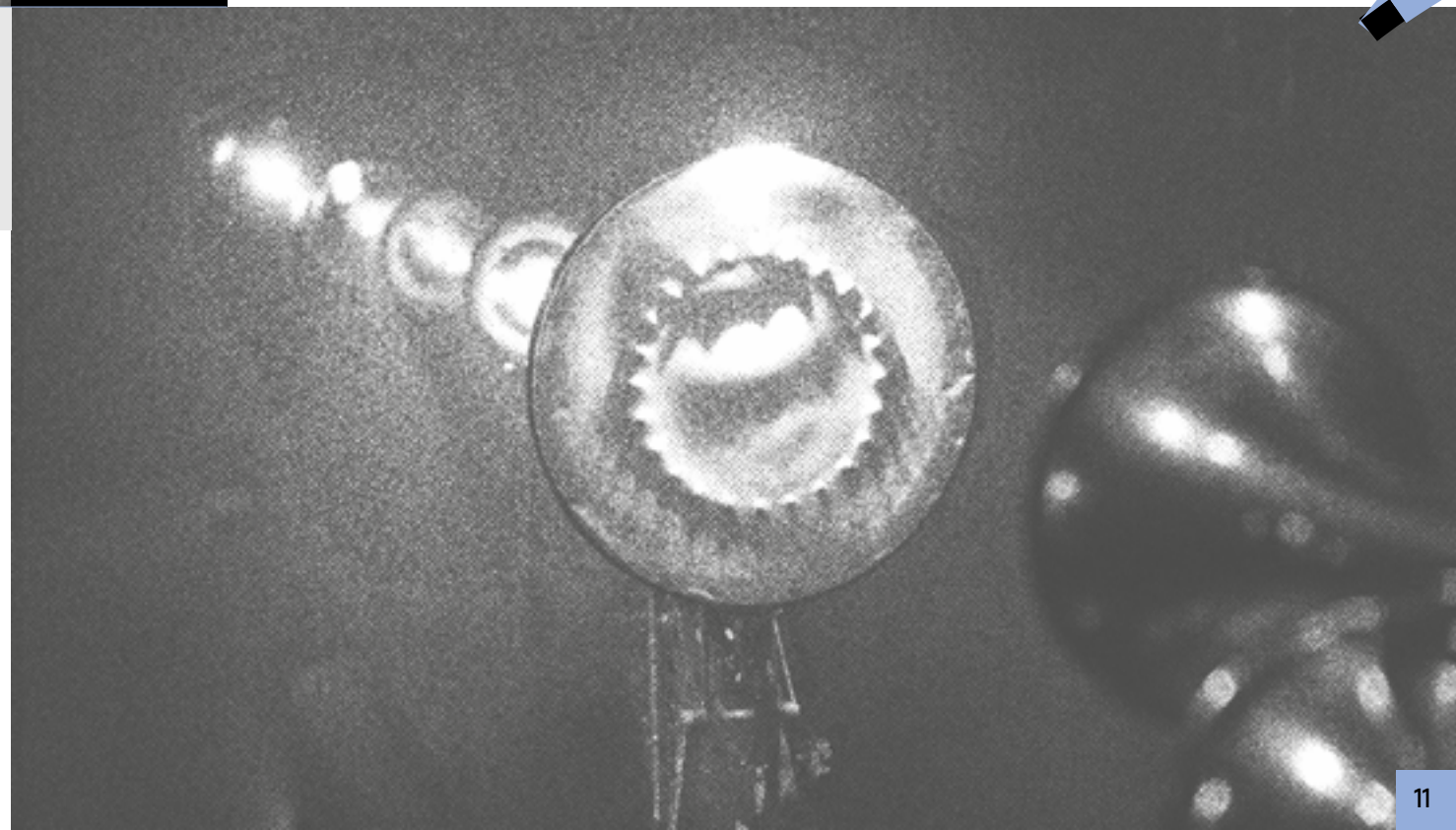
[Peter van Haaften is an interdisciplinary sound artist creating interactive artworks, kinetic sculptures, and live performances. His artistic practice musically reimagines the notion of the algorithm as a revealing process that can be observed in the behaviour of ordinary objects and everyday experience. In his most recent work, generative music procedures are tied to the gestural affordances of physical matter, creating a direct link between gesture, sound, and the algorithm.]

Garnet Willis est un artiste interdisciplinaire canadien, ingénieur du son, compositeur et constructeur d'instruments. Il combine design, travail du bois et du métal, ingénierie audio et électronique pour produire des œuvres qui explorent l'articulation entre forme matérielle, interface musicale et son. Sa pratique interroge l'ampleur du sensorium humain à travers une expérience perceptive directe : à l'échelle du corps – rythme, hauteur, texture, poids – comme une manière de « réensauvager » notre rapport au monde tangible.

[Garnet Willis is a Canadian interdisciplinary artist, audio engineer, composer, and instrument builder. Blending design, wood/metal fabrication, sound engineering, and electronics, he creates artworks that explore the interplay between physical form, musical interface, and sound. His practice investigates the breadth of human perception through direct : human-scale sensory experience—pitch, tempo, material and touch—often as a way to "rewild" how we relate to the physical world.]

Michael Montanaro est un artiste transdisciplinaire, reconnu pour son travail dans les domaines de la danse contemporaine, du théâtre, du cinéma et des médias interactifs. Artiste et professeur émérite, Montanaro se consacre à l'imagination, à la conception conceptuelle et à la création de projets visant à développer des manières innovantes et évolutives de mobiliser, de façon collaborative, les pratiques performatives et les technologies afin d'enrichir l'expérience interactive.

[Michael Montanaro is a trans-disciplinary artist who is known for his work in the fields of contemporary dance, theatre, film, and interactive media. As an artist and professor emeritus, Montanaro is dedicated to the envisioning, conceptual design and creation of projects focused on evolving innovative ways in which performative practices and technology can be used collaboratively to enhance the interactive experience.]



Inspirée des bestiaires médiévaux et des observations de notre planète à l'ère de l'Anthropocène, cette vidéo présente diverses créatures et objets hybrides contemporains, rassemblés en une collection au croisement des règnes animal, végétal, minéral et technologique. Une part croissante de ce que nous appelons « nature » est aujourd'hui artificialisée. De nouveaux spécimens émergent et coexistent avec nous, redéfinissant progressivement la composition même de notre milieu de vie. *Le Bestiaire de l'Anthropocène* cherche à saisir ce moment charnière où biosphère et technosphère se rejoignent pour former un corps composite inédit. Entre observation naturaliste, cabinet de curiosités et tentative de classification des conséquences des activités humaines, il dresse un portrait de l'artificialisation à l'échelle planétaire.

[Inspired by medieval bestiaries and by observations of our planet in the age of the Anthropocene, this video presents various contemporary hybrid creatures and objects, gathered into a collection at the intersection of the animal, plant, mineral, and technological realms. An increasing portion of what we call "nature" is now artificialized. New specimens are emerging and coexisting with us, gradually redefining the very composition of our living environment. The Bestiary of the Anthropocene seeks to capture this pivotal moment when the biosphere and the technosphere converge to form an unprecedented composite body. Between naturalistic observation, a cabinet of curiosities, and an attempt to classify the consequences of human activities, it portrays artificialization on a planetary scale.]

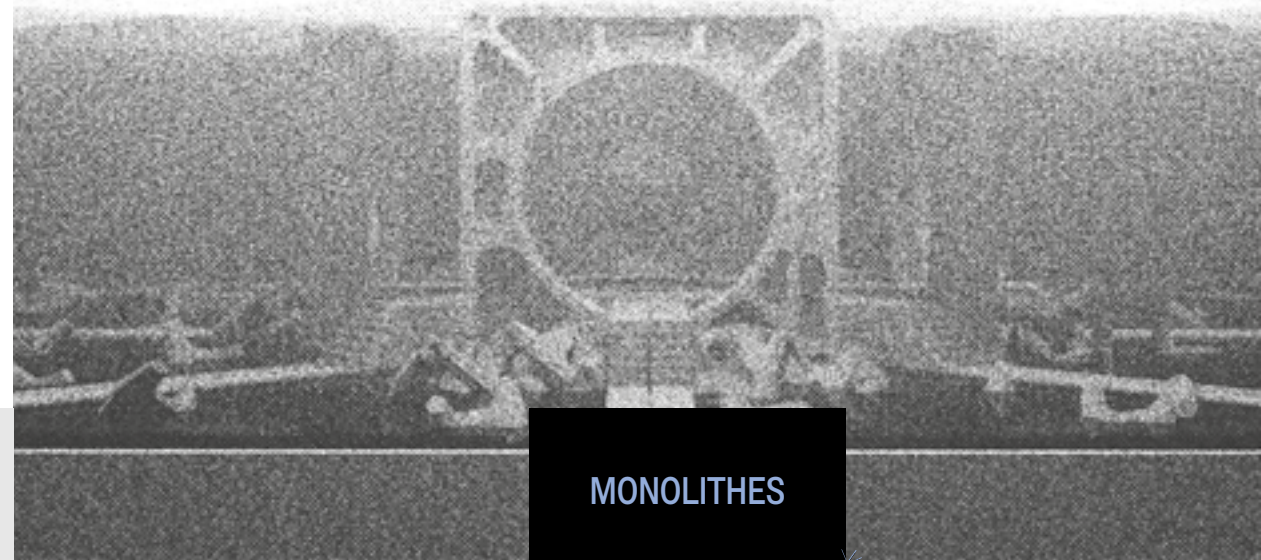
Imaginé par DISNOVATION.ORG, Nicolas Nova et Maria Roszkowska

BESTIAIRE DE L'ANTHROPOCÈNE



DISNOVATION.ORG développe depuis plus d'une décennie une pratique située à l'intersection de l'art contemporain, de la recherche et des cultures techniques. Le collectif conçoit des œuvres qui abordent des problématiques éco-sociales complexes sous forme d'expositions, d'installations, de publications et d'essais vidéo, articulées autour de l'énergie, de l'écologie et de l'économie. En croisant investigation artistique et analyse scientifique, il met en lumière les infrastructures matérielles, les régimes énergétiques et les systèmes de valeur qui structurent les sociétés contemporaines. Insrites dans une réflexion au long cours, ces œuvres constituent des outils critiques de reconfiguration des imaginaires collectifs. **DISNOVATION.ORG** a notamment coédité *A Bestiary of the Anthropocene*, un atlas des créatures hybrides d'origine anthropique, et *The Pirate Book*, une anthologie consacrée aux pratiques de circulation des contenus culturels.

[DISNOVATION.ORG has been developing, for over a decade, a practice situated at the intersection of contemporary art, research, and technical cultures. The collective creates works that address complex eco-social issues in the form of exhibitions, installations, publications, and video essays, centered around energy, ecology, and economy. By combining artistic investigation and scientific analysis, it highlights the material infrastructures, energy regimes, and value systems that structure contemporary societies. Embedded in long-term reflection, these works serve as critical tools for reconfiguring collective imaginaries. DISNOVATION.ORG notably co-edited A Bestiary of the Anthropocene, an atlas of hybrid creatures of anthropogenic origin, and The Pirate Book, an anthology dedicated to the circulation practices of cultural content.]



DISNOVATION.ORG

MONOLITHES

Monolithes est un ensemble de sculptures en béton créées à partir de déchets industriels en polystyrène, transformés par numérisation et processus numériques avant moulage. Chaque sculpture évolue en quatre états, révélant fissures, porosité et colonisation biologique. Installées dans un dispositif optique immersif, elles superposent lumières et reflets pour donner au béton une apparence vivante. Ainsi, l'œuvre propose un « reset » sensoriel, invitant à percevoir la mémoire enfouie du matériau et sa capacité à cohabiter avec la vie littorale.

Œuvre née du dialogue entre l'artiste Thomas Garnier et le chercheur Philippe Turcry (laboratoire LASIE, La Rochelle Université). Création exclusive du Festival ZERØ1, rendue possible grâce à une collaboration avec La Rochelle Université. Cette création s'inscrit dans le cadre du projet EXCELLR (PIA 4 « Excellences sous toutes ses formes ») et est financée dans le cadre de France 2030.

[Monolithes is a series of concrete sculptures created from industrial polystyrene waste, transformed through scanning and digital processes before casting. Each sculpture unfolds through four states, revealing cracks, porosity, and biological colonization. Installed within an immersive optical setup, they layer light and reflections to give the concrete a living appearance. The work thus proposes a sensory "reset," inviting viewers to perceive the material's buried memory and its capacity to coexist with coastal life.]

Born from a dialogue between artist Thomas Garnier and researcher Philippe Turcry (LASIE laboratory, La Rochelle Université). An exclusive creation for the ZERO1 Festival, made possible through a collaboration with La Rochelle Université. This work is produced within the framework of the EXCELLR project (PIA 4 "Excellence in all its forms") and is funded under France 2030.]

Thomas Garnier (FR)

Thomas Garnier, né en 1991, est un artiste contemporain et plasticien français, formé à l'architecture puis diplômé du Fresnoy. Son travail hybride explore les seuils entre ruine et utopie, mêlant sculpture, installation et technologies de pointe pour interroger la mémoire des espaces et des formes.

[Born in 1991, Thomas Garnier is a contemporary artist and French visual artist, trained in architecture then graduated from the Fresnoy. His hybrid work explores the thresholds between ruin and utopia, mixing sculpture, installation and cutting-edge technologies to question the memory of spaces and forms.]



Leave Space prend la forme d'une sphère armillaire qui matérialise le nombre et le type d'objets dans notre paysage spatial proche. Photographiée à un instant T (2023), elle révèle les débris invisibles à l'œil nu et les acteurs économiques responsables de cette pollution. Grâce à un mapping génératif et un environnement sonore, l'œuvre transforme les orbites basses et géostationnaires en un théâtre de conquête spatiale spéculative : le lancement de Spoutnik 1 (1957) devient le point de départ d'une domination symbolique contemporaine. À travers l'extrapolation des données, cette fiction questionne l'impact des activités humaines sur l'espace et le risque d'effondrement lié au Syndrome de Kessler.

