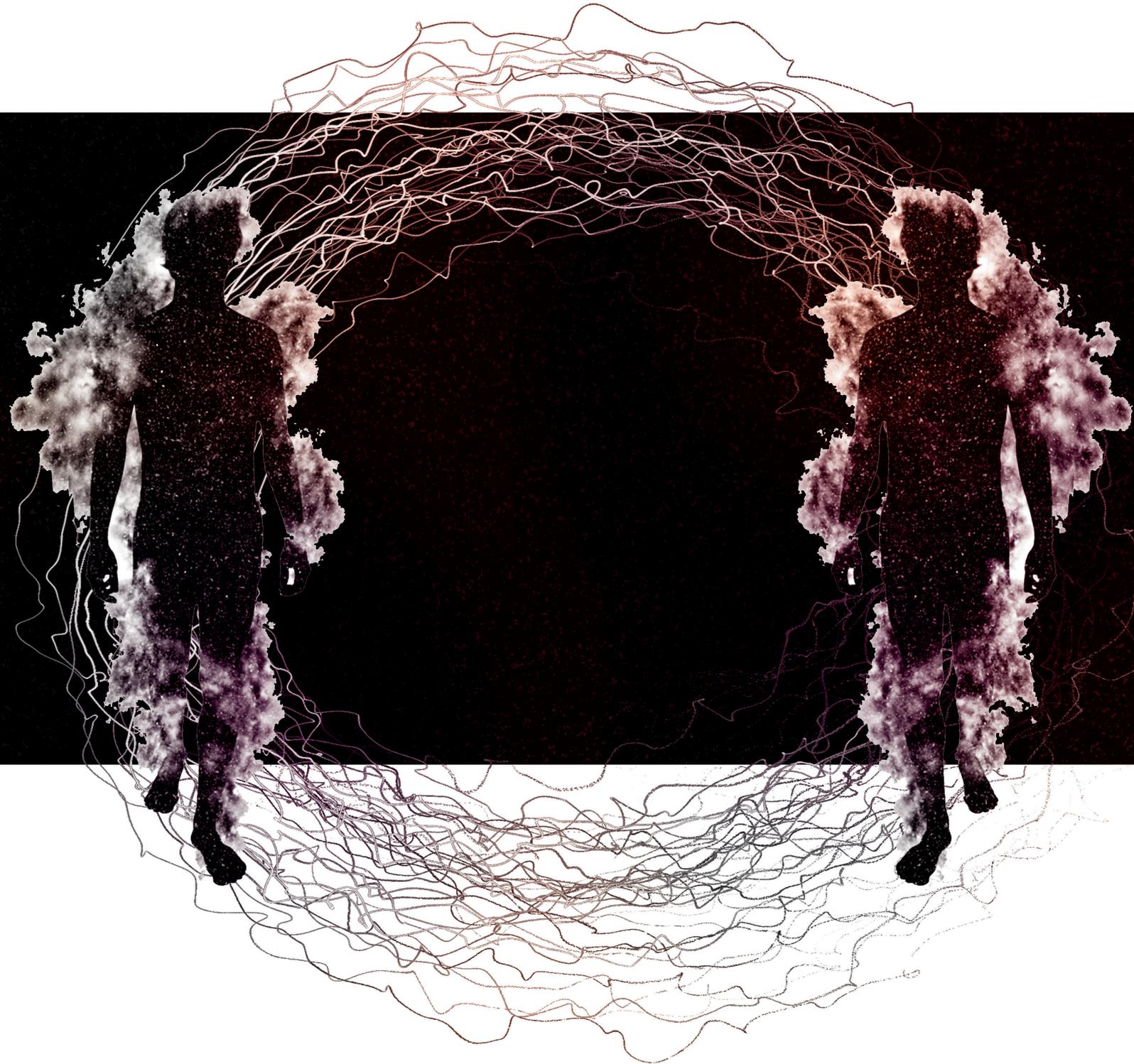


E-MOTION

INTERNET FRONT NOISE

L3 Information & communication / Université Savoie Mont Blanc
Années 2017-2018



BAUD Maxence

CHAFAI Elhem

BELLINI François

BERTHOD Célia
COLAS Camille

Sommaire

p.2	Sommaire
p.3	Recherches
p.6	Nouveau tournant
p.7	Evolution majeure
p.9	Nouvelle donne
p.10	Changement de direction
p.12	Présentation générale
p.15	Schéma
p.16	Materiel
p.18	Explications
p.21	Tableau de bord



Recherches

. 1ERS PAS :

Nous avons dans un premier temps, porté notre réflexion autour de la notion de publicité. De par sa présence massive dans les espaces (virtuels, urbains, personnels), le formatage d'esprit auquel elle participe, et la portée de son influence sur la vie de tout individu, celle-ci peut être perçue comme un processus de «HACKING SOCIÉTAL».

