

L'ÉVÈNEMENT

Une façon originale de s'immerger dans les sciences numériques par le biais de démonstrations, d'ateliers participatifs et d'expositions d'œuvres numériques...

Cette année nous avons voulu nous poser la question d'un numérique plus responsable inspiré par les Low-Tech et une meilleure connaissance de l'impact de nos activités numériques.

Lors de cet évènement hors du commun, vous pourrez alors observer, admirer, pratiquer et débattre de façon ludique et originale !

LA PROGRAMMATION



DRAW BOT - MASSIF SONORE

Michel nous proposera une session de fabrication et d'utilisation de Drawbot (robots dessins) Le Drawbot est un robot autonome fabriqué à base de matériel de récupération qui dessine des spirales hypnotisantes !



ATELIER IMPRESSION 3D ET FABRICATION ARTISANALE DE SAVON - KKOGIS

Lors de cet atelier vous pourrez modéliser et imprimer un moule à savon personnalisé avec Arnaud Le Bot. Ensuite place à la confection artisanale et éco-responsable du savon naturel avec Katell Danvy. Un atelier 100 % DIY !



CAPTEURS D'AIR CITOYEN - ISKOL

Thibault Ayache nous propose de créer un boîtier pour capter l'air, qui permet de mesurer les taux de particules fines. Notamment les PM 2.5 et PM 10, qui sont les plus dangereuses pour la santé. Les participants repartiront avec leur boîtier qu'ils disposeront chez eux, dans leur environnement. Toutes les données collectées sont ensuite consultables en accès libre.



MASQUES AUGMENTÉS - PAR GUILLAUMIT

En lien avec l'installation "Livelyyy" de Guillaumit, les participant.e.s réalisent des masques originaux, en utilisant des gabarits qui sont librement personnalisables et transformables. Virginie animera cet atelier où chaque participant peut ainsi repartir avec son propre masque à découvrir en réalité augmentée, grâce à l'application « Carnaval Augmenté ».



LA PLANTE ÉMOJI - ANIMAKER

Vous oubliez tout le temps d'arroser votre plante, résultat elle finit par mourir ? A l'aide d'une carte Arduino, d'un capteur d'humidité et d'une matrice de LED, Antoine Tabet nous apprend à programmer notre plante pour qu'elle affiche un Emoji sourire ou un Emoji triste en fonction de son besoin d'eau.

BADGE À SOUDER - Fabien LE BERRE (Médiacentre)

Fabien vous apprendra à vous servir d'un fer à souder en soudant ensemble les différents composants d'un badge électronique clignotant en forme de fusée.

PROGRAMMER UN ROBOT - Meven MARTIN

Découvrir les robots et leurs capteurs, apprendre à coder facilement grâce à un logiciel ludique. Meven vous accompagnera dans vos premiers pas de programmeur ! L'intérêt de cet atelier est de découvrir les robots, leurs capteurs, l'interaction entre l'homme et la machine.



GRAVURE LASER - MR BOUT DE BOIS

Willy Le Beau, vous présentera la graveuse laser. Il vous expliquera le fonctionnement de cette machine numérique et réalisera des pièces originales sur bois.



PARTICUL-ART - PUNK SHEEP

Ce logiciel de démonstration scientifique met en avant la physique des particules. Sa prise en main intuitive invite les participants à réaliser de véritables tableaux numériques grâce à un simple clavier ou en positionnant sa main sur des capteurs. L'intérêt de cet atelier est de présenter les sciences par un biais graphique et artistique.



BRODERIE NUMÉRIQUE AGATHE MERCAT

Avec Agathe, devenez créateur le temps d'un atelier. Prise en main du logiciel de conception, découverte du fonctionnement d'une brodeuse numérique, repartez avec votre textile personnalisé.



MESURE TON IMPACT SUR LE CLIMAT

Quel est notre empreinte carbone individuelle ? Comment faire pour la réduire ? Isabelle vous aidera à répondre à ses questions grâce à un test à réaliser sur une application.



ÉCHANGES ET DISCUSSION AVEC LÉANDRE CHEVALIER

Léandre se fera un plaisir de venir à votre rencontre tout au long de l'évènement afin d'échanger avec vous sur le thème de l'évènement et recueillir vos avis et ce que cela fait naître dans votre réflexion.

LES ŒUVRES NUMÉRIQUES



RENCONTRES IMAGINAIRES SCÉNOCOSME

Le visiteur se retrouve face à un espace d'interaction signifié par un écran miroir. Celui-ci reflète son corps, son visage. Son reflet attire progressivement des mains et des visages virtuels qui tentent de le toucher, de le caresser, de le fuir, de l'attraper, de le surprendre... autant de comportements qui interrogent les relations que nous avons à l'autre.