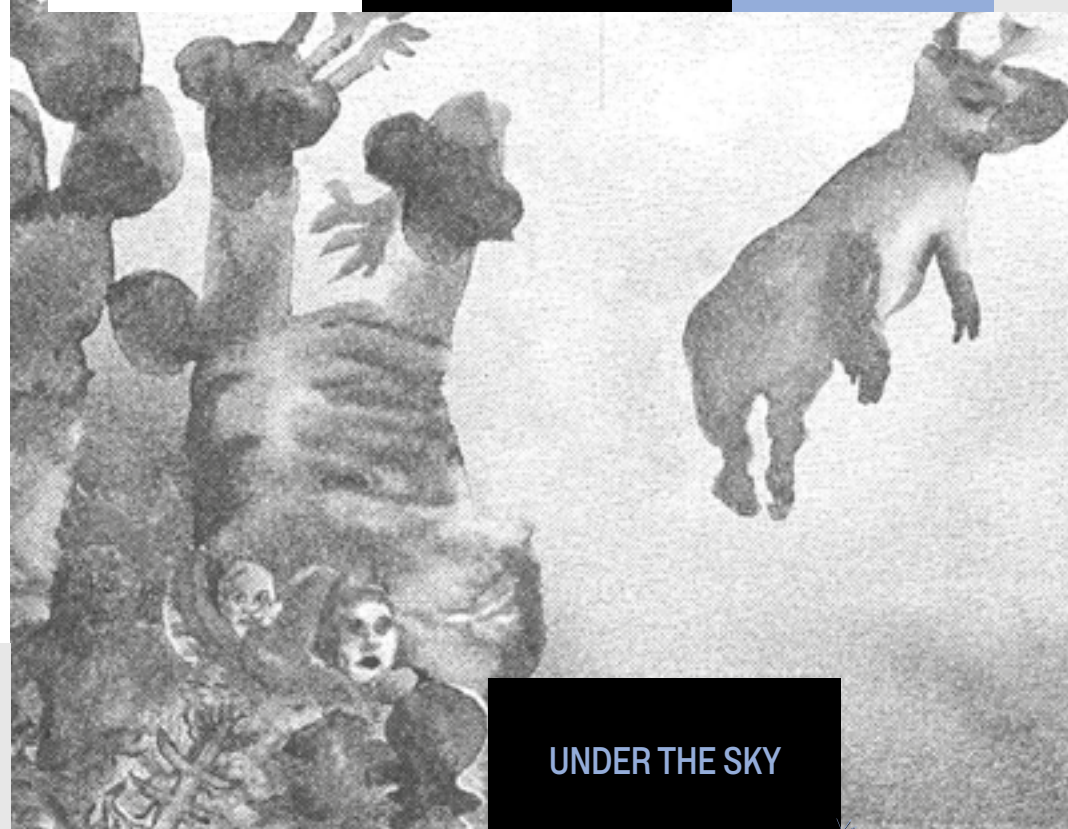
Leave Space takes the form of an armillary sphere that materializes the number and types of objects in our near-Earth space environment. Captured at a specific moment in time (2023), it reveals debris invisible to the naked eye and identifies the economic actors responsible for this pollution. Through generative mapping and a sound environment, the work turns low-Earth and geostationary orbits into a stage for speculative space conquest: the launch of Sputnik 1 (1957) becomes the starting point of a contemporary symbolic domination. By extrapolating data, this fiction questions the impact of human activities on space and the risk of collapse linked to the Kessler Syndrome.

LEAVE SPACE

Alessia Sanna (FR) &
Alexandre Weisser (FR)

Alessia Sanna est une artiste transdisciplinaire, elle explore la visualisation de données comme médium sculptural. Entre programmation, moulage et spatialisation sonore, elle matérialise la data. Ses environnements immersifs questionnent les récits contemporains à travers une poétique informationnelle.

Alessia Sanna is a transdisciplinary artist who explores data visualization as a sculptural medium. Combining programming, casting, and sound spatialization, she materializes data. Her immersive environments question contemporary narratives through an informational poetics.



UNDER THE SKY

Under the Sky de Jérémie Griffaud est une animation visuelle conçue comme une boucle qui plonge le spectateur dans un univers onirique où se croisent jardins édeniques, villes-îlots, mondes souterrains et cieux infinis. Fourmillant d'êtres hybrides aux gestes répétés, ce monde évoque un éternel retour sur soi et sur le temps : passé, présent et futur. Réalisée à partir de près de 300 dessins aquarellés numérisés et modélisés en 3D, l'œuvre mêle texture et profondeur pour inviter à habiter un espace poétique et multiple.

Under the Sky by Jérémie Griffaud is a visual animation designed as a looping sequence that immerses viewers in a dreamlike universe where Edenic gardens, island-cities, underground worlds, and infinite skies converge. Teeming with hybrid beings performing repeated gestures, this world evokes an eternal return to the self and to time—past, present, and future. Created from nearly 300 watercolor drawings that were digitized and modeled in 3D, the work blends texture and depth, inviting us to inhabit a poetic, multifaceted space.

Jérémie Griffaud (FR)

Jérémie Griffaud explore la place du spectateur dans des réalités hybrides mêlant virtuel et réel. Diplômé du Pavillon Bosio en 2017, il crée des environnements immersifs où le visiteur devient acteur. Son travail a été exposé internationalement et plusieurs fois récompensé.

Jérémie Griffaud explores the role of the spectator in hybrid realities blending virtual and real elements. A graduate of the Pavillon Bosio in 2017, he creates immersive environments where the visitor becomes an actor. His work has been exhibited internationally and has received multiple awards.



LIMINAL «CE QUI NOUS REVIENT»

Liminal «ce qui nous revient» est une installation vidéo immersive qui explore la tension entre effacement et réapparition à partir de récits et de documents d'archives liés à des traumatismes subis par des groupes identifiés. Elle s'appuie sur le cas des disparus de la dictature militaire argentine (1976-1983) et interroge la manière dont les technologies réactivent, interprètent ou déforment la mémoire collective. À travers archives, entretiens et productions visuelles, l'œuvre confronte trace documentaire et mémoire subjective. Ainsi, deux écrans dos à dos diffusent simultanément des narrations complémentaires, questionnant la plasticité du souvenir et la manière dont nous nous souvenons aujourd'hui.

[This work is an immersive video installation that explores the tension between erasure and reappearance through narratives and archival documents related to traumas experienced by identified groups. Drawing on the case of the desaparecidos of Argentina's military dictatorship (1976-1983), it examines how technologies reactivate, interpret, or distort collective memory. Through archives, interviews, and visual productions, the piece confronts documentary traces with subjective memory. Two back-to-back screens simultaneously present complementary narratives, questioning the plasticity of remembrance and the ways we remember today.]

Laurent Neyssensas (FR) & Frédéric de La Hogue (FR)

Laurent Neyssensas, pratiquant la photographie depuis les années 1980, explore la photographie contemporaine sous toutes ses formes, de la recherche scientifique à la création artistique. Son travail interroge usages, esthétiques et transmission des savoirs.

[Practicing photography since the 1980s, Laurent Neyssensas explores contemporary photography in all its forms, from scientific research to artistic creation. His work questions the uses, aesthetics and transmission of knowledge.]

Frédéric de La Hogue est un artiste dont la pratique se concentre sur les formes sonores et leurs interactions avec le visuel. Ses créations se manifestent sous diverses formes, notamment des pièces sonores, des partitions graphiques, des livrets et des dispositifs intermédias, invitant ainsi à une écoute du visible.

[Frédéric de La Hogue is an artist whose practice focuses on sound forms and their interactions with the visual. His creations manifest themselves in various forms, including sound pieces, graphic scores, booklets and multimedia devices, thus inviting a listening to the visible.]

Lola Rossi (FR) & Kris Hastings Raumli (NO)

CYBORG RITUALS

Cyborg Rituals plonge le public dans une cérémonie dirigée par une intelligence artificielle et performée en vidéoconférence par Lola Rossi et Kris Hastings. Inspiré de la mythologie norvégienne et de l'occultisme français du XIX^e siècle, le rituel transforme les artistes en avatars vivants, leurs gestes générant des projections « pop-up » au-dessus du public. Entre élévation spirituelle et simulation algorithmique, la performance explore les rituels contemporains virtuels et collectifs, questionnant nos liens aux émotions, à l'intuition et aux médiations non-humaines. L'IA agit comme guide et catalyseur, offrant un espace inédit d'exploration à l'ère du post-moderne cyborg.

[Cyborg Rituals immerses the audience in a ceremony led by an artificial intelligence and performed via videoconference by Lola Rossi and Kris Hastings. Drawing on Norse mythology and 19th-century French occultism, the ritual turns the artists into living avatars, their gestures generating "pop-up" projections above the audience. Suspended between spiritual elevation and algorithmic simulation, the performance explores contemporary virtual, collective rituals, questioning our relationships to emotion, intuition, and non-human forms of mediation. The AI acts as both guide and catalyst, opening up an unprecedented space for exploration in the era of the postmodern cyborg.]

Lola Rossi est une artiste à l'intersection des sciences cognitives et de l'image (films, installations, expériences immersives). Elle explore les états modifiés de conscience via arts numériques et techno-rituels, dans une démarche cyberféministe et de recherche-création.

[Lola Rossi is an artist at the intersection of cognitive sciences and image (films, installations, immersive experiences). She explores the modified states of consciousness through digital and techno-ritual arts, in a cyberfeminist and research-creation approach.]

Kris Hastings Raumli est un-e artiste et éducateur-ice en médias basé-e à Hamar, travaillant à l'intersection de l'art, des jeux vidéo et de l'intelligence artificielle. À travers la VR, l'illustration et les médias numériques, iel explore le potentiel éducatif du jeu, la conscience numérique et les enjeux éthiques liés aux technologies IA.

[Kris Hastings Raumli is an artist and media educator based in Hamar, working at the intersection of art, video games and artificial intelligence. Through VR, illustration and digital media, they explore the educational potential of gaming, digital awareness and ethical issues related to AI technologies.]

Diane Boivin, typographe et graphiste de l'affiche de cette 11ème édition du Festival ZERØ1, vous propose une immersion dans son «pôle R&D» qu'elle appelle avec amusement : son espace de recherche de graphiste auteurice. Elle aime développer, depuis la fin de ses études, la notion d'Ouvroir de Lecture Potentielle, héritée du mouvement littéraire OULIPO. Ce terrain approche le dessin typographique et l'illustration sous la contrainte formelle et narrative : ici une « deux en un affiche » se joue de vous avec son visage ambigu à double lecture, ici une série de stratigraphies fait s'accumuler des paroles de chansons. Là une affiche contient, en elle-même 2 séries de signes en une seule image. OULEPO est un terrain de jeu en étroite lien avec la littérature, la poésie et les sciences cognitives. Il questionne la notion de contrainte littéraire, de contrainte typographique et de processus de lecture et bien sûr, de décryptage des figures et des textes. Le processus qu'elle nous propose allonge le temps de lecture et, nous, les passants passifs devenons des lecteurs actifs !

[Diane Boivin, typographer and graphic designer of the poster for this 11th edition of the ZERØ1 festival, offers you an immersion in her «R&D pole» that she calls with amusement: her research space as an author graphic designer. She likes to develop, since the end of her studies, the notion of Potential Reading Book, inherited from the OULIPO literary movement. This field approaches typographic drawing and illustration under formal and narrative constraints: here a 'two in one poster' is playing with you with its ambiguous face with double reading, here a series of stratigraphies accumulates song lyrics and there a poster contains, in itself 2 series of signs in a single image. OULEPO is a playground closely linked to literature, poetry and cognitive sciences; it questions the notion of literary constraints, typographic constraints and reading processes and, finally and of course, the decryption of figures and texts. The process she offers us extends reading time and, we, passive passers-by become active readers!]

OULEPO - OUVROIR DE LECTURE POTENTIELLE

Diane Boivin, directrice artistique et typographe, fonde en 2024 son atelier à Nantes. Diplômée de la Haute école des Arts du Rhin, elle explore l'identité visuelle à travers le design graphique, la typographie et l'édition, mêlant expérimentation et réflexion sur la lecture.

[Diane Boivin, artistic director and typographer, founded her studio in Nantes in 2024. A graduate of the Haute école des Arts du Rhin, she explores visual identity through graphic design, typography and publishing, blending experimentation and reflection on reading.]

NO ME QUEDAN MÁS LÁGRIMAS (JE N'AI PLUS DE LARMES)

L'un des premiers gestes humains est de pleurer. Ce premier élan est un acte réflexe. Un peu plus tard apparaissent les pleurs émotionnels, essentiellement liés à la tristesse. Selon la science, les larmes de joie sont les dernières à être apprises. Le pleur émotionnel est une capacité que seuls les humains possèdent, disent certains. Et lorsqu'on parle de pleurer, on se réfère à cet acte par lequel les émotions se cristallisent en sécrétions oculaires. La dimension neuronale de la glande lacrymale est très complexe. Elle implique de nombreux éléments, mécanismes et synapses. Mais sa manifestation est ineffable et absolue. Dans sa simplicité se condense l'inexorabilité de la tristesse. La larme est un signe émis par notre corps. Elle est un indice, mais elle est aussi un véhicule : elle nous permet d'alléger la douleur, elle ouvre la possibilité de mécanismes de résilience. La larme est la manifestation de la souffrance, mais elle en est aussi le dépassement. Pleurer est un acte de guérison. Dans les larmes, la douleur et la beauté se confondent.

[One of the earliest human gestures is to cry. This first impulse is a reflex action. A little later come emotional tears, essentially linked to sadness. According to science, tears of joy are the last to be learned. Emotional crying is a capacity that only humans possess, some say. And when we speak of crying, we mean the act through which emotions crystallize into tears. The neural dimension of the lacrimal gland is highly complex. It involves many elements, mechanisms, and synapses. Yet its manifestation is ineffable and absolute. In its simplicity, the inexorability of sadness is condensed. A tear is a sign emitted by our body. It is an index, but it is also a vehicle: it allows us to ease pain and opens the possibility for mechanisms of resilience. The tear is the manifestation of suffering, but it is also its transcendence. Crying is an act of healing. In tears, pain and beauty become one.]

Mariela Yeregui (AR)

Mariela Yeregui, artiste électronique, développe des installations interactives, des installations vidéo, des œuvres de net art, des interventions dans l'espace public, des sculptures vidéo et des installations robotiques. Elle est titulaire d'une licence en arts (Université de Buenos Aires), diplômée de l'école de l'Institut national de la cinématographie, et détentrice d'un master en littérature (Université nationale de Côte d'Ivoire), avec une spécialisation en littérature africaine. Elle a été artiste en résidence au Hypermedia Studio (Université de Californie à Los Angeles), au Banff Centre for the Arts (Canada), au MECAD (Media Centre d'Art i Disseny, Barcelone, Espagne) et à la Stiftung Künstlerdorf Schöppingen (Allemagne). Elle est fondatrice et directrice du Master « Technologie et esthétique des arts électroniques » à l'Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentine). Elle est actuellement professeure à la Rhode Island School of Design.