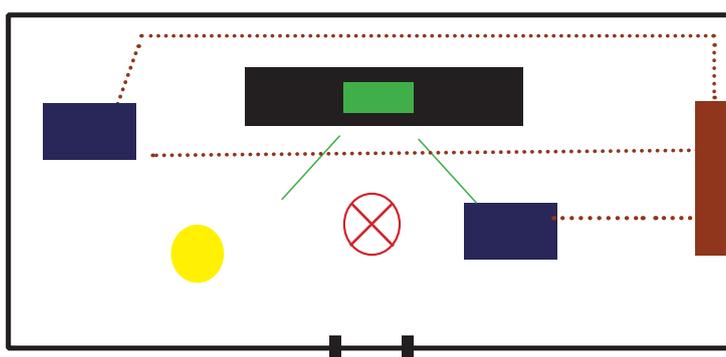
Ainsi, nous sommes partis d'une problématique relativement large qui nous a permis d'entrevoir une idée de dispositif valable aux yeux du groupe.

» Comment faire prendre conscience de l'impact que la publicité a sur le quotidien de tous ?

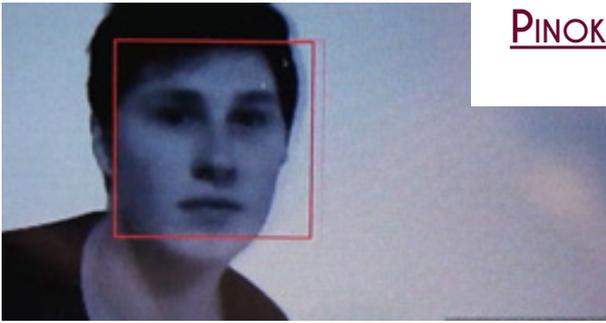
Le dispositif suivant eu pour objectif de placer le spectateur dans une situation inconfortable : Visuellement, celui-ci aurait été submergé par des publicités toutes mises bout à bout; En termes de sonorités, les différents haut parleurs avaient pour but de noyer l'utilisateur sous une vague de publicités audibles.

Une caméra aurait permis au spectateur de modifier la situation visuelle et sonore en fonction de ces mouvements et expressions faciales (Reconnaissance faciale).

L'interrupteur avait pour but d'annuler toutes les fonctions actives, et ainsi de plonger le spectateur dans le noir et le silence le plus total. C'est alors que la prise de conscience aurait été mise en jeu.



- ⊗ EMLACEMENT SPECTATEUR
- ENCEINTES CONNECTÉES
- CAMÉRA CONNECTÉE
- ORDINATEUR
- ECRAN TV
- INTERRUPTEUR



PINOKIO LAMP:

