

Medina CyberCity

Kamel Ghabte — artiste numérique · Dossier complet de l'œuvre



Voir l'œuvre
en ligne

PRÉSENTATION

Marcher dans une médina qui n'existe pas encore

« Medina Cybercity » — la VR comme miroir d'une jeunesse en transition · 2024

« La médina n'est pas un décor folklorique. C'est une infrastructure de mémoire active. »

Artiste : Kamel Ghabte · **Année de l'œuvre :** 2024 · **Public :** tous publics, jeunesse · **Nature :** expérience VR immersive — exploration spatiale, mémoire urbaine augmentée · **Casque :** Meta Quest 3

L'expérience

Le visiteur enfle un **casque VR** et **entre dans la médina** — mais une médina augmentée, où l'architecture historique et les flux contemporains se **superposent** : couches d'archive et de données, ruelles reconfigurées, mémoires collectives activées par la présence du corps.

Le concept — la ville comme données vivantes

Medina CyberCity traite la médina non comme carte postale, mais comme **espace de données vivantes**. L'œuvre interroge **ce que la ville garde, ce qu'elle oublie, et ce que le corps retrouve** quand l'espace familier se révèle chargé de données invisibles. La médina traditionnelle y renaît en **ville cybernétique** — derbs anciens, néons, architecture spéculative : **miroir d'une jeunesse marocaine en transition**, ancrée dans l'héritage et tournée vers le futur.

Le dispositif

- Expérience **VR immersive** (Meta Quest 3), exploration spatiale libre.
- Souvent le **premier contact VR** de jeunes publics — fort potentiel de médiation.
- Rotation de groupes possible selon le nombre de casques.

Pour la Biennale Euro-Africa (Anfa Parc)

- **Casque : Meta Quest 3 — 1 (voire plus)** selon le parc de casques VR de l'**Institut Français Casablanca**.
- Espace **~2 à 3 m** (zone de jeu VR) · **réseau : non requis**.
- **Déjà au Maroc** — logistique légère.
- **Médiation assurée par l'Institut Français** (partenaire).

Pourquoi elle compte ici

Œuvre de **mémoire urbaine marocaine** et de **jeunesse**, Medina CyberCity parle directement au public casablançais et à la diaspora — patrimoine, transition, futur. Une immersion accessible qui fait de la médina un **récit partagé** entre les deux rives.

Medina CyberCity — Fiche technique

Artiste : Kamel Ghabte · **Année de l'œuvre :** 2024 **Nature :** installation VR immersive (standalone) — marcher dans une médina qui n'existe pas encore **Connexion réseau :** non requise

Matériel

Élément	Détail
Casque principal	1 × Meta Quest 3
Casque(s) supplémentaire(s)	1 (voire +) selon le modèle de casque VR disponible à l'Institut Français Casablanca
Valeur assurance casques	700 €

Espace

Paramètre	Valeur
Surface requise	2 à 3 m (espace debout ou assis, guardian VR)
Sol	Plat, dégagé

Électricité

- 1 prise 220V (recharge casque) · charge estimée < 50 W.
- 1 accès électrique + rallonge + multiprise.

Durée & langue

- 5 à 10 minutes par visiteur · expérience visuelle/spatiale (aucune langue requise).

Stockage & transport

- Œuvre stockée dans un garage sécurisé au Maroc.
- Transport aller-retour à la charge de l'organisateur : un transporteur récupère l'œuvre au garage, la dépose sur le lieu de l'événement (Anfa Parc, Casablanca) et la réachemine après l'événement. (*Tarif en cours de négociation.*)
- Installation : ~15 min (pose du casque + calibration guardian) · démontage : ~10 min · **montage dès le dimanche.**

Assurance

- Valeur d'assurance : 700 € (casques VR).

Option SDK Institut Français

Push de l'expérience dans les casques VR de l'Institut Français : à voir avec Ayoub (IF Casablanca).

Médiation

Assurée par l'**Institut Français** (partenaire de l'événement).