[This electronic artist creates interactive installations, video installations, net art works, interventions in public spaces, video sculptures, and robotic installations. She holds a BA in Arts (University of Buenos Aires), graduated from the National Institute of Cinematography's school, and earned an MA in Literature (National University of Côte d'Ivoire), specialising in African literature. She has been an artist-in-residence at the Hypermedia Studio (University of California, Los Angeles), the Banff Centre for the Arts (Canada), MECAD (Media Centre d'Art i Disseny, Barcelona, Spain), and the Stiftung Künstlerdorf Schöppingen (Germany). She is the founder and director of the Master's programme "Technology and Aesthetics of Electronic Arts" at the Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina). She is currently a professor at the Rhode Island School of Design.]

AI AND THE ART OF HISTORICAL REINTERPRETATION

Avec **Ai and the Art of Historical Reinterpretation**, Claudia Larcher explore comment les technologies d'IA, notamment la génération d'images, peuvent réécrire l'histoire et combler ses lacunes. Le projet critique les biais de l'historiographie traditionnelle, marquée par des intérêts politiques et l'exclusion de groupes marginalisés, en particulier les personnes FLINTA (femmes, lesbiennes, intersexes, non binaires, trans et agenres). Ainsi, le projet ne se contente pas de produire des images fictives : il interroge la manière dont l'IA façonne notre vision du passé et, par extension, nos décisions futures. En réécrivant symboliquement l'histoire, Claudia Larcher met en lumière le pouvoir des données et propose une réflexion critique sur la mémoire collective à l'ère de l'intelligence artificielle.

[With Ai and the Art of Historical Reinterpretation, Claudia Larcher explores how AI technologies — especially image generation — can rewrite history and fill in its gaps. The project critiques the biases of traditional historiography, shaped by political interests and the exclusion of marginalized groups, particularly FLINTA people (female (or women), lesbian, intersex, non-binary, trans, agender). Rather than merely producing fictional images, it examines how AI shapes our view of the past and, by extension, our future decisions. By symbolically rewriting history, Claudia Larcher highlights the power of data and offers a critical reflection on collective memory in the age of artificial intelligence.]

Claudia Larcher (AT)

Claudia Larcher est une artiste, cinéaste expérimentale et chercheuse en IA basée à Vienne. Son travail explore la photographie, l'animation algorithmique et l'installation immersive, interrogeant la matérialité des données et l'intelligence artificielle dans l'art contemporain.

[Claudia Larcher is an artist, experimental filmmaker and AI researcher based in Vienna. His work explores photography, algorithmic animation and immersive installation, questioning the materiality of data and artificial intelligence in contemporary art.]

Dancing is in my Blood est une installation composée d'un bras mécanisé qui explore le mouvement comme langage. Antoine Birot anime trois sculptures articulées inspirées des pantographes et structures graphiques triangulées. Programés pour évoluer avec précision et délicatesse, les bras articulés dessinent un ballet mécanique qui évoque la danse et le souffle du vivant. Associés aux basses fréquences de synthétiseurs « homemade », les mouvements révèlent la beauté et la poésie du geste, offrant une expérience immersive où technique, sensibilité et chorégraphie se rencontrent.

En partenariat avec La Manufacture CDCN Nouvelle-Aquitaine Bordeaux · La Rochelle

[Dancing is in My Blood is an installation featuring a mechanized arm that explores movement as a language. Antoine Birot animates three articulated sculptures inspired by pantographs and triangulated graphic structures. Programmed to evolve with precision and delicacy, the articulated arms create a mechanical ballet that evokes dance and the breath of the living. Paired with the low frequencies of homemade synthesizers, the movements reveal the beauty and poetry of gesture, offering an immersive experience where technique, sensitivity, and choreography converge.]

In partnership with La Manufacture CDCN Nouvelle-Aquitaine Bordeaux · La Rochelle.

DANCING IS IN MY BLOOD

Antoine Birot est un artiste aux multiples facettes, qui relie les arts de la scène et les arts plastiques. Il crée des installations et sculptures mêlant mécanique et poésie, interrogeant notre époque avec sensibilité depuis son atelier en bord de Loire.

[Antoine Birot is a multifaceted artist, who connects the performing arts and visual arts. He creates installations and sculptures mixing mechanics and poetry, questioning our time with sensitivity from his workshop on the banks of the Loire.]

J'ai trouvé des fenêtres dans les murs est une installation/performance qui mêle art, mémoire et pensée décoloniale. Ces sculptures miniatures amplifient l'infime comme stratégie poétique pour révéler des histoires invisibilisées : récits de migration, de colonisation et de résistance nichés dans les plis de l'histoire officielle. L'œuvre interroge ainsi sur ce que signifie regarder une archive coloniale depuis le présent : non comme un dépôt neutre, mais comme un corps vivant qui respire les blessures, silences, effacements et possibilités. C'est un langage hybride où l'image pense, l'ombre écrit et le corps du spectateur complète le récit.

Œuvre conçue en collaboration par l'artiste Celestial Brizuela et la chercheuse Georgeta Bordea (L3i, La Rochelle Université). Assistance et rédaction : Carlos Domville. Création exclusive du Festival ZERØ1, rendue possible grâce à un partenariat avec La Rochelle Université. Cette création s'inscrit dans le cadre du projet EXCELLR (PIA 4 « Excellences sous toutes ses formes ») et est financée dans le cadre de France 2030.

[I Found Windows in the Walls is an installation and performance that brings together art, memory, and decolonial thought. These miniature sculptures amplify the infinitesimal as a poetic strategy to bring to light silenced histories: stories of migration, colonization, and resistance nestled in the folds of official history. The work asks what it means to look at a colonial archive from the present—not as a neutral repository, but as a living body that breathes wounds, silences, erasures, and possibilities. It unfolds as a hybrid language in which the image thinks, the shadow writes, and the spectator's body completes the narrative.]

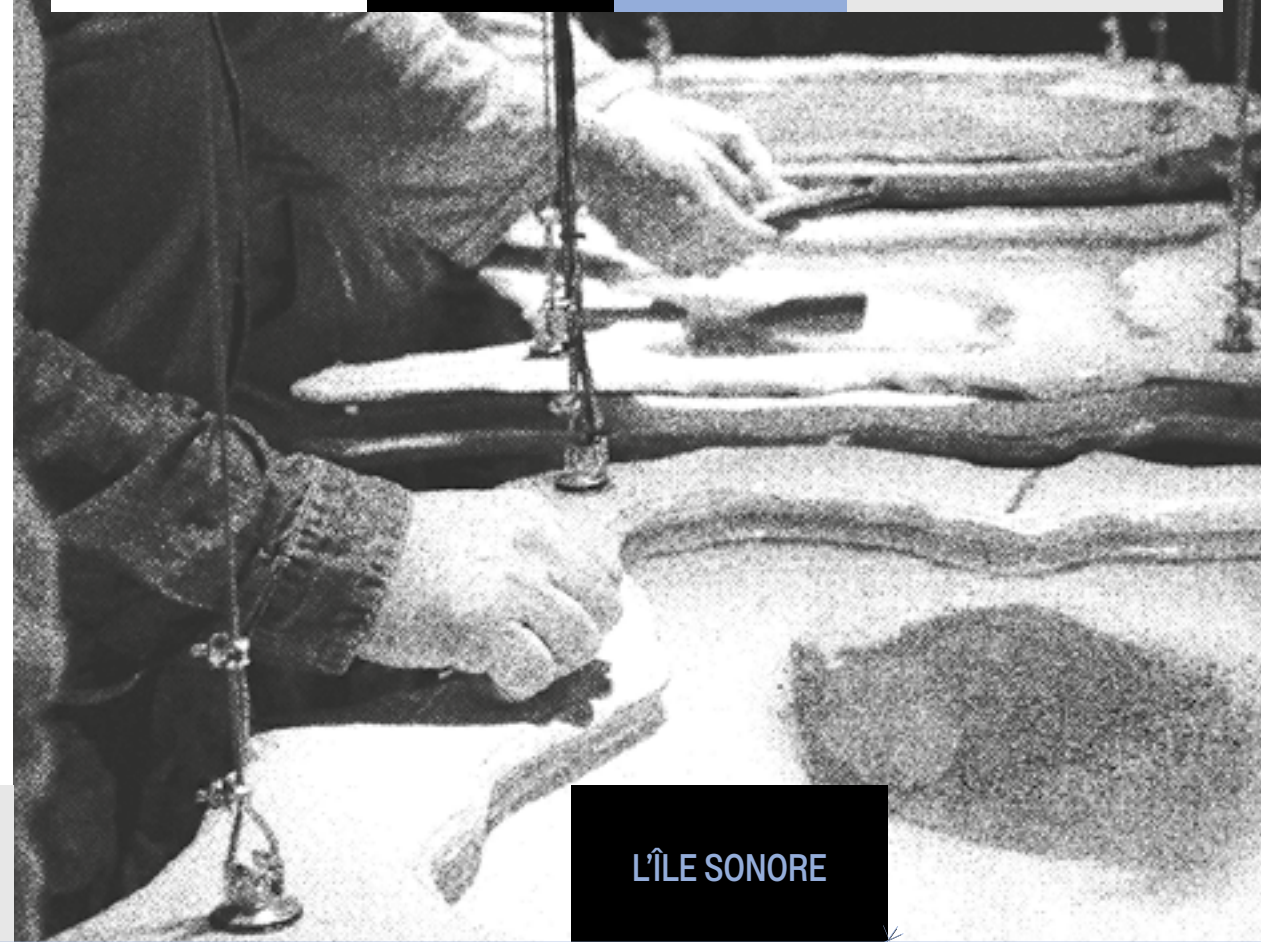
Developed as a collaboration between artist Celestial Brizuela and researcher Georgeta Bordea (L3i, La Rochelle Université). Assistance and writing: Carlos Domville. An exclusive creation for the ZERO1 Festival, made possible through a partnership with La Rochelle Université. This work is produced within the framework of the EXCELLR project (PIA 4 "Excellence in all its forms") and is funded under France 2030.



Celestial Brizuela est une artiste visuelle et animatrice en stop-motion née à Jujuy, en Argentine, et installée à Mexico depuis 2019. Son travail explore la création d'univers, la poésie visuelle et les miniatures, utilisant l'animation image par image, l'animation en prises de vues réelles, les maquettes et les arts visuels pour créer des paysages et donner vie aux objets.

[Celestial Brizuela is a visual artist and stop-motion animator born in Jujuy, Argentina, and based in Mexico City since 2019. Her work explores world-building, visual poetry, and miniatures, using frame-by-frame animation, live-action animation, models, and visual arts to create landscapes and bring objects to life.]

Celestial Brizuela (AR)



L'ÎLE SONORE

L'île sonore est une installation interactive qui imagine des îles émergentes façonnées par le son des villes côtières. Le public parcourt des archives et expérimente des îles-plateaux vibrantes, en manipulant le sable, il donne vie à ses propres formations sonores. Le son agit alors comme une matière à part entière, capable de transformer l'espace géographique. Ainsi, cette expérience immersive met en relation geste, vibration et territoire et fait de la participation du public le moteur même de l'œuvre.

[The Sound Island is an interactive installation that imagines emerging islands shaped by the sounds of coastal cities. Visitors explore archives and experience vibrating island-plateaus; by manipulating sand, they bring their own sonic formations to life. Sound becomes a material in its own right, capable of transforming geographic space. This immersive experience connects gesture, vibration, and territory, making audience participation the driving force of the work.]

Camila Proto (BR)

Camila Proto est une artiste, traductrice et chercheuse. Son travail explore la narration et l'écoute du monde à travers des installations multimédias, des sculptures participatives et des films-essais. Lauréate de plusieurs prix, elle expose internationalement.

[Camila Proto is an artist, translator, and researcher. Her work explores storytelling and listening to the world through multimedia installations, participatory sculptures, and essay films. A recipient of several awards, she exhibits internationally.]

J'AI TROUVÉ DES FENÊTRES DANS LES MURS



The Secret Life of Flowers de Julieta Tarraubella est une installation numérique où des écrans en mosaïque transforment le cycle floral en sculpture numérique. À travers photographie et expérimentation audiovisuelle, l'artiste capture la transformation silencieuse des fleurs, de l'éclosion à la mort, le dialogue entre les fleurs, l'espace qu'elles habitent et les êtres qui les entourent. La durée, le geste et la fragilité des fleurs sont ainsi traduits en données. L'œuvre interroge notre perception de la vie, du temps et de l'intimité, et montre comment la surveillance et la technologie modifient notre rapport au vivant.

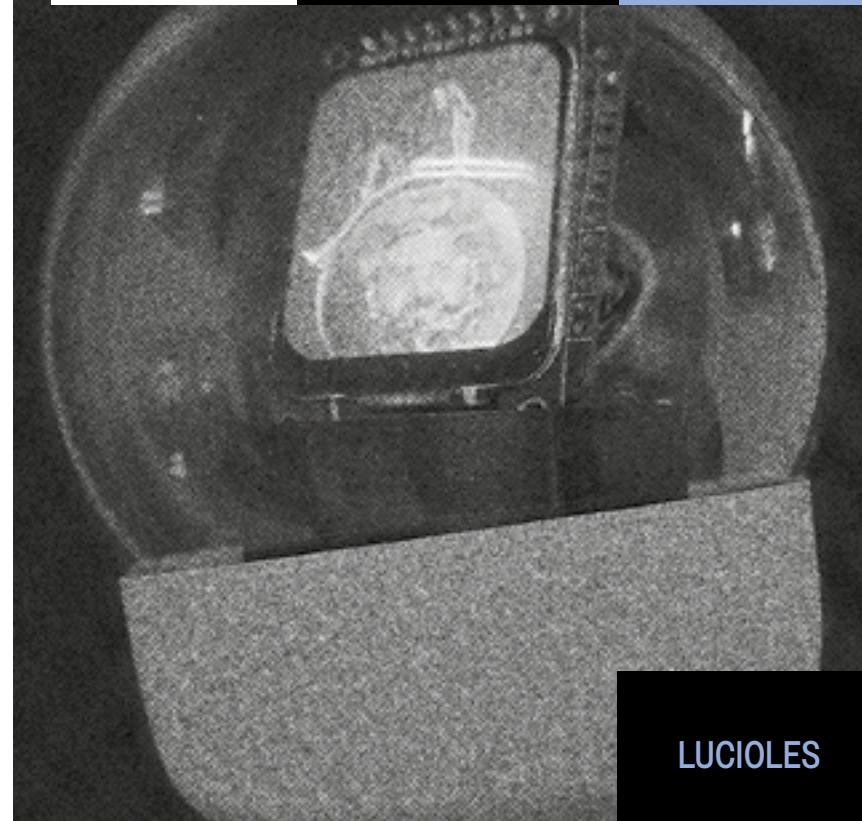
The Secret Life of Flowers by Julieta Tarraubella is a digital installation in which mosaic-like screens transform the floral cycle into a digital sculpture. Through photography and audiovisual experimentation, the artist captures the flowers' silent transformation, from bloom to death, the dialogue between the flowers, the space they inhabit, and the beings around them. Duration, gesture, and fragility are translated into data. The work questions our perception of life, time, and intimacy, showing how surveillance and technology reshape our relationship with the living.