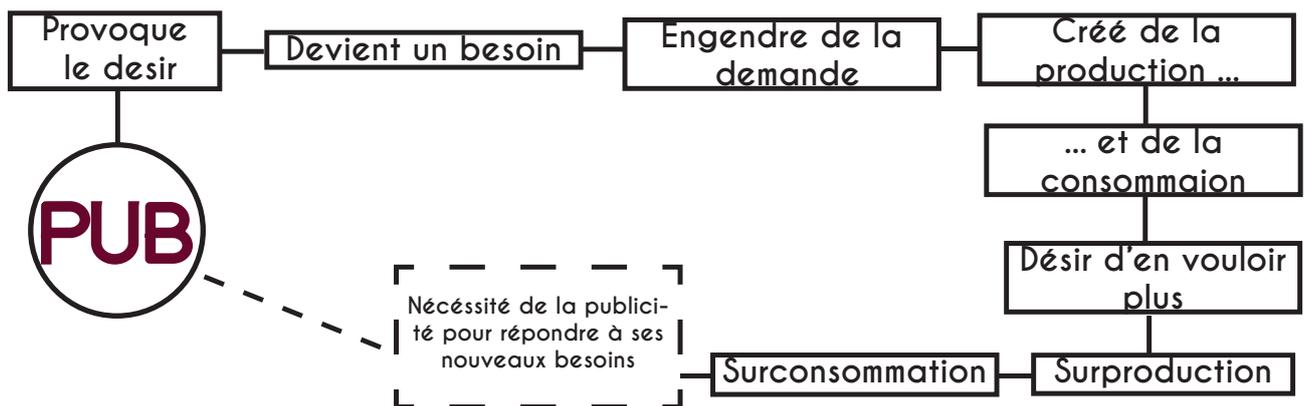
<http://www.ben-dror.com/pinokio/>

Une lampe programmée avec un logiciel de reconnaissance faciale et un arduino qui réagit, évolue et se mouve en fonction des personnes qui l'observent .



. Le spectateur est le moteur de l'oeuvre, il lui donne du sens et est nécessaire à son bon fonctionnement. Sans lui, Pinokio n'a rien à faire et ne véhicule donc aucune émotion.

. RECHERCHES SUPPLÉMENTAIRES :



GÉNÉRALITÉS:

La publicité est une forme de communication, dont le but est de fixer l'attention du consommateur sur un objet, et de l'inciter à adopter un comportement déterminé vis-à-vis de ce dernier. Elle peut concerner par exemple :

- . Un bien de consommation (nourriture, électroménager, etc.), un service (assurance, banque, tourisme, etc.). [...]
- . Une personne, un groupe (par exemple un parti politique), ou encore un projet ou une action (organisation d'événement sportif, action caritative, etc.) : on parle alors de promotion. [...]
- . Un concept ou une information, officielle ou d'origine privée (associations, fondations, etc.), visant des changements de comportement ou la promotion de valeurs considérées comme positives ou bénéfiques au niveau de la société (mise en garde contre les drogues, incitation au respect de l'environnement, prévention routière, etc.) [...].

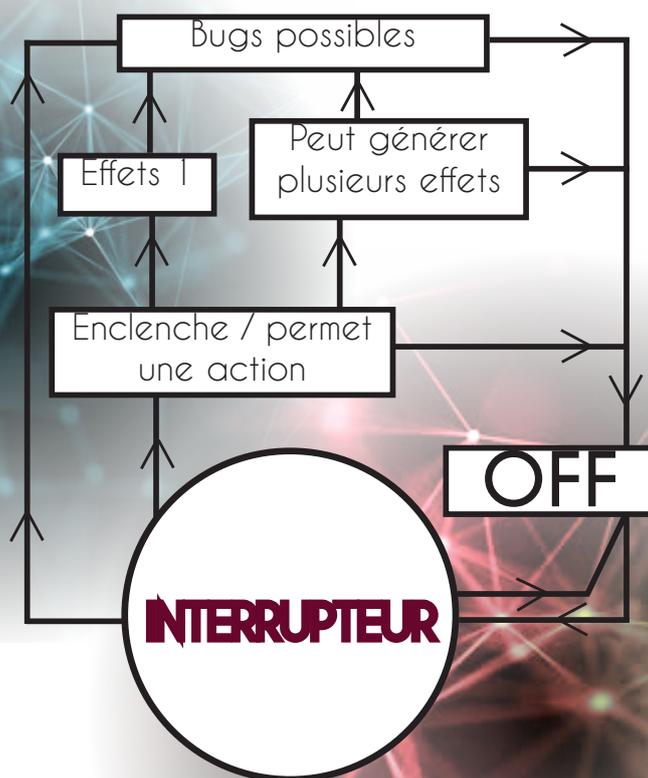
America's Finest
Lynn HERSMANN



Lorsque le spectateur regarde dans le M16 (fusil de guerre), il voit deux images superposées en transparence formant une image de la guerre tirée des médias ; lorsqu'il appuie sur la gâchette une nouvelle image apparaît, et peu à peu, c'est la sienne qu'il verra en train de viser et tirer (à l'aide d'une caméra placée derrière lui).