Medina CyberCity — Besoins de médiation

Public visé

Segment	Pertinence
Adultes tout public	— la médina en VR résonne fortement à Casablanca
Public casablancais	— mémoire urbaine locale, expérience du changement de la ville
Lycéens / étudiants	— VR, patrimoine urbain, numérique
Diaspora marocaine	— rapport à la médina comme espace mémoriel

Jauge et flux

- 1 casque : 1 visiteur à la fois
- Durée par session : **5 à 10 minutes**
- File d'attente à prévoir — prévoir signalétique + espace attente

Durée d'expérience

- **5 à 10 minutes** par visiteur

Encadrement recommandé

- 1 médiateur formé pour l'installation du casque + surveillance sécurité
- Casque désinfecté entre chaque visiteur

Langues

- Expérience **sans langue** (visuelle / spatiale uniquement)
- Médiation : FR / AR / EN

Sécurité

- Zone dégagée 3×3 m autour du visiteur avec casque
- Signalétique "Expérience VR — déconseillée aux personnes épileptiques"

Note Biennale — Répartition médiation (4 médiateurs)

M1 : DERB.EXE + ZELLIGE ARTCADE **M2** : KOUTCHI + Medina CyberCity **M3** : Le Cube Augmenté + Phyta **M4** : Lost Echo + Wind Echo Total requis : **4 médiateurs** sur la durée de la Biennale. **Installation dès le dimanche** (avant ouverture lundi 15 octobre).

Medina CyberCity — Fiche médiation

En une phrase

Medina CyberCity immerge le visiteur dans une médina marocaine en réalité virtuelle — un espace qui disparaît, documenté non par l'image mais par l'expérience.

Ce que le visiteur vit

1. Il enfle un casque VR (Oculus Quest 3, standalone, sans fil).
2. Il se retrouve dans une médina — ruelles, lumière filtrant par les moucharabiehs, bruits lointains.
3. Il navigue librement (5-10 min), explore les espaces.
4. Aucun texte, aucune langue — l'expérience est purement visuelle et spatiale.
5. Il retire le casque. La médina a disparu.

À expliquer / raconter

- Les médinas marocaines se transforment : des ruelles disparaissent, des usages s'éteignent. Medina CyberCity archive ce qui ne sera bientôt plus — non en photo, mais en expérience traversable.
- Il n'y a aucune langue dans l'expérience : elle est universelle, accessible à tous sans traduction.
- La médina dans le casque n'est pas une copie exacte : c'est une interprétation, une mémoire. Elle ne prétend pas être un document — elle prétend être une sensation.
- Le lien avec KOUTCHI et DERB.EXE : la médina traverse toute la pratique de Kamel Ghabte. Ici, on y entre physiquement (virtuellement).

Questions à poser au public

- **Enfants (8-12 ans)** : « Tu as reconnu quelque chose ? Ça ressemblait à un endroit que tu connais ? »
- **Ados (13-17 ans)** : « Comment on documente un lieu qui change ? Une photo suffit-elle ? »
- **Adultes** : « Quelle est la différence entre voir une photo d'un lieu et y être (virtuellement) ? Qu'est-ce que le corps comprend que l'œil ne voit pas ? »

Liens pédagogiques

Niveau	Matière	Lien
Primaire (CM)	Géographie + arts	La ville, le plan, les sens (sons, lumière, espace)
Collège	Histoire-géo + techno	Urbanisme, patrimoine, réalité virtuelle
Lycée	Philo + arts + SNT	Mémoire et virtualité, document vs expérience, éthique de la reconstitution

Public & jauge

- Recommandé dès 8 ans (VR)
- 1 visiteur à la fois par casque
- Durée : 5-10 min

- Aucune compétence linguistique requise

CARTEL D'EXPOSITION (FR)

Français

Medina CyberCity Kamel Ghabte · 2024 Installation VR — expérience immersive (Meta Quest 3), mémoire urbaine augmentée

Marcher dans une médina qui n'existe pas encore. La médina traditionnelle y renaît en ville cybernétique — miroir d'une jeunesse marocaine en transition, ancrée dans l'héritage et tournée vers le futur. La ville n'est pas un décor : c'est une infrastructure de mémoire vivante.

Enfilez le casque. Traversez la médina augmentée.