Julieta Tarraubella diplômée en design de l'image et du son (UBA) et formée au programme de cinéma de l'Université Di Tella, elle explore les nouveaux médias. Lauréate de la Biennale d'Art Jeune de Buenos Aires (2019) et du prix de la Fondation Fortabat. Son œuvre, qui mêle photographie, vidéo et arts visuels, est régulièrement exposée dans des institutions majeures telles que le MAMBA, le CCK et le Museo MAR.

Graduated in image and sound design (UBA) and trained in the film program at Di Tella University, Julieta Tarraubella explores new media. Laureate of the Biennale d'Art Jeune de Buenos Aires (2019) and of the Fortabat Foundation prize. His work, which combines photography, video and visual arts, is regularly exhibited in major institutions such as the MAMBA, the CCK and the Museo MAR.

Julieta Tarraubella (PE/AR)

THE SECRET LIFE OF FLOWERS



LUCIOLES

Arthur Baude est passionné par l'image sous toutes ses formes. Issu d'une formation de designer graphique, il rencontre sur son chemin le collectif La Main, avec qui il a pu élaborer le versant artistique de son travail. Dans le même temps, il apprend en autodidacte l'électronique interactive. Cette expérience lui ouvre le monde des fablabs et autres maker spaces où il fait ses armes sur les machines de fabrication numérique. Ses travaux s'articulent autour de deux thèmes principaux : la création de micro univers qui occupent l'espace par la lumière et la création de machines sensibles.

Arthur Baude is passionate about the image in all its forms. After training as a graphic designer, he met on his way the collective La Main, with whom he was able to develop the artistic side of his work. At the same time, he learns interactive electronics through self-study. This experience opens up the world of fablabs and other maker spaces where he is learning about digital manufacturing machines. His works are structured around two main themes: the creation of micro universes that occupy space through light and the creation of sensitive machines.

Lucioles interroge les formes d'engagement sociaux et politique que peuvent déployer les communautés de fans de K-pop, en prenant pour point de départ un objet clé de cette culture : le Lightstick. Ce bâtonnet lumineux, objet commercial à l'effigie d'un groupe brandi lors des concerts, cristallise à lui seul toute l'ambivalence du mouvement K-pop, à la fois produit marketing calibré et berceau d'un fandom souvent engagé.

Le visiteur pénètre dans une forêt de lumières. Lightstick en main, il déambule au milieu de dizaines de bâtonnets rassemblés en bosquets d'une dizaine d'unités, qui matérialisent chacun un événement politique ou social précis, ancré dans une temporalité et une géographie particulière.

Œuvre conçue en collaboration par l'artiste Arthur Baude et le chercheur Sebastian Urioste (laboratoire PoLiCÉMIÉS, La Rochelle Université). Création exclusive du Festival ZERO1, rendue possible grâce à un partenariat avec La Rochelle Université. Cette création s'inscrit dans le cadre du projet EXCELLR (PIA 4 « Excellences sous toutes ses formes ») et est financée dans le cadre de France 2030.

Born from a collaboration with researcher Sebastian Santiago Urioste, the installation Lucioles examines the forms of social and political engagement that K-pop fan communities can develop, taking as its starting point a key object of this culture: the lightstick. This luminous baton, commercial merchandise bearing the image of a group and waved during concerts, embodies the full ambivalence of the K-pop phenomenon: at once a carefully calibrated marketing product and the cradle of a fandom that is often politically engaged.

The visitor enters a forest of lights. With a lightstick in hand, they wander among dozens of batons grouped into small clusters of about ten units, each representing a specific political or social event rooted in a particular time and place.

Developed as a collaboration between artist Arthur Baude and researcher Sebastian Urioste (PoLiCÉMIÉS research unit, La Rochelle Université). An exclusive creation for the ZERO1 Festival, made possible through a partnership with La Rochelle Université. This work is produced within the framework of the EXCELLR project (PIA 4 "Excellence in all its forms") and is funded under France 2030.





Journée professionnelle

L'intelligence artificielle reconfigure la manière dont les institutions patrimoniales et culturelles restaurent, documentent, reconstituent, interprètent et transmettent. Entre promesses (nouvelles narrations, nouveaux outils, nouvelles médiations) et risques (droits, transparence, biais, responsabilité, sobriété, provenance des données), une question devient centrale : quelles conditions de production et de diffusion permettent de faire de l'IA un levier culturel, sans fragiliser les exigences patrimoniales ?

[Artificial intelligence reconfigures the way heritage and cultural institutions restore, document, reconstruct, interpret and transmit. Between promises (new narratives, new tools, new mediations) and risks (rights, transparency, bias, responsibility, sobriety, source of data), one question becomes central: what conditions for production and dissemination make AI a cultural lever, without weakening the patrimonial requirements?]

NB : les déplacements entre lieux se font à pied, en groupe (le parcours fait partie du format : temps de discussion, mises en relation, continuité).

[Note: Travel between venues takes place on foot, as a group (the walk is part of the format: time for discussion, making connections, and maintaining continuity).]

MATIN

Ouverture par Jeanne Soccorsi (Coordinatrice générale du Festival ZERØ1 et Présidente de l'association S-LAB)

Conférence de Pascal Lievaux (Délégué adjoint à l'inspection, à la recherche et à l'innovation de la Direction générale du patrimoine et de l'architecture au Ministère de la Culture)

Table ronde : institutions patrimoniales et culturelles (retours d'expérience situés, contraintes, arbitrages)
Avec **Anne Le Gall** (TMNLab/Chaillot augmenté) modératrice de la table ronde, **Abla Benmiloud** (CMN) **Pauline Maslen** (Lascaux IV), **Anne Prugnon** (Universcience), **Gwenola Taithe** (Opéra de Paris) et **Pierre Lungheretti** (Directeur délégué du Théâtre Chaillot)

Œuvre in situ :

Claudia Larcher – *AI and the Art of Historical Reinterpretation*

Déjeuner réseau (Salle Mérichon) : espace privilégié d'échanges informels
Présentations pendant le déjeuner de studios et plateformes

HACNUM par Vianney Quignon, **Anima Lux** (La Rochelle), In-vivo (Agen), **Plateforme Chroniques** (Marseille) et **Plateforme Ambivalences** (Ouest France)

MIDI



APRÈS-MIDI

Maison Henri II

Lancement officiel ARS:FUTURA : commun européen de ressources et production pour la création émergente en environnement numérique (art & science)

Visite des expositions : œuvres des étudiants européens CAMPUS (édition 2026) - échanges avec les équipes

PORTE MAUBEC

02.04 - 06.04

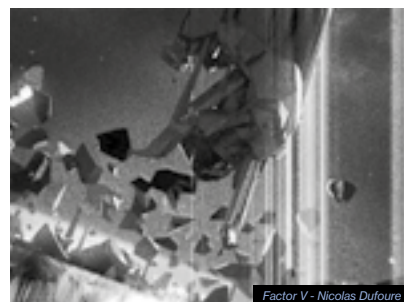
10h - 18h

FACTOR V

NICOLAS DUFOURE (FR)

Factor V explore les limites de l'existence à travers la chute brutale d'un personnage dans l'abîme de son propre corps. Métaphore de la fragilité de la vie, il se déploie en tableaux fragmentés, suspendus entre rêves et pensées, où souvenirs et visions se mêlent. Inspiré d'une expérience personnelle, il retrace une nuit en soins intensifs et la lutte contre une embolie pulmonaire diagnostiquée tardivement. Fruit d'un long travail introspectif, le film offre un voyage poétique et intense au cœur de la vulnérabilité humaine.

Factor V explores the limits of existence through the brutal plunge of a character into the abyss of their own body. A metaphor for life's fragility, it unfolds in fragmented tableaux suspended between dreams and thoughts, where memories and visions intertwine. Inspired by a personal experience, it recounts a night in intensive care and a fight against a pulmonary embolism diagnosed too late. The result of a long introspective process, the film offers a poetic and intense journey into the heart of human vulnerability.



Factor V - Nicolas Dufoure

Nicolas Dufoure artiste numérique et réalisateur indépendant depuis près de vingt ans, développe un travail situé à la croisée de l'image, de la lumière, du mapping et de la scénographie. Aujourd'hui, à l'aide d'outils de traitement en temps-réel, il s'intéresse de plus en plus aux notions d'interactivité, d'espace et de lumière.

Nicolas Dufoure, a digital artist and independent filmmaker for nearly twenty years, develops work at the intersection of image, light, mapping, and scenography. Today, using real-time processing tools, he is increasingly interested in the notions of interactivity, space, and light.

LA COURSIVE - SALLE DES RENCONTRES

02.04 - 06.04

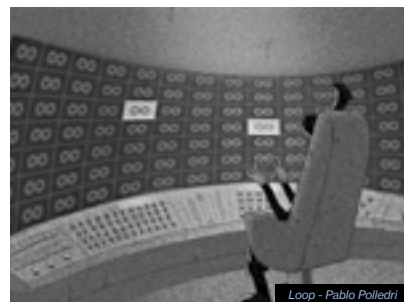
13h30 - 19h

LOOP

PABLO POLLEDRI (AR)

Loop est un film d'animation qui nous plonge dans une société où chaque individu répète inlassablement la même action. L'installation interroge la monotonie, la routine et le conditionnement des comportements humains. À travers cette répétition hypnotique, l'œuvre met en lumière les cycles invisibles qui structurent nos vies et questionne notre rapport à la liberté et à l'habitude.

Loop is an animated film that immerses us in a society where each individual endlessly repeats the same action. The installation explores monotony, routine, and the conditioning of human behavior. Through this hypnotic repetition, the work highlights the invisible cycles that structure our lives and questions our relationship to freedom and habit.



Loop - Pablo Polledri

CORP

PABLO POLLEDRI (AR)

Corp est un film d'animation mêlant ambition, exploitation de la main-d'œuvre, pollution environnementale, dégradation humaine, plus-value, corruption... et bien plus encore, dans le monde fascinant du libre marché !

Corp is an animated film that weaves together ambition, labor exploitation, environmental pollution, human degradation, surplus value, corruption—and much more—within the fascinating world of the free market!



Corp - Pablo Polledri

Pablo Polledri est un cinéaste indépendant argentin reconnu pour ses courts métrages d'animation primés à l'international. Il réalise, anime et illustre ses œuvres, diffusées dans de nombreux festivals. Il collabore aussi en tant que directeur et animateur freelance.

Pablo Polledri is an Argentinian independent filmmaker renowned for his internationally acclaimed animated short films. He directs, animates, and illustrates his works, which are screened at numerous festivals. He also collaborates as a freelance director and animator.

PROJECTION

LA COURSIVE - SALLE BLEUE

31.03

20h30 - 22h



VUES SUR LA JETÉE

TARIF UNIQUE 5€

Dans le cadre de sa 11^e édition placée sous le thème Reset, le festival ZERØ1 propose une projection du film-essai culte *La Jetée* de Chris Marker, œuvre emblématique du cinéma expérimental qui repense la narration et joue avec le temps et la mémoire. Cette exploration audacieuse du cinéma s'inscrit pleinement dans l'esprit de Reset, en invitant à réinventer nos perceptions et à questionner les formes établies.

Pour prolonger cet élan d'expérimentation, la projection sera suivie d'une sélection de courts-métrages réalisés par de jeunes artistes dans le cadre d'un appel à projet européen, inspirés par *La Jetée*. À l'image du film de Marker, ces créations explorent de nouvelles écritures et perspectives, offrant un terrain d'expression libre où le dialogue entre héritage et innovation devient possible.

Jury de l'appel à projets en partenariat avec le **Festival La Rochelle Cinéma**.

As part of its 11th edition under the theme Reset, the ZERØ1 festival presents a screening of the cult essay film La Jetée by Chris Marker—an iconic work of experimental cinema that rethinks narrative and plays with time and memory. This bold exploration of the cinematic form fully embodies the spirit of Reset, inviting audiences to reinvent their perceptions and question established conventions.

A screening of the cult essay film La Jetée by Chris Marker—an emblematic work of experimental cinema that rethinks narrative and plays with time and memory. Extending this spirit of experimentation, the screening will be followed by a selection of short films made by young artists in the context of a European call for projects, inspired by La Jetée. In Marker's wake, these works explore new forms of writing and perspective, offering a space for free expression where a dialogue between legacy and innovation can emerge.

Jury for the call for projects in partnership with the **Festival La Rochelle Cinéma**.

Courts-métrages

14:15

Guido Vilela

Image d'enfance

Cléo Samacher

La reine des rats

Lucie Gommichon

Le rêve ou la vie

Eloi Dollfus

Reste

Alice Richet, Doralou Guedes, Souad Malmont-Marchal, Lauryne Subileau

Rattus Rattus

Arthur Mollo

Terre +1000

Eva Rebours

Luccy

Yeonwoo Kim et Constance Frouard

Paper Boomerangs

Elodie Leray

12 novembre

Antea Tramontano

WHERE DO DEAD MALLS GO ?

STELLA JACOB (FR)

Co-créé avec Medulla.

Where Do Dead Malls Go? est un jeu d'exploration narratif autour du Daylight Mall, un centre commercial en cours d'abandon. Inspiré par l'esthétique PlayStation 1, *Where Do Dead Malls Go?* offre aux joueur-euse-s l'expérience transgressive de l'urbex mêlée à la responsabilité du futur de ces lieux. Co-auteur-ices et confondateur-ice-s du studio : Victor Meas, Alice David et Lotta Vernhettes.

La version présentée au Festival ZERØ1 est une démo partielle du jeu centrée autour d'un seul des personnages qui habiteront le futur Daylight Mall.

[Where Do Dead Malls Go? is a narrative exploration game set in the Daylight Mall, a shopping centre on the verge of abandonment. Inspired by PlayStation 1 aesthetics, Where Do Dead Malls Go? offers players a transgressive urbex-like experience, intertwined with the responsibility of imagining what might become of these spaces. Co-author and co-founder of the studio: Victor Meas, Alice David and Lotta Vernhettes.]

The version presented at the ZERØ1 Festival is a partial demo of the game centered around just one of the characters who will inhabit the future Daylight Mall.]