Lien avec le projet :

- . Par le geste d'appuyer, il fait évoluer l'œuvre et peu à peu en fait partie intégrale sans même avoir le pouvoir de décider, ou la conscience réelle.
- . Il a obligation de devenir son propre observateur dans une mise en situation de la réalité.
- . L'idée d'un «interrupteur», d'un bouton permettant l'interaction et une active participation de l'utilisateur.



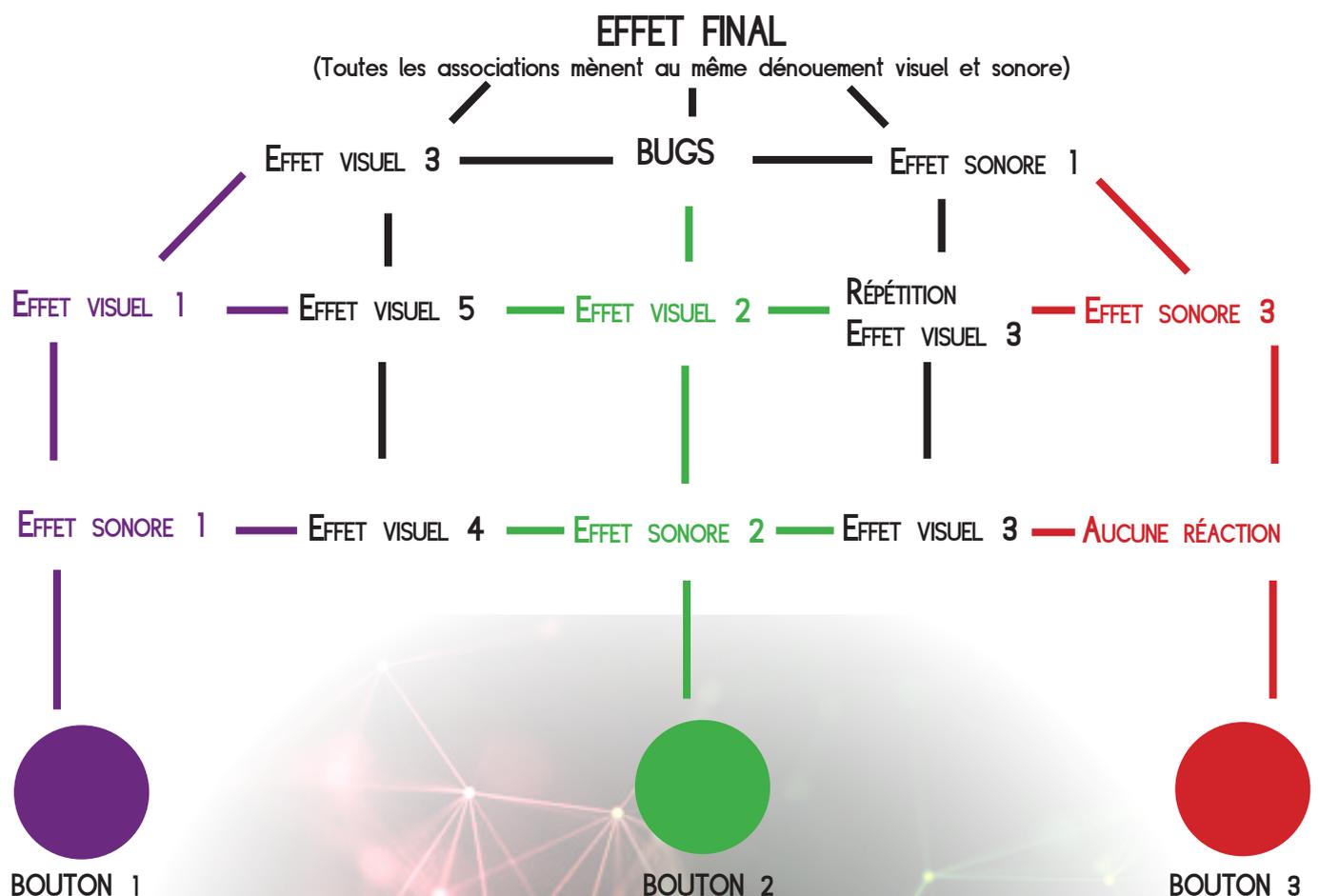
PROBLÈMES RENCONTRÉS :

- . Dispositif trop littéral ;
- . Le message que nous souhaitons faire passer révélait une problématique et une analyse manquant grandement de modernité.
- . L'interrupteur symbolisant une prise de conscience est une métaphore commune, sans originalité, et fermant le circuit média du dispositif (la notion d'hypermédia est alors négligée).