COLLECTIF RÉCIF

Ulucé est une installation interactive créée par le Collectif Récif, lauréat de l'appel à projets Arts & Technologies 2016 lancé par Electroni[k]. À chacune des 13 toiles tendues la composant, est assigné un signal sonore et lumineux que le public active en touchant la toile. Les mains posées se multipliant, se construit alors une symphonie sonore et lumineuse, collective et improvisée.



UNES ANIMÉES - ÉLÈVES DU COLLÈGE DE CHÂTELAUDREN- PLOUAGAT

14 Unes animées du magazine Le Petit Echo de la Mode de 1929 réalisées dans le cadre d'un projet d'Education Artistique & Culturelle en partenariat avec le Médiacentre, le Centre de Ressources du Petit Echo de la Mode et Damien Barrachin, motion designer. Projet soutenu par le Département des Côtes d'Armor dans le cadre de l'appel à projet "construire le numérique en Côtes d'Armor"



SUBOCÉANA - IMMERSION TOOLS

Œuvres en réalité augmentée. Une expérience unique en son genre pour découvrir autrement la vie sous-marine et devenir un acteur plus attentif, plus averti et plus engagé !

LES EXPOSITIONS



UTOPIQUE ! - VITO

Découvrez le travail de Vito, architecte et urbaniste de formation, auteur de livres illustrés humoristiques traitant de notre relation sensible à la ville et au territoire. Dans ses dessins tirés de son ouvrage, Vito a imaginé un village low-tech ! Des propositions utopiques ? Vito ouvre le débat : Que sommes-nous prêts à sacrifier de notre confort matériel pour renouer avec la beauté du monde ?



REVOLT - CLÉMENT CHABOT

Si nous devons vraiment pédaler pour produire notre énergie, combien de temps faudrait-il y passer ? Retournez les cercles en bois pour connaître votre quotidien énergétique afin de découvrir vos consommations de tous les jours.



VÉLO GÉNÉRATRICE

Et si on pédalait justement ? Ce vélo-génératrice est équipé d'une génératrice, d'une puissance de 200 W, ce qui suffit par exemple pour alimenter une ampoule. Toute personne qui l'essayera pourra se rendre compte de l'effort nécessaire pour alimenter ne serait-ce qu'une ampoule ou recharger un téléphone.



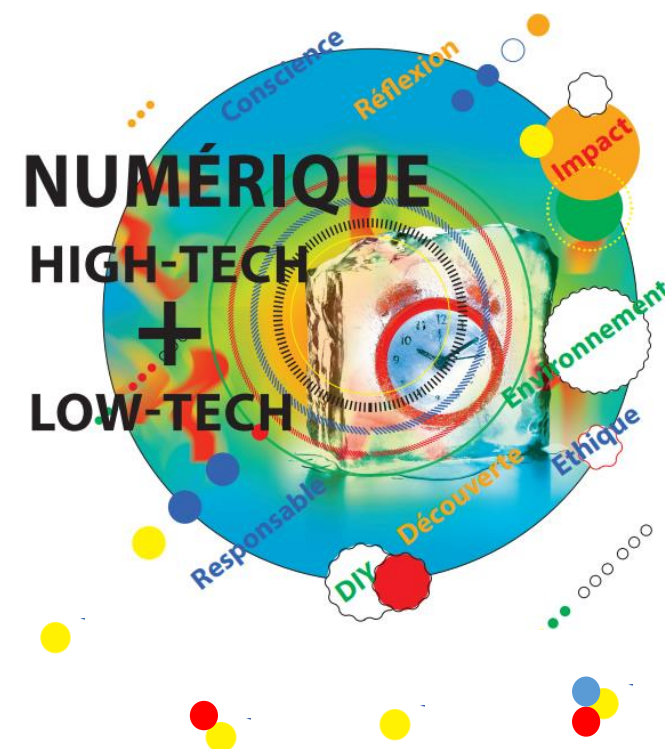
LIVELYYY - GUILLAUMIT

Grâce à la réalité augmentée, notre téléphone, tel un microscope, permettra de révéler l'invisible et de donner à voir la richesse cachée du vivant dissimulée dans la fresque de Guillaumit, nous invitant à prendre soin de ce joyeux ensemble.

*Évènement organisé par le Médiacentre,
Espace Public Numérique de Leff Armor communauté*

Le Petit Écho de la Mode, 2, rue du Maillet
22170 Châtaudren-Plouagat
Contacts et informations : 02.96.79.74.64
mediacentre@leffarmor.fr

SAMEDI 8 OCTOBRE 2022
ATELIERS - EXPOSITIONS -
DÉCOUVERTES - ŒUVRES NUMÉRIQUES



INFOS PRATIQUES

LE PETIT ECHO DE LA MODE
10H-12H30 / 14H-18H - GRATUIT
OUVERT À TOUS - 02 96 79 74 64