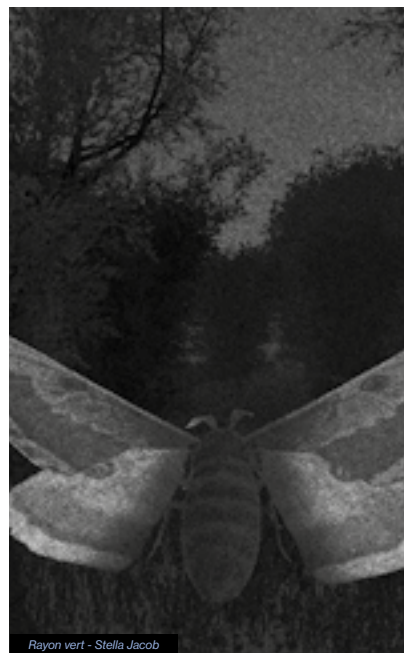
PLAYING THE GAME IS LETTING IT EXIST

STELLA JACOB (FR)

Projet réalisé avec l'apport de Jinho Laborde.

Ce jeu prend la forme d'un entretien d'embauche pour un poste de day trader. Le jeu explore l'ambiguïté entre la résistance physique et la résistance en tant qu'acte militant. L'entretien devient un test de « résistance à la violence », où l'ambition du joueur à réussir se heurte à la lente acceptation d'un système où la technologie elle-même alimente la violence.

[This game by Stella Jacob takes the form of a job interview for a day trader position. The game explores the ambiguity between physical resistance and resistance as a militant act. The interview becomes a test of "resistance to violence," where the player's ambition to succeed collides with the gradual acceptance of a system in which technology itself fuels violence.]



Rayon vert - Stella Jacob

RAYON VERT

STELLA JACOB (FR)

Rayon Vert est une expérience interactive fondée sur un geste d'écriture contraint. Le-la joueur-euse tape un texte dont il-elle ne choisit pas les mots, devenant l'auteur-riche apparent-e d'une voix qui lui échappe. À l'aube d'un jour nouveau, l'œuvre révèle un éclat de lucidité textuel, entre confession intime et prise de conscience face au monde. Cette voix traverse culpabilité et responsabilité, interrogeant notre rapport à ce qui ne nous appartient pas et notre place dans le monde.

[Rayon Vert is an interactive experience based on a constrained writing gesture. The player types a text without choosing the words, becoming the apparent author of a voice that escapes them. At the dawn of a new day, the work reveals a flash of textual lucidity, somewhere between intimate confession and an awakening to the world. This voice moves through guilt and responsibility, questioning our relationship to what does not belong to us and our place in the world.]

Stella Jacob est une artiste multimédia et game designer basée à Paris. A diplômée des Gobelins et ancienne collaboratrice de Diversion, sa pratique se déploie à travers le jeu vidéo, le film et les dispositifs interactifs, à la croisée de l'art numérique et des cultures vidéoludiques.

[Stella Jacob is a multimedia artist and game designer based in Paris. A graduate of Gobelins and former collaborator at Diversion, her practice spans video games, film, and interactive installations, at the intersection of digital art and gaming cultures.]

THE STANLEY PARABLE

GALACTIC CAFE

The Stanley Parable est un jeu d'exploration à la première personne où rien n'est jamais certain. Vous êtes Stanley, et pourtant pas vraiment. Vous suivez une histoire, ou la refusez. Vous faites des choix, ou pas. Le jeu se termine, et pourtant ne s'arrête jamais, dans une boucle où règles et liberté se confondent.

[The Stanley Parable is a first-person exploration game where nothing is ever certain. You are Stanley, and yet not really. You follow a story, or refuse it. You make choices, or you don't. The game ends, and yet never stops, looping endlessly as rules and freedom blur into one.]

ALL UNSAVED PROGRESS WILL BE LOST

MÉLANIE COURTINAT (FR)

All Unsaved Progress Will Be Lost est un voyage mélancolique dans une ville fantôme faite de béton et de brouillard, basé sur le témoignage d'une femme qui a refusé d'évacuer le village de sa ville natale après une terrible catastrophe.

[All Unsaved Progress Will Be Lost is a melancholic journey through a ghost town made of concrete and fog, based on the testimony of a woman who refused to evacuate her hometown village after a terrible disaster.]

Mélanie Courtinat est une artiste et directrice artistique basée à Paris. Elle crée des œuvres qui traversent le jeu vidéo, l'image de synthèse et la réalité virtuelle immersive, principalement conçues avec des moteurs en temps réel.

[Mélanie Courtinat (born 1993) is an artist and art director based in Paris. She creates works that intersect video games, computer-generated imagery, and immersive virtual reality, primarily designed with real-time engines.]

LIMBOPHOBIA

HSIEH WEN-YEE (TW)

Royaume du silence, la mort est immobile. La malveillance entoure, ILS choisissent de se cacher. **«LIMBOPHOBIA»** est le deuxième projet personnel VR du réalisateur Hsieh Wen-Yee, immergeant une fois de plus le public dans son esthétique sombre et intense. Le film se concentre sur la perte de perspicacité au sein de la société collective et sur la lutte entre les individus, qui se transforme en une expérience de perte d'équilibre, pour assister à l'anéantissement. Silencieux, mais plus intense et étrange.

[Realm of silence, death is motionless. Malice surrounds, THEY choose to hide. «LIMBOPHOBIA» is the second personal VR project by director Hsieh Wen-Yee, once again immersing the audience in his dark and intense aesthetic. The film focuses on the loss of insight within collective society and the struggle between individuals, which transforms into an experience of losing balance, witnessing annihilation. Silent, yet more intense and strange.]

Hsieh Wen-Yee est un jeune artiste taïwanais qui pose des questions sur la relation entre l'art visuel et l'architecture. Fasciné par les êtres surnaturels, ses œuvres reflètent les phénomènes sociaux et le mystère de la vie. Hsieh Wen-Yee s'est injecté dans des œuvres d'art, qui forment une ligne d'énergie questionnant l'état de l'individu face à l'environnement.

[Hsieh Wen-Yee, a young Taiwanese artist who explores the relationship between visual art and architecture. Fascinated by supernatural beings, his works reflect social phenomena and the mysteries of life. Hsieh Wen-Yee has inserted himself into his artworks, creating a line of energy that questions the state of the individual in relation to their environment.]

ITO MEIKYŪ

BORIS LABBÉ (FR)

Ito Meikyū est une expérience de réalité virtuelle qui se développe autour de références de l'histoire de l'art et de la littérature japonaise et se déploie comme une grande fresque sensorielle au fort potentiel émotionnel. L'espace virtuel déambulatoire permet d'accéder aux différentes scènes selon le hasard de nos propres choix.

[Ito Meikyū is a virtual reality experience built around references from the history of art and Japanese literature, unfolding as a vast sensory fresco with strong emotional impact. This walkable virtual space lets visitors access different scenes through the chance of their own choices.]

Boris Labbé né en 1987, vit et travaille dans le Sud-Ouest de la France. Artiste et cinéaste, il explore l'hybridation entre dessin, animation et arts numériques. Son œuvre, primée internationalement, est exposée, projetée et jouée dans de nombreux festivals et institutions.

[Boris Labbé, born in 1987, lives and works in the southwest of France. An artist and filmmaker, he explores the hybridization of drawing, animation, and digital arts. His internationally awarded work is exhibited, screened, and performed at numerous festivals and institutions.]

THE BOOK OF DISTANCE

RANDALL OKITA (CA/JP)

The Book of Distance est une expérience immersive en réalité virtuelle de Randall Okita qui retrace l'histoire de son grand-père, migrant japonais au Canada avant la Seconde Guerre mondiale. Entre archives, animation et interaction, l'œuvre explore la mémoire, le déracinement et la transmission, en rendant sensible une histoire à la fois intime et universelle.

[The Book of Distance is an immersive virtual reality experience by Randall Okita that traces the story of his grandfather, a Japanese migrant to Canada before World War II. Combining archival material, animation, and interaction, the work explores memory, displacement, and transmission, making tangible a story that is both intimate and universal.]

Randall Okita est un artiste et cinéaste canado-japonais reconnu pour son langage visuel riche et ses récits innovants. Lauréat de plus de vingt prix internationaux, il expose et projette ses œuvres dans le monde entier, explorant sans cesse de nouveaux territoires créatifs.

[Randall Okita is a Canadian-Japanese artist and filmmaker known for his rich visual language and innovative storytelling. Winner of more than twenty international awards, he exhibits and screens his works worldwide, continually exploring new creative territories.]

CAMPUS

RETROUVEZ L'INTÉGRALITÉ DES
OEUVRES DU PARCOURS CAMPUS
À LA **MAISON HENRI II** DU **2 AVRIL**
AU **5 AVRIL**, DE **14H À 19H**.

[FIND ALL THE WORKS OF THE
COURSE CAMPUS AT THE **MAISON**
HENRI II FROM **APRIL 2 TO APRIL 5**,
FROM **2 PM TO 7 PM.**]

Cette année, le festival ZERØ1 inaugure un tout nouvel espace : Campus. Pensé comme un véritable lieu d'échange et de rencontre, Campus a pour ambition de rassembler des étudiants en arts hybrides et numériques venus de différentes écoles et universités de différents pays. Cet espace mettra en lumière leurs créations, leurs démarches et leurs univers, en leur offrant une visibilité au sein du festival. Au-delà de l'exposition, Campus se veut un terrain d'expérimentation et d'apprentissage collectif : les participants pourront échanger avec des artistes confirmés et des étudiants internationaux, favorisant ainsi un dialogue entre les différentes approches artistiques et culturelles.

[This year, the ZERØ1 festival is launching a brand new space: Campus. Conceived as a true hub for exchange and encounters, Campus aims to bring together students in hybrid and digital arts from various schools and universities across different countries. This space will showcase their creations, their approaches, and their artistic worlds, offering them visibility within the festival. Beyond the exhibition, Campus is intended as a space for experimentation and collective learning: participants will be able to interact with established artists and international students, thus fostering dialogue between different artistic approaches and cultures.]

FILM AND TV SCHOOL OF THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS

PRAGUE, CZECH REPUBLIC

Le Centre d'études audiovisuelles (CAS) est un programme interdisciplinaire axé sur le film expérimental, la vidéo, le son et les médias numériques. Il combine la pratique artistique avec la théorie critique, encourageant les étudiants à explorer des formes contemporaines d'images en mouvement, des installations et des projets de recherche dans un environnement international de langue anglaise.

[The Center for Audiovisual Studies (CAS) is an interdisciplinary program focused on experimental film, video, sound, and digital media. It combines artistic practice with critical theory, encouraging students to explore contemporary moving-image forms, installation, and research-based projects within an international, English-language environment.]

SOFT DATA GÁBOR DÓKA (CZ)

Soft Data : Photographie, mémoire et décomposition matérielle, un projet de recherche artistique qui matérialise des traces numériques à travers des procédés photographiques. S'appuyant sur les théories de l'au-delà numérique et sur la matérialité posthumaine, le projet remet en cause l'idée d'une permanence du numérique en laissant la mémoire se dégrader matériellement.

[Soft Data: Photography, Memory, and Material Decay, an artistic research project that materializes digital traces through photographic processes. Drawing on digital afterlife theory and posthuman materiality, the project challenges assumptions of digital permanence by allowing memory to decay materially.]

THE SILENT RUNNERS FRANTIŠEK PONZER (CZ)

The Silent Runners est un essai audiovisuel qui explore l'usage de la prose mythologique comme outil d'interprétation du paysage contemporain, en se concentrant notamment sur sa colonisation par des émetteurs de forte puissance et des réseaux électriques. Les paradoxes du mouvement de Zénon soutiennent l'impossibilité du mouvement ; ils servent ici de prisme pour regarder le réseau apparemment statique, presque figé, des lignes électriques qui ponctuent notre environnement.

[This audiovisual essay explores the use of mythological prose as a tool for interpreting the contemporary landscape, with a particular focus on its colonization by high-power transmitters and electrical grids. Zeno's paradoxes of motion argue about the impossibility of movement, which serves as lens through which to view the seemingly static, frozen-like network of power lines that punctuates our environment.]

ARTIFICIAL DARKNESS JAKUB PAVLIK (CZ)

Artificial Darkness explore les limites de la vision machinique contemporaine en confrontant des caméras de smartphones à des conditions d'absence visuelle : obscurité, surfaces uniformes, espaces indéterminés. À travers une série de productions photographiques expérimentales, le projet révèle le bruit des capteurs, les artefacts de compression et les hallucinations algorithmiques comme matière esthétique, mettant au jour les processus décisionnels invisibles intégrés aux dispositifs d'imagerie du quotidien.

[The project explores the limits of contemporary machine vision by engaging smartphone cameras with conditions of visual absence, such as darkness, uniform surfaces, and indeterminate space. Through a series of experimental photographic outputs, the project reveals sensor noise, compression artifacts, and algorithmic hallucinations as aesthetic material, exposing the hidden decision-making processes embedded within everyday imaging devices.]

I LOVE YOUR CROOKED TEETH DENISA MÜLLEROVÁ (CZ)

I love your crooked teeth est une installation vidéo à deux canaux réalisée en animation 3D. Il s'agit d'une vidéo non narrative dans laquelle les erreurs, les glitches et les simulations défailtantes restent volontairement visibles. L'œuvre s'appuie sur la thèse en cours « Animation is Dead » de Denisa Müllerová. Elle est une ode à l'animation 3D à l'heure des vidéos d'IA parfaitement générées, et au processus imparfait, humain, qui les sous-tend.

[I love your crooked teeth is a two-channel video installation made using 3D animation. It is a non-narrative video where mistakes, glitches, and broken simulations remain visible. The work is based on the ongoing thesis «Animation is Dead» by Denisa Müllerová. The work is an ode to 3D animation in a time of perfectly generated AI videos, and to the imperfect, human process behind them.]

MINHO UNIVERSITY

BRAGA, PORTUGAL

Le Master en arts médiatiques (MMA) de l'Université du Minho, lancé en 2021/2022, est un programme interdisciplinaire de troisième cycle promu par le Département des sciences de la communication en collaboration avec les écoles d'ingénierie et d'architecture. Il combine l'art, les technologies numériques et la communication, offrant une formation avancée en art sonore, graphisme animé, animation, vidéo numérique, transmédia et art interactif à travers un modèle expérimental basé sur des projets. En partenariat avec Braga Media Arts, gnrartion, la mairie de Braga et le Teatro Circo, et soutenu par le statut de ville créative des arts médiatiques de l'UNESCO de Braga, le programme offre aux étudiants un fort engagement artistique et professionnel.