. NOUVEAU TOURNANT :

L'idée d'utiliser un système d'interrupteurs ouvrant sur différents espaces a finalement émergé. Il nous semblait qu'en effet, permettre au spectateur de vivre l'expérience du dispositif en enclenchant différents interrupteurs se rapportait aux différentes manières dont l'individu peut appréhender la publicité.

Métaphore symbolique de la prise de conscience, la multiplication de différents types d'interrupteurs s'apparente à diverses pistes de réflexion possibles, poussant le spectateur à penser son action quotidienne d'un point de vue nouveau.



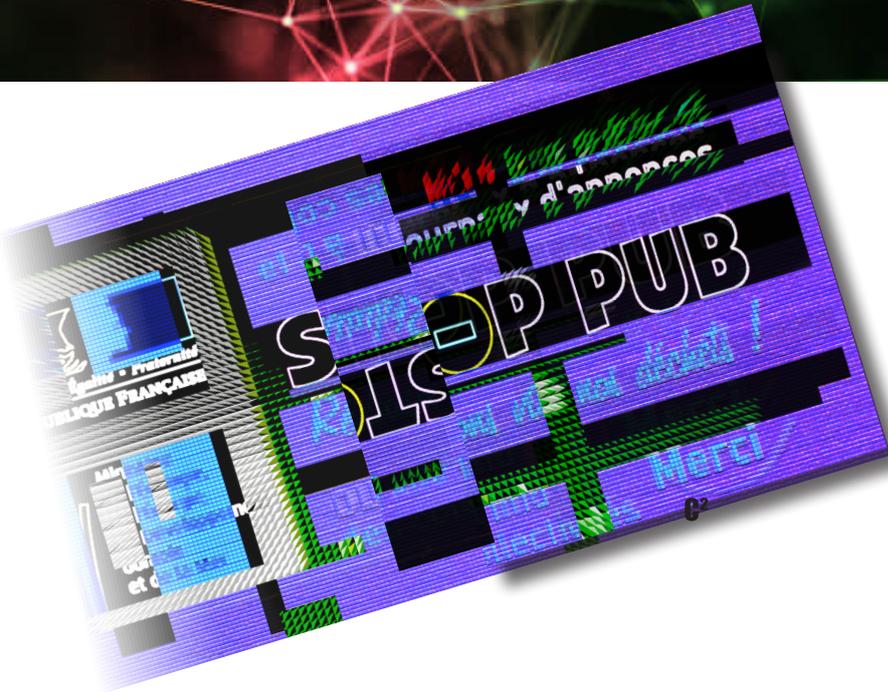
L'enjeu de ce projet est à ce moment d'imposer un processus de remise en question sur le consommateur quant aux diverses attaques qu'il subit quotidiennement au travers du champ publicitaire.

Le dispositif pensé suite à ces réflexions consistait à plonger le spectateur dans une situation où l'illusion d'une liberté, d'un libre-arbitre aurait été l'un des principal moteur.

Trois interrupteurs auraient été aligné, chacun permettant l'apparition de nouveaux effets variant en fonction de la suite de pression opérée sur les commutateurs.

Le spectateur, par les gestes d'appuyer, aurait été mis à l'épreuve en étant la cause des situations alternantes, sans en avoir le contrôle. Il aurait influencé la suite de sa propre expérience sans en connaître l'issue ni le processus.

Évolution majeure



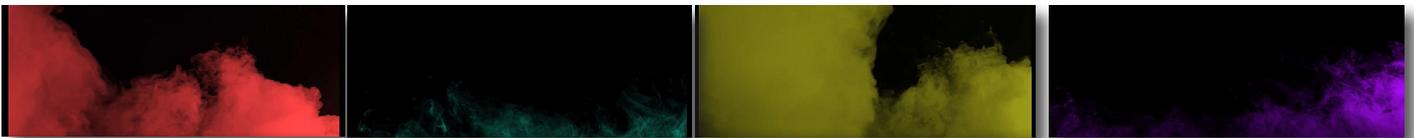
STOP_PUB

La notion de publicité et de société de consommation n'étant pas moderne, nous l'avons élargi au concept de l'information, son flux, et sa construction sur les réseaux.