The Master in Media Arts (MMA) at the University of Minho, launched in 2021/2022, is an interdisciplinary postgraduate programme promoted by the Department of Communication Sciences in collaboration with the Schools of Engineering and Architecture. It combines art, digital technologies and communication, offering advanced training in sound art, motion graphics, animation, digital video, transmedia and interactive art through a project-based, experimental model. In partnership with Braga Media Arts, gnrartion, Braga City Council and Teatro Circo, and supported by Braga's UNESCO Creative City of Media Arts status, the programme provides students with strong artistic and professional engagement.



Universidade
do Minho

ZONE OF LANTENCY

VERÓNICA LOBO (PT) &
EDUARDO DA SILVA BRITO (PT)

Zone of Latency est une installation audiovisuelle générative conçue pour des écrans numériques en environnement urbain ou en espace d'exposition. L'œuvre introduit des variations visuelles lentes, presque imperceptibles, qui interrompent subtilement le rythme habituel d'un lieu, invitant à la pause et à une attention accrue. Le système fonctionne en continu et de manière autonome, sans début ni fin définis, et ne repose pas sur une interaction directe avec le public.

[Zone of Latency is a generative audiovisual installation designed for digital screens in urban environments or gallery spaces. The work introduces slow, almost imperceptible visual variations that subtly interrupt the habitual rhythm of a space, inviting pause and heightened attention. The system operates continuously and autonomously, without a defined beginning or end, and does not rely on direct audience interaction.]

O OUTRO QUE BATE

CARLOS A. CORREIA (PT) &
GUILHERME MARANHÃO (PT)

La reconstitution de **O Outro que Bate** déplace l'œuvre de la région du Minho vers un territoire profondément marqué par l'histoire maritime, commerciale et coloniale de la France. La performance débute par le son de la cloche locale, que l'on laisse résonner puis s'éteindre progressivement, afin de laisser place à une composition sonore électronique et à des gestes performatifs d'interruption, dans lesquels la coupure répétée de la voix produit un rythme faisant écho au propre battement de la cloche.

[The re-enactment of O Outro que Bate relocates the work from the Minho region to a territory deeply shaped by France's maritime, commercial, and colonial history. The performance begins with the sound of the local bell, which is allowed to resonate and gradually fade, making way for an electronic sound composition and performative gestures of interruption, in which the repeated cutting of the voice produces a rhythm that echoes the bell's own tolling.]

THE HUMAN TOUCH(ES)

EDUARDO DA SILVA BRITO (PT)

Qu'est-ce que le toucher humain à l'ère d'une numérisation omniprésente ? Que signifie le fait qu'une personne en touche une autre, à travers des interactions virtuelles ? Dans notre monde hyperconnecté, chacun-e laisse partout des empreintes numériques. Mais ce ne sont pas de simples traces : ce sont des pensées et des intentions, capables de toucher des personnes à distance et d'en laisser des effets durables.

[What is human touch in an age of ubiquitous digitalization? What does it mean when a person touches another, through virtual interactions? People leave their digital footprints all over our hyperconnected world. However, these are more than footprints. They are someone's thoughts and intentions; they are able to touch people from a distance and it can leave lasting effects.]

WHITE DWARF'S LULLABY

CARLOS A. CORREIA (PT) & DIANA GIL (PT)

White Dwarf's Lullaby est une composition chorale minimaliste qui explore l'entrelacement des humains, des machines et de la nature dans un contexte d'accélération technologique et de crise environnementale. Inspirée par la notion de Making Kin de Donna Haraway, l'œuvre propose une écoute fondée sur l'hybridité plutôt que sur l'exception humaine.

[White Dwarf's Lullaby is a minimalist choral composition exploring the entanglement of humans, machines, and nature in a time of technological acceleration and environmental crisis. Inspired by Donna Haraway's notion of Making Kin, the work invites a form of listening that embraces hybridity rather than human exceptionalism.]

OCASO – SLOWING DOWN THE VERTIGO

CARLOS A. CORREIA (PT) & DIANA GIL (PT)

Ocaso – Slowing Down the Vertigo est un paysage sonore vocal minimaliste élaboré à partir d'un enregistrement original d'un paysage naturel au coucher du soleil. L'œuvre réunit des sons environnementaux, oiseaux, insectes et autres présences animales, avec des éléments mécaniques tels que des voitures de passage et le bourdonnement lointain d'une autoroute, envisagés comme un même champ acoustique hybride.

[Ocaso – Slowing Down the Vertigo is a minimalist vocal soundscape built from an original sunset field recording. It brings together environmental sounds, birds, insects, and other animal presences, with machinic elements such as passing cars and the distant hum of a highway, treating them as a single hybrid acoustic field.]



A.E. (ARCHITECTURE ÉPHÉMÈRE)

ALICIA VIVANCOS SOLANO (ES),
SILVIA GARCÍA CRUZ (ES),
NORA GARCÉS PINA (ES) &
CASSANDRA DAYRAS (FR)

Ce projet propose une signalétique pensée comme un prolongement de l'identité visuelle du festival. À la fois fonctionnelle et expérimentale, elle guide les visiteurs à travers les différents lieux tout en participant à l'expérience esthétique et immersive du parcours.

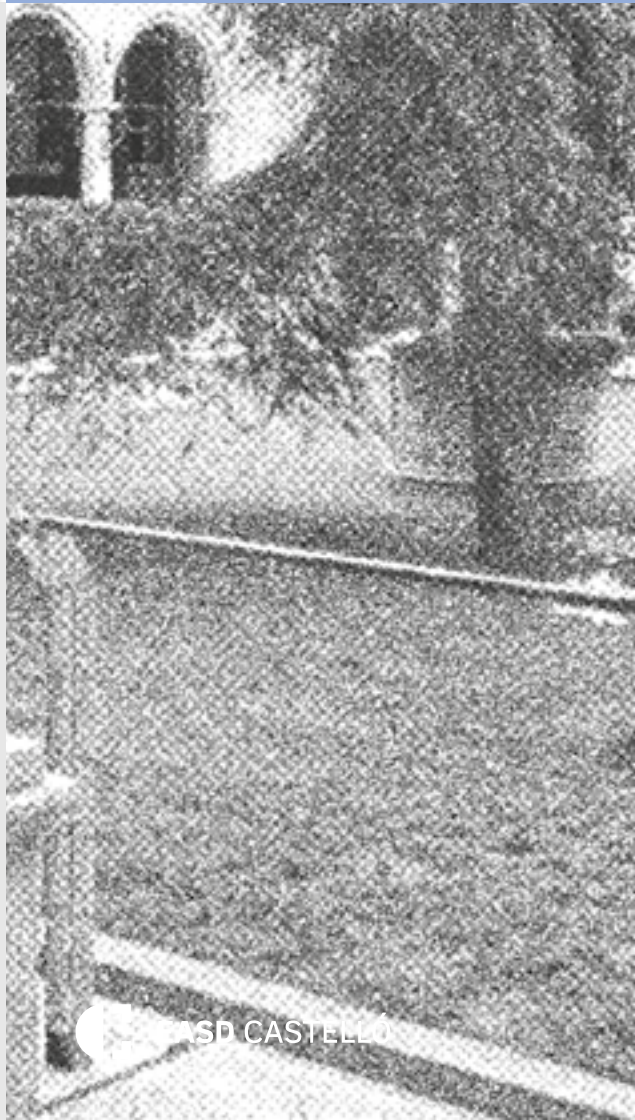
[This project proposes a signage system conceived as an extension of the festival's visual identity. Both functional and experimental, it guides visitors through the different venues while contributing to the aesthetic and immersive experience of the festival.]

SCHOOL OF ART AND DESIGN

CASTELLO, SPAIN

Le programme d'architecture éphémère forme des spécialistes qui peuvent travailler en tant que professionnels indépendants, en collaboration avec d'autres, ou en tant qu'employés, soit en développant des projets conçus par des professionnels de niveau supérieur, soit en exécutant leur propre travail à ce niveau (conception de stands de foire, expositions, chapiteaux, constructions démontables préfabriquées, structures spatiales légères en treillis, signalisation, mobilier urbain, etc.). Secteurs/métiers productifs : Concepteur de stands d'exposition ; Concepteur d'expositions ; Concepteur de décors pour le cinéma, la télévision, le théâtre et les spectacles musicaux ; Concepteur de structures temporaires : espaces publics, musées, kiosques, points d'information, etc.

[Ephemeral architecture program trains specialists who can work as independent professionals, in collaboration with others, or as employees, either developing projects designed by higher-level professionals or executing their own work at this level (design of trade fair stands, exhibitions, marquees, prefabricated demountable constructions, lightweight spatial lattice structures, signage, street furniture, etc.). Productive sectors/occupations; Trade fair stand designer; Exhibition designer; Designer of sets for film, television, theater, and musical performances; Designer of temporary structures: public spaces, museums, kiosks, information points, etc.]



ZEALAND ACADEMY OF TECHNOLOGIES AND BUSINESS

KØGE, DENMARK

Le diplôme AP en informatique et gestion – Développement du concept numérique à la Zealand Academy of Technologies and Business est un programme axé sur les professionnels situé à l'intersection de la technologie numérique, de la stratégie commerciale et de la conception de l'expérience utilisateur. Le programme offre aux étudiants des compétences en modèles commerciaux numériques, développement frontend, production de contenu, conception UX/UI, compréhension des données et marketing numérique. Structuré autour d'un apprentissage par projet et d'une collaboration étroite avec les partenaires de l'industrie, il met l'accent sur des cas concrets, des processus d'innovation et le travail en équipe interdisciplinaire. Un stage obligatoire et un projet final appliqué garantissent une forte adéquation avec les besoins du marché du travail, préparant les diplômés à développer, mettre en œuvre et gérer des concepts numériques dans des contextes commerciaux, créatifs et organisationnels.

[The AP Degree in IT and Management – Digital Concept Development at Zealand Academy of Technologies and Business is a professionally oriented programme situated at the intersection of digital technology, business strategy and user experience design. The programme equips students with competencies in digital business models, frontend development, content production, UX/UI design, data understanding and digital marketing. Structured around project-based learning and close collaboration with industry partners, it emphasises real-life cases, innovation processes and interdisciplinary teamwork. A compulsory internship and a final applied project ensure strong alignment with labour market needs, preparing graduates to develop, implement and manage digital concepts across commercial, creative and organisational contexts.]

DATASTRØMME

SOPHIE ANKJÆR ANDERSEN, SARA MØLLER ANDERSEN, MARIA NITZSCH BEINTHIN, LONG HAI DANG, DITTE MARIE KAMMER GRØN, ANN-SOFIE HANSEN, AUGUST SCHULTZ-JØRGENSEN, ALBERTE BISGAARD KARLQVIST, SOPHIE VON APPEN KLAUSEN, AYSE KOCOK, JONATHAN BÆLUM NØRBY NIELSEN, MARTINA CARLOTTA NORDLAND, CATHARINA FRØKOV DE MURASHKIN, SHEENA RYDAHL, ISABELLA CHRISTINE LIEBERKIND TVEDE, SONJA WILFING, CAMILLA BJARNØ WOLDEN AND HAMDİ ABDIRAHMAN YASIN.

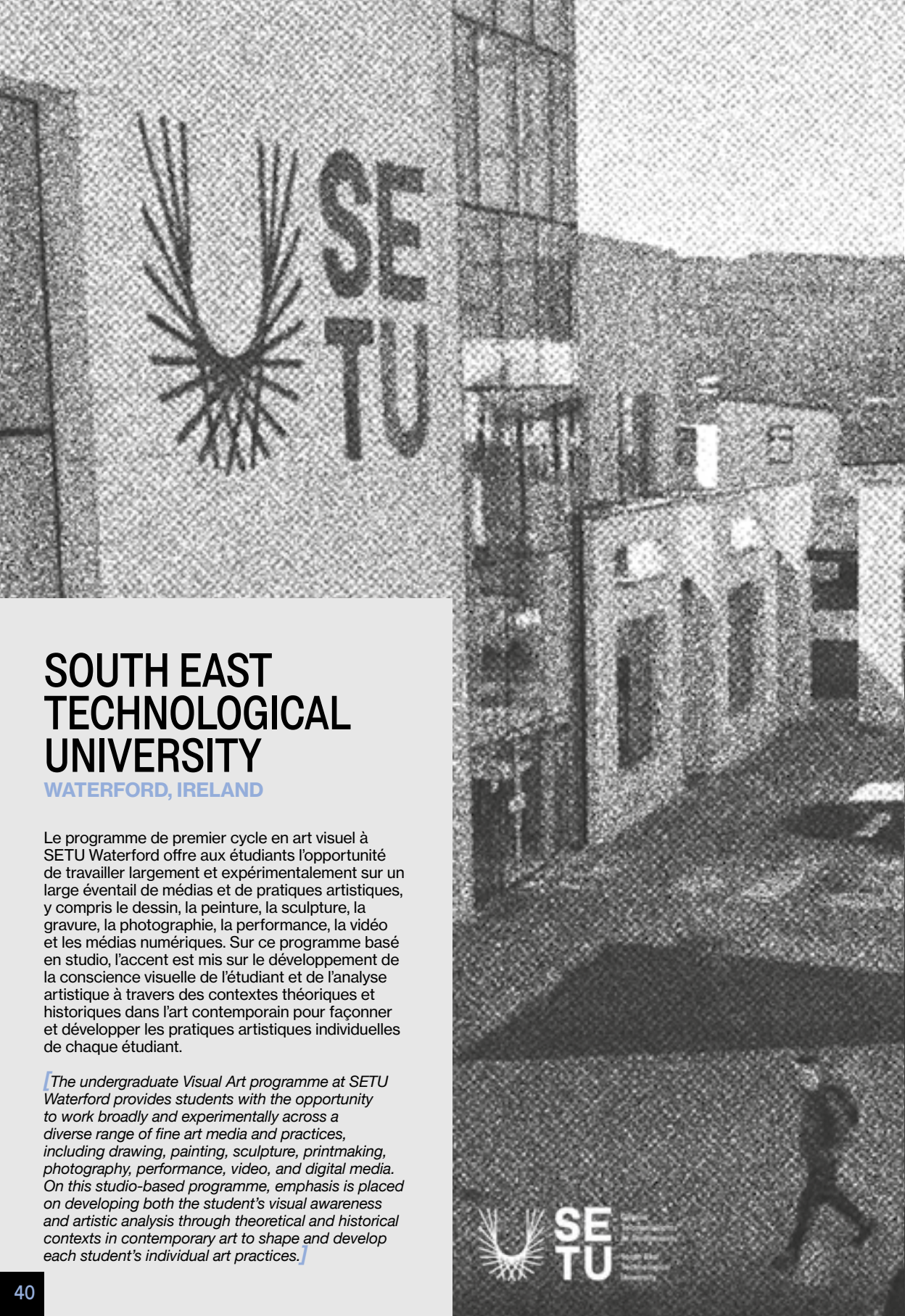
« Datastrømme » est un projet de visualisation de données en direct développé par des étudiants de Zealand - Université des sciences appliquées (DK). Tout au long du festival, les étudiants collecteront des données spécifiques aux sites auprès des visiteurs à l'aide d'observations, d'interventions et de questions. Ces impressions, allant des apparences et comportements aux perceptions du festival, seront traduites en structures narratives en temps réel.

Installée sur six arches architecturales de la Maison Henri II, la visualisation s'accroîtra progressivement au fur et à mesure que de nouvelles données seront collectées, formant un portrait vivant de l'expérience du festival. Le projet explore comment les données peuvent devenir narratives et atmosphériques, transformant le comportement et les interactions en une installation visuelle évolutive qui reflète la présence collective du public du festival.

['Datastrømme' is a live data-visualisation project developed by students from Zealand - University of Applied Sciences (DK). Throughout the festival, students will collect site-specific data from visitors using observations, interventions, and questions. These impressions - ranging from appearances and behaviors to perceptions of the festival - will be translated into real-time narrative structures.

Installed across six architectural arches of the Maison Henri II, the visualisation will gradually grow as new data is gathered, forming a living portrait of the festival experience. The project explores how data can become narrative and atmospheric, turning behaviour and interactions into an evolving visual installation that reflects the collective presence of the festival audience.]





SOUTH EAST TECHNOLOGICAL UNIVERSITY

WATERFORD, IRELAND

Le programme de premier cycle en art visuel à SETU Waterford offre aux étudiants l'opportunité de travailler largement et expérimentalement sur un large éventail de médias et de pratiques artistiques, y compris le dessin, la peinture, la sculpture, la gravure, la photographie, la performance, la vidéo et les médias numériques. Sur ce programme basé en studio, l'accent est mis sur le développement de la conscience visuelle de l'étudiant et de l'analyse artistique à travers des contextes théoriques et historiques dans l'art contemporain pour façonner et développer les pratiques artistiques individuelles de chaque étudiant.

The undergraduate Visual Art programme at SETU Waterford provides students with the opportunity to work broadly and experimentally across a diverse range of fine art media and practices, including drawing, painting, sculpture, printmaking, photography, performance, video, and digital media. On this studio-based programme, emphasis is placed on developing both the student's visual awareness and artistic analysis through theoretical and historical contexts in contemporary art to shape and develop each student's individual art practices.

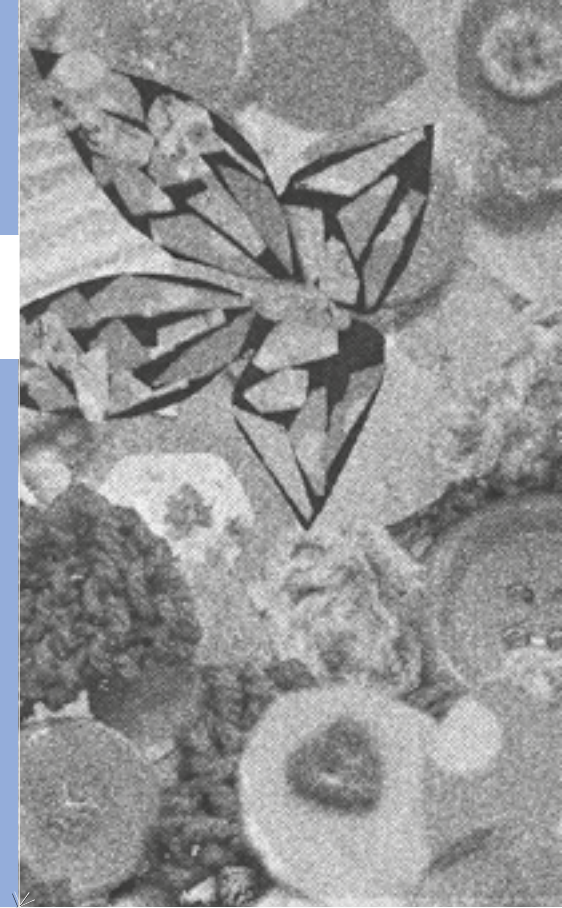


17 MINUTE FLOW WITH MAM ON A LADDER

EIMEAR POWER (IE)

Cette vidéo est une collaboration entre l'artiste et l'œuvre d'art lors d'une exploration incarnée du mouvement et de la forme. 17 Minute Flow with Mam on a Ladder documente l'artiste en mouvement, embrassé par ses dessins au fusain à grande échelle. Le travail est une manifestation de mois d'examen de la façon dont le corps et l'esprit se déplacent en tandem subconscient, avec un désir global de disséquer et d'afficher le mouvement comme une entité en soi. L'artiste est poussée à créer des œuvres qui la rapprochent du dévoilement de l'étendue de la puissance que son corps détient.

[This video is a collaboration between artist and artwork during an embodied exploration of movement and form. 17 Minute Flow with Mam on a Ladder documents the artist in motion, embraced by her large-scale charcoal drawings. The work is a manifestation of months of examining how the body and mind move in subconscious tandem, with an overarching desire to dissect and display movement as an entity in itself. The artist is driven to make work that brings her closer to unveiling the extent of the power that her body holds.]



AS YOU SEE IT

SADHBH DALY (IE)

Une courte vidéo en stop-motion de rêve avec des images colorées et enfantines pour stimuler les sens. Un paysage floral lumineux est juxtaposé au domestique et surréaliste, invitant à la contemplation dans le quotidien. La pièce utilise des matériaux tels que le papier coloré, les perles, les éléments tricotés, le tissu, la pâte à modeler et la peinture. Le spectateur est invité à prendre un moment pour « sortir » de la pièce.

[A short dreamy stop-motion video piece with colourful, childish imagery to stimulate the senses. Bright floral scenery is juxtaposed with the domestic and surreal, inviting contemplation in the everyday. The piece makes use of materials such as coloured paper, beads, knitted elements, fabric, plasticine, and paint. The viewer is invited to take a moment to «zone out» within the piece.]



MEMENTO MORI

JACK CONWELL (AU/DE)
DANIEL DONOVAN-ACHI (DE)
SELIN BEKCEKARAL (DE)

Memento Mori est un projet de jeu interactif qui aborde l'identité numérique, la surveillance et la persistance des traces de données après la mort. Les joueur-euse-s explorent un espace numérique, rencontrent de véritables fragments de données et se lancent dans la recherche de leurs propres enregistrements. Plutôt que de privilégier un gameplay traditionnel, le jeu propose une expérience narrative spatiale, oscillant entre le jeu et un engagement critique avec les infrastructures numériques. Le récit demeure volontairement ambigu quant à la mort, l'archivage et la résurrection des données. L'objectif n'est pas tant d'énoncer une vérité définitive que d'observer comment les personnes réagissent lorsqu'elles sont confrontées à leur double numérique.

[Memento Mori is an interactive game design project dealing with digital identity, surveillance and the persistence of data traces after death. Players explore a digital space, encountering real data fragments and embarking on a search for their own data records. Rather than focusing on traditional gameplay, the game provides a spatial narrative experience oscillating between play and critical engagement with digital infrastructures. The narrative deliberately remains ambiguous with regard to death, archiving and the resurrection of data. The focus is less on making a definitive statement than on observing how people react when confronted with their digital selves.]

TECHNICAL UNIVERSITY OF BERLIN

BERLIN, GERMANY

Avec le nouveau programme de master conjoint Design & Computation, l'Université technique de Berlin et l'Université des Arts de Berlin réagissent aux changements sociaux et technologiques rapides et à une culture académique de plus en plus dynamique. Grâce à ce programme, les deux universités travaillent en collaboration entre disciplines pour développer de nouveaux formats d'enseignement et de recherche. Les étudiants ont accès aux deux universités pour analyser, réfléchir de manière critique et créer dans un cadre interdisciplinaire de pointe.

[With the new joint master's program Design & Computation, Technical University Berlin and the University of Arts Berlin are responding to rapid social and technological change and an increasingly dynamic academic culture. Through this program, the two universities are working collaboratively across disciplines to develop new teaching and research formats. Students have access to both Universities to analyse, critically reflect and create within a cutting-edge, interdisciplinary.]

U.A.V. (UNARMED ART VEHICLE)

ALEXANDRE A. BIZRI (FR)
DANIEL DONOVAN-ACHI (DE)
FIONN HERON (US)

U.A.V. est une réinterprétation des drones comme moyens de pratique contre-institutionnelle, les détournant de leurs fondements et usages militaires et répressifs. S'appuyant sur la riche histoire contre-culturelle du graffiti et du street art, U.A.V. propose un écosystème facilitant une expression performative au sein d'une société toujours plus surveillée et réprimée. À travers cette œuvre, les artistes proposent un outil de contestation à celles et ceux qui souhaitent contrer le pouvoir dominant, via une approche open source qui abaisse les barrières techniques et discursives associées à ces technologies.

Pour le public, U.A.V. se présente comme une boîte à outils transportable, prête à l'emploi : les participant-e-s sont invité-e-s, via une interface sur tablette, à proposer des dessins et des lieux d'intervention, qui seront ensuite pulvérisés de manière autonome par l'U.A.V. Ce faisant, chacun-e contribue aussi à un corpus de formes potentielles d'expression contre-culturelle, réappropriables et remixables par les futur-e-s utilisateur-ice-s de l'œuvre, participant ainsi à l'évolution de son impact.

[U.A.V. is a reinterpretation of drones as means of counter-institutional practice, appropriating it away from its military and surveillance roots and current uses. Relying on the storied counter-cultural power of graffiti and street art, U.A.V. builds an ecosystem to power performative expression within an ever-more surveilled and restricted society. Through this work, the artists offer a tool of contestation to those that wish to counter dominant power, and does it through an open-source approach, lowering the technical and discursive barriers associated with it.]

To the audience, U.A.V. proposes a ready-to-use transportable toolbox, and asks the audience to propose drawings and locations of interests through a tablet interface, to be autonomously sprayed by the U.A.V. In so doing, the participant also contributes to a corpus of potential counter-cultural expression, re-appropriable and remixable for later users of the work, and contributing to its evolving impact.]

UR TRASH

LINUS ZIEGLER (DE)
FIONN HERON (US)
STEFAN MILIC (LU)

Ur Trash est une poubelle réinventée et « gadgetisée » qui prend vos déchets comme entrée et génère une représentation numérique 3D, destinée à persister dans une archive digitale composée d'autres éléments jetés. En transformant des artefacts physiques en traces numériques de déchets de données, l'objet agit à la fois comme une critique de la prolifération des dispositifs de l'Internet des objets et des services numériques, et du caractère gaspilleur de ces systèmes.

[A re-imagined, gadget-ified trashcan that takes ur trash as input and generates a digital 3D representation, which lives on in a digital archive of other discarded elements. By transforming physical artifacts into digital traces of data waste, it acts as both a critique of the increasing abundance of Internet-of-Things devices and digital services, and the wastefulness of such systems.]



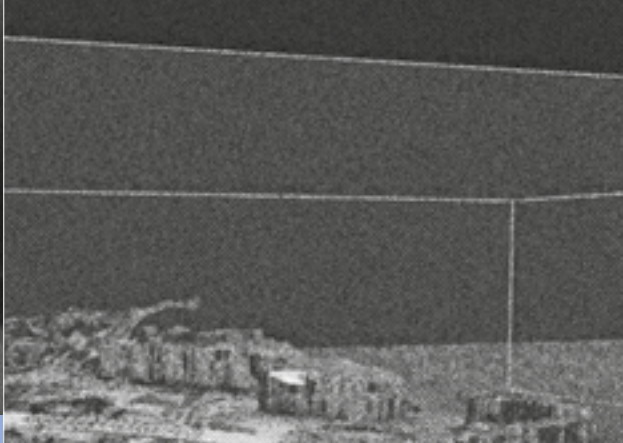
THE OCEAN
STEFAN YOVCHEV (BG)

The Ocean est un jeu vidéo qui plonge dans le monde souterrain, mystérieux et omniprésent, des courtiers en données. Des millions de points de données s'échangent chaque jour, de manière privée en pair à pair, selon des règles non écrites et instables. *The Ocean* renverse la perspective et pose la question suivante : quelles formes institutionnelles émergeraient si le courtage de données n'était pas un marché noir, mais un échange médiatisé et « légitime », comparable à la bourse ? Et si les jeux de données se négociaient comme des produits financiers ?

Dans cet univers spéculatif, les joueur-euse-s incarnent Keller, A., trader de données au service de la société fictive OmniQuant, une entité institutionnelle située à l'intersection du commerce des données et du développement technologique. L'expérience se déploie à travers deux interfaces : le dernier terminal de trading propriétaire d'OmniQuant, où l'on peut échanger des jeux de données, suivre les variations de prix et consulter des actualités pertinentes ; et un téléphone physique, par lequel le joueur reçoit des demandes de données de collègues comme de client-e-s. Le récit suit une journée de travail en apparence ordinaire, qui se déstabilise progressivement lorsqu'un nouveau client anonyme implique peu à peu Keller dans une quête profondément personnelle, à la recherche de réponses à des questions encore obscures.

[The Ocean is a video game which delves into the mysterious, omnipresent underworld of data brokers. Millions of data-points get exchanged daily on a private peer-to-peer basis governed by unwritten, volatile rules. The Ocean flips the script and asks the question: what institutional forms would emerge if data-brokerage were not a black-market but rather a mediated and "legitimate" exchange similar to the stock market? What if datasets were traded the same way financial products are?]

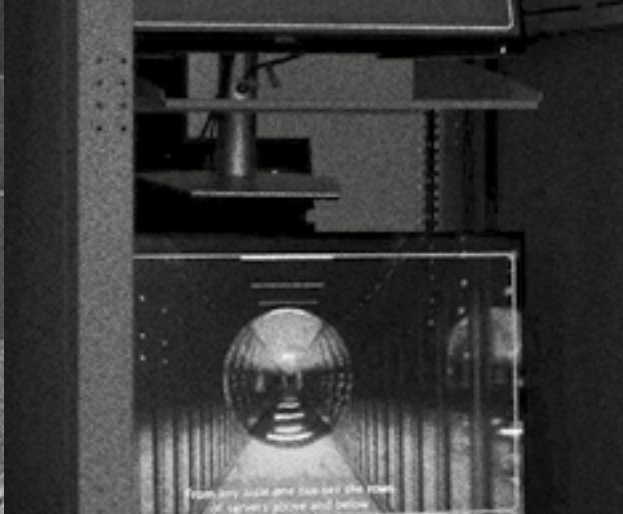
In this speculative world players take on the role of Keller, A., a data trader, working for the fictional OmniQuant corporation, an institutional entity operating at the nexus of both data commerce and technological development. The experience unfolds across two interfaces: OmniQuant's latest proprietary trading terminal, where users can trade datasets, track price movements, and read relevant news updates, and a physical telephone over which the player receives data requests from colleagues and clients alike. The story follows a seemingly routine workday which slowly destabilizes when a new, anonymous client gradually implicates Keller in a deeply personal search for answers to questions which remain unclear.]