Suite à cette nouvelle réflexion nous avons pensé un dispositif tel que :

Un micro qui enregistre le son de la voix de l'utilisateur, et qui affiche à l'écran, dans un flux symbolisé par de la fumée (non palpable, volatile, mouvante et évoluant continuellement dans sa structure), des variations de couleurs. L'affectation de couleurs changeantes sur le visuel de la fumée dépend des fréquences sonores envoyées dans le micro. Ainsi, la voix devient une information qui fini par s'ajouter au réseau déjà matérialisé, qui le complète, qui s'y perd.



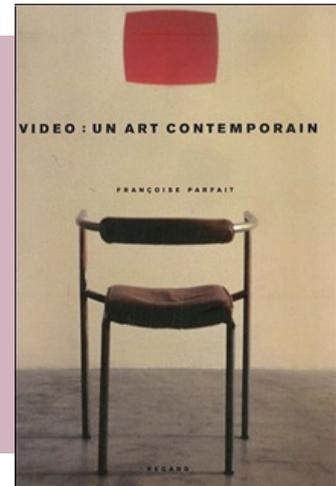
Captures d'écrans des tests vidéos du dispositif expliqué ci-dessus.

À travers ce dispositif, nous voulions dépeindre la déperdition de l'information dans une esthétique abstraite. Les problèmes que nous avons rencontrés étaient alors :

. Un manque de temps et de technique pour parvenir à attribuer des couleurs selon des fréquences sonores enregistrées en temps réel.

. Un manque de clarté dans le concept que nous voulions symboliser; la fumée n'étant pas un rappel direct du flux d'infos, l'utilisateur aurait pu passer à côté de la réelle expérience.

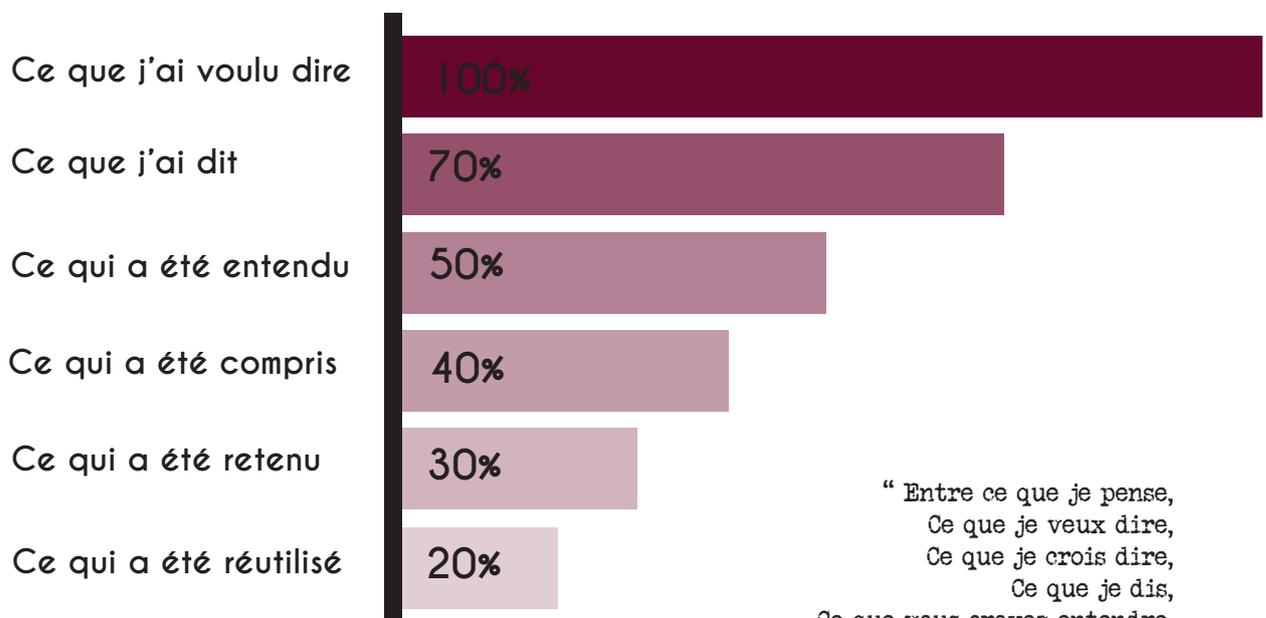
Dans Vidéo : un art contemporain, **Françoise PARFAIT** explique l'importance du langage artistique plastique spécifique comme la trame, la durée, l'espace, le corps, l'installation, la projection, l'archivage, l'intime. Pour elle, la vidéo est une technologie à utilisation hybride et met en évidence le paradoxe entre son attachement au réel (le direct), et ses possibilités infinies de manipulation des images à des fins narratives, critiques et expérimentales.