ROUTE MAPPING
NATALYA BASHNYAK (UA/DE)
OTTO OSTERMAN (DE)

Route Mapping examine l'intersection entre guerre, simulation et cartographie à travers un prototype de carte des zones à risque dans des zones de combat. Il mobilise les outils de l'Ukraine War Archive (UWA) ainsi que des enregistrements vidéo de drones en open source, des géodonnées vérifiées, des techniques de reconstruction 3D (Gaussian splatting) et des outils géospatiaux tels qu'OpenStreetMap et BLOSM, afin de transformer des images aériennes en modèles spatiaux navigables. À plus long terme, le projet vise à combiner ces reconstructions avec des géodonnées vérifiées, en proposant la cartographie des zones à risque comme une méthodologie médico-légale (forensic) potentielle, susceptible de contribuer à accroître la sécurité des civils lors du retour dans des territoires d'après-guerre. Inspirée par des projets tels qu'OpenAerialMap, l'œuvre interroge également les limites d'accès aux données spatiales liées aux conflits. En raison de contraintes éthiques, juridiques et sécuritaires, le projet travaille exclusivement à partir de matériaux open source et ne peut pas s'appuyer sur des données de surveillance militaire. À titre de compromis, il explore l'usage de jeux de données anciens ou non actuels, lorsque cela s'avère techniquement utile, afin de faire progresser la recherche en reconstruction tout en évitant les risques liés à des informations contemporaines de première ligne.

[This project examines the intersection of war, simulation, and cartography through a prototype map of risk zones in combat areas. It uses Ukraine War Archive (UWA) tools and open-source drone video recordings, verified geodata, 3D reconstruction techniques (Gaussian splatting), and geospatial tools like OpenStreetMap and BLOSM to transform aerial imagery into navigable spatial models. In the long term, the project aims to combine these reconstructions with verified geodata, proposing risk zones mapping as a potential forensic methodology that could help increase civilian safety during the return to post-war territories. Inspired by projects such as OpenAerialMap, the work also reflects on the limits of access to conflict-related spatial data. Due to ethical, legal, and security constraints, the project works exclusively with open-source materials and cannot rely on military surveillance data. As a compromise, it explores the use of outdated or non-current datasets, where technically useful, to advance reconstruction research, while avoiding risks related to present-day front-line information.]



SICHERHEIT NEU DENKEN
MARIA KAMINSKA (PL)
BEN CHRIST (DE)
FERNANDA BRAUN SANTOS (DE/CL)

Sicherheit Neu Denken explore l'essor des systèmes de police prédictive, en examinant les logiques qui sous-tendent leur conception et leur adoption. L'œuvre analyse les risques associés à ces technologies, notamment de nouveaux types d'erreurs et de détournements liés à l'automatisation accrue de l'analyse des données, et questionne la manière dont l'objectif rationnel d'assurer la sécurité peut dériver vers des pratiques toujours plus opaques et complexes. Elle prend pour référence HessenData, un outil controversé d'analyse de données utilisé par la police du Land de Hesse, comme exemple de ces technologies émergentes. En combinant images générées par IA et images documentaires, l'œuvre tisse une narration spéculative à partir de fragments d'entretiens, de fiction littéraire, de documentation technique et de textes juridiques. La vidéo examine de manière critique le langage et l'esthétique des technologies de maintien de l'ordre fondées sur le big data, notamment la façon dont leurs concepteurs s'inspirent de la fantasy, de la science-fiction et de la culture populaire pour nommer et décrire leurs outils. Elle propose une réflexion sur la relation conflictuelle entre société et technologie, à travers une projection mythologique d'un futur proche.

[Sicherheit Neu Denken explores the rise of predictive policing systems, examining the reasoning behind their design and adoption. It examines the risks associated with these technologies, including new kinds of errors and misuse arising from increased automation in data analysis, and questions how the rational goal of ensuring safety can spiral into increasingly opaque and convoluted practices. The work references HessenData, a controversial data analysis tool used by the Hessian police, as an example of these emerging technologies. Using a mix of AI-generated imagery and documentary footage, the work blends fragments of interviews, literary fiction, technical documentation, and legal texts into a speculative narrative. The video critically examines the language and aesthetics of big data policing technologies, including how their creators draw inspiration from fantasy, science fiction, and pop culture to name and describe their tools. It reflects on the fraught relationship between society and technology through a mythological imagining of a near-future.]



THE ORESTEIA SYSTEM
AVA MARIA SIMONDS (US)
PAUL KRON (DE)

The Oresteia System est une performance de longue durée inscrite dans L'Orestie, la tragédie en trois volets d'Eschyle, écrite en 458 av. J.-C. En s'appuyant sur un jury multi-agents hébergé localement, composé de huit grands modèles de langage (chacun enrichi par une traduction différente de la pièce originale), la performance imagine la délibération juridique, laissée à l'origine hors champ, dans l'acte final, au moment où apparaît pour la première fois le procès par jury. Le système de jury fondé sur des LLM délibère dans le cadre conceptuel du passage d'une justice divine et rétributive vers un processus juridique humain, émergent et faillible. Les huit LLM, chacun nourri par une traduction différente de la pièce, interprètent l'œuvre et formulent leur avis sur l'issue que devrait avoir le procès. Ancré dans des recherches sur les systèmes multi-agents de LLM appliqués à l'évaluation juridique ainsi que dans la théorie de la performance, le système Oresteia cherche à mettre au jour et à interroger les notions d'imitation, de discours et de dissensus à l'intersection de ces deux champs de recherche.

[The Oresteia System is a long-duration performance within the three-part tragedy The Oresteia, by Aeschylus, written in 458 B.C. Using a locally hosted multi-agent jury composed of eight Large Language Models—each augmented by a different translation of the original play—the performance imagines the originally unwritten juridical deliberation in the final act, at the moment when the first trial by jury is introduced. The LLM jury system deliberates within the conceptual framework of the transition from retributive, divine justice to a newly emerging human, fallible juridical process. The 8 LLMs, each provided with a different translation of the play, interpret the play and contribute their opinions on what the outcome of the trial should be. Grounded in research on multi-agent LLM juridical evaluation systems and performance theory, the Oresteia System seeks to excavate and reflect upon imitation, discourse, and dissent across these two research fields.]

POINT INFOS ZERØ1

Le **QG du festival ZERØ1** existe enfin ! Place Barentin, le chalet vous accueille de 10h à 18h du 30 mars au 6 avril pour un point de rencontre et d'informations dédié au festival et à ses événements. Cette année, le festival inaugure également une boutique éphémère installée dans le chalet. Pour l'occasion, l'équipe a réalisé elle-même une série de créations en sérigraphie et en linogravure. Chaque pièce, unique, est conçue et personnalisée dans l'esprit des couleurs et de la direction artistique de cette édition.

[The ZERØ1 festival headquarters finally exists! Located on Place Barentin, the et chalet welcomes you from 10 a.m. to 6 p.m., from March 30 to April 6, as a meeting and information point dedicated to the festival and its events. This year, the festival is also inaugurating a pop-up shop at the chalet on Place Barentin in La Rochelle. For the occasion, the team has created a series of creations in silk screen and linocut. Each piece is unique, designed and personalized in the spirit of this edition's colors and artistic direction.]

Imaginé par l'association S-LAB en collaboration avec les étudiant·es et enseignant·es du Master Direction de projets audiovisuels et numériques, le Festival ZERØ1 explore les nouveaux imaginaires à travers des créations hybrides et les cultures numériques.

Chaque édition du Festival ZERØ1 s'articule autour d'une thématique fédératrice pensée comme un cadre de réflexion ouvert, permettant d'interroger les grandes mutations contemporaines à travers un dialogue entre les arts et les sciences. Cette thématique réunit l'ensemble du programme : expositions, rencontres, conférences, créations Arts & Sciences, actions pédagogiques et professionnelles.

RESET invite à questionner les notions de rupture, de réinitialisation et de reconfiguration, qu'elles soient technologiques, écologiques, sociales ou culturelles. Elle ouvre un espace critique et prospectif sur notre rapport aux systèmes, aux récits et aux futurs possibles.

[Imagined by the S-LAB association in collaboration with students and teachers of the Master's program in audiovisual and digital projects, the ZERØ1 Festival explores new imaginaries through hybrid creations and digital cultures.]

Each edition of the ZERØ1 Festival revolves around a unifying theme conceived as an open framework for reflection, allowing us to question major contemporary changes through a dialogue between the arts and sciences. This theme brings together the entire program: exhibitions, meetings, conferences, Arts & Sciences creations, educational and professional actions.

RESET invites to question the notions of rupture, reset and reconfiguration, whether technological, ecological, social or cultural. It opens a critical and prospective space on our relationship to systems, narratives, and possible futures.]

LE CONSENTEMENT / THE CONSENT

Doit être volontaire : CÉDER (face à l'insistance, la pression, le chantage affectif, etc.) N'EST PAS CONSENTIR / *Must be voluntary: GIVE UP (in the face of insistence, pressure, emotional blackmail, etc.) IS NOT CONSENTING.*

Doit être clair : L'ABSENCE DE REFUS ne vaut PAS CONSENTEMENT. En cas de doute, demandez ! *Must be clear: NO REFUSAL IS NOT CONSENT. When in doubt, ask!*

Doit être donné par une personne qui a la CAPACITÉ DE CONSENTIR : une personne très alcoolisée, endormie, inconsciente ou droguée n'est JAMAIS consentante / *Must be given by a person who has the CAPACITY TO CONSENT: a very alcoholic, sleepy, unconscious or drugged person is NEVER consenting.*

Doit être spécifique : il est donné À CHAQUE ÉTAPE ET À CHAQUE FOIS / *Must be specific: it is given EVERY STEP AND EVERY TIME.*

Est TOUJOURS RÉVOCABLE : on peut changer d'avis À N'IMPORTE QUEL MOMENT. / *Is ALWAYS revocable: one can change their mind AT ANY TIME.*



CAPSULES SONORES

« C'est quoi être un visiteur », « Qu'est-ce que l'art numérique ? », « Ça veut dire quoi Art & Science ? », « Le jeu vidéo c'est de l'art ? », « RESET, c'est-à-dire ? » : une série de capsules sonores invite petits et grands à observer, se questionner et construire leur propre regard sur les œuvres. Une expérience intergénérationnelle pour faire de chaque visiteur un explorateur curieux et actif.

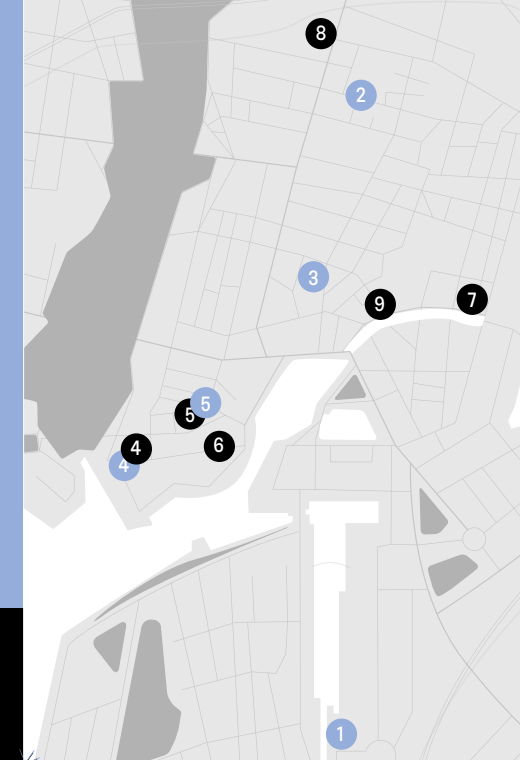
Dans le prolongement de cette démarche, les étudiants du master DPAN se sont également tournés vers le patrimoine rochelais.

La Coursive, le Muséum d'Histoire naturelle, la tour de la Lanterne, la tour de la Chaîne, la Porte Maubec ou encore la Chapelle des Dames Blanches deviennent à leur tour les supports d'une exploration sonore. Que peuvent encore nous révéler ces monuments et ces lieux familiers ? Que cachent-ils derrière ce que nous croyons déjà connaître d'eux ? À travers une série de capsules immersives, plusieurs voix s'élèvent pour raconter l'histoire de ces édifices, donner chair à leur mémoire et offrir une nouvelle manière d'écouter la ville.

[“What is it to be a visitor”, “What is digital art?”, “What does Art & Science mean?”, “Video games are art?”, “RESET, that is to say?” : a series of sound capsules invites young and old to observe, question themselves and build their own view on the works. An intergenerational experience to make each visitor a curious and active explorer.]

As an extension of this approach, the students of the DPAN master's also turned to the heritage of La Rochelle.

The Coursive, the Natural History Museum, the Lantern Tower, the Chain Tower, the Porte Maubec or even the Chapelle des Dames Blanches become in their turn the supports of a sound exploration. What else can these monuments and familiar places reveal to us? What do they hide behind what we already believe we know about them? Through a series of immersive capsules, several voices rise to tell the story of these buildings, give flesh to their memory and offer a new way to listen to the city.]



Explorer l'art numérique & Murmures patrimoniaux

1. Ça veut dire quoi Art & Science ? - Comm'on Lab
2. C'est quoi être un visiteur ? - CCN
3. RESET, c'est-à-dire ? - Hôtel de ville
4. Qu'est-ce que l'art numérique ? - Tour de la Lanterne
5. Le jeu vidéo, c'est de l'art - La Coursive
6. Tour de la chaîne
7. Porte Maubec
8. Muséum d'Histoire Naturelle
9. Chapelle des Dames Blanches

Caroline Gallais, Sarah Giovannelli, Doralou Guedes, Souad Malmont-Marchal, Adam Mourouvin, Ondine Levoy, Hippolyte Péraud, Maëline Quaissier, Eva Rebours, Alice Richet, Maelwenn Robin, Lauryne Subileau