Centre-Lumière-Bleue
Sophie LAVAUD

Centre-Lumière-Bleue est une installation qui permet un voyage interactif et ludique dans les différentes strates d'un tableau, interrogeant nos perceptions et notre rapport corporel avec notre environnement selon les actions et les comportements que nous adoptons.

DÉPERDITION DE L'INFORMATION :



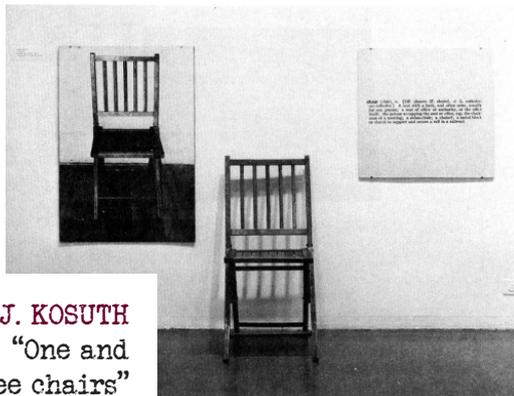
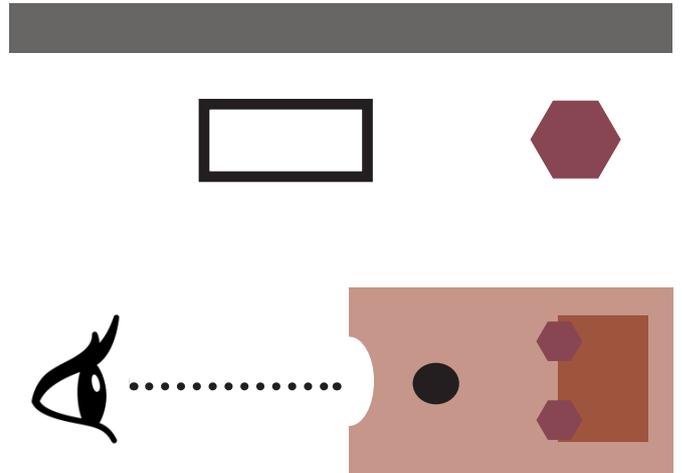
“ Entre ce que je pense,
Ce que je veux dire,
Ce que je crois dire,
Ce que je dis,
Ce que vous croyez entendre,
Ce que vous avez envie d'entendre,
Ce que vous entendez vraiment,
Ce que vous croyez comprendre,
Ce que vous avez envie de comprendre
Ce que vous comprenez vraiment...
Il y a dix possibilités qu'on ait des difficultés à communiquer.
Mais essayons quand même.”

B. WERBER

. NOUVELLE DONNE :

-  Boîtier : permet à l'utilisateur de modifier les fréquences sonores.
-  Ecran : diffuse les oscillations de la source sonore : rend visible ce qui est audible
-  Ordinateur : rend visible la source (playliste youtube) + logiciel Reaper.
-  Haut-parleurs : permettent à l'utilisateur d'écouter en directe les modifications qu'il établit sur la source déjà modifiée.
-  Micro : capte le son de la source, renvoie la donnée sur reaper qui va la rendre inaudible sur les haut-parleurs.
-  Boîte en carton, dotée d'une unique petite ouverture.

[M. DUCHAMP]



J. KOSUTH
"One and
three chairs"



M. Duchamp
"Etant donné :
1. La chute d'eau,
2. le gaz d'éclairage"

Dans ce dispositif, l'utilisateur joue un jeu contre l'information transformée.

À partir d'une vidéo source cherchée aléatoirement, donnant suite à un enchaînement de vidéos grâce au robot de playliste automatique youtube, les données sonores sont captées puis transformées, devenant ainsi complètement inaudibles

Le rôle du spectateur est alors, à l'aide d'un boîtier mis à sa disposition, de jouer avec divers boutons qui modifieront les fréquences sonores (qui sont également visibles sur l'écran avec des oscillations), afin de retrouver une justesse auditive de l'information source.

En parallèle, la réelle source visuelle, affichée sur l'écran de l'ordinateur uniquement, est masquée par une boîte dotée d'une petite ouverture. Le spectateur peut alors percevoir l'information brute en s'y penchant de près. [M.DUCHAMP]

Une même information est alors perceptible de différentes manières, et le spectateur a le pouvoir de la modifier, de l'erroner et de la mutiler plus, ou de la rendre plus réelle et compréhensible. [J. KOSUTH]

. CHANGEMENT DE DIRECTION:



Suite à de nouvelles recherches, nous avons détourné l'interaction du spectateur du dispositif précédent;

Ce n'est plus par des modifications sonores que la mise en relief de l'information est suscitée, mais par le mouvement d'une partie du corps de l'utilisateur.

Il a en effet la possibilité, par des gestes de sa main, d'effacer une première couche visible sur la projection pour laisser partiellement paraître une deuxième couche, définie au préalable en fonction de l'un de ses aspects physiques.

Le dispositif suivant permet à l'utilisateur de rendre visible l'augmentation d'une information en utilisant sa main comme outil; son corps prend part à la compréhension de l'information, rendant compte de la place qu'il occupe au sein du réseau.

Face au spectateur, une oscillation sonore créée en temps réel à partir d'une vidéo source ; l'objectif étant de révéler la deuxième couche, celui-ci doit se mouvoir et effacer le visuel de l'oscillation à l'aide de sa main.

La deuxième couche est un lien du site «Skylinewebcams.com». Le contenu de celui-ci est défini en fonction de la couleur dominante présente sur les vêtements que porte le spectateur. Lorsque la couleur dominante est analysée, le lien de la caméra de surveillance devient actif et visible en sous-couche; le lien est établi en fonction de la couleur, et la couleur est traitée en fonction d'une carte des internauts dans le monde en 2012 *.

Cette information augmentée est liée au contenu source (Jon Rafman - Mainsqueeze) mais en offre un nouveau prisme de lecture.

En effet, la vidéo source est un montage des faits et gestes de l'homme, une succession de vidéos mises en ligne par divers utilisateurs, relatant de l'étrangeté de l'être humain ainsi que la gestion de son apparence sur la toile.

L'image, l'identité et le réseau sont les trois grands thèmes qui se mêlent au sein du dispositif, menant à un questionnement sur notre utilisation d'internet et la place qu'on occupe dans le réseau.



Israël



Turquie

SkylineWebcams est un site qui regroupe un grand nombre de fichiers vidéos pris à partir de caméras de surveillance implantées dans divers endroits du globe. Ces fichiers sont retransmis en direct, avec des informations visibles telles que la géolocalisation, le nombre de visiteurs de la page, et le nombre d'utilisateurs en ligne également.

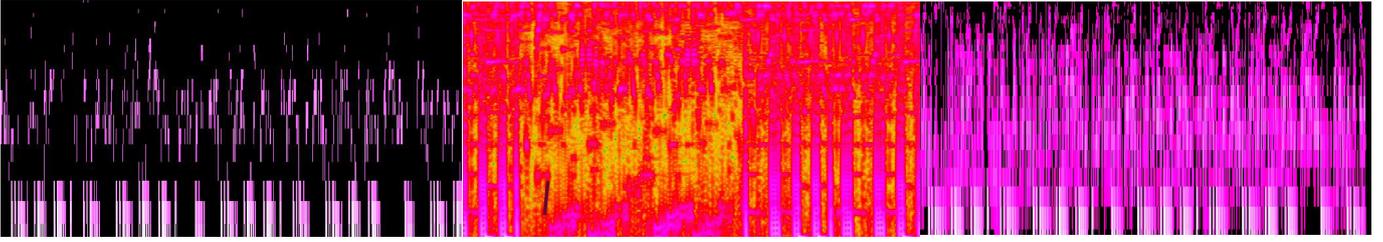


Italie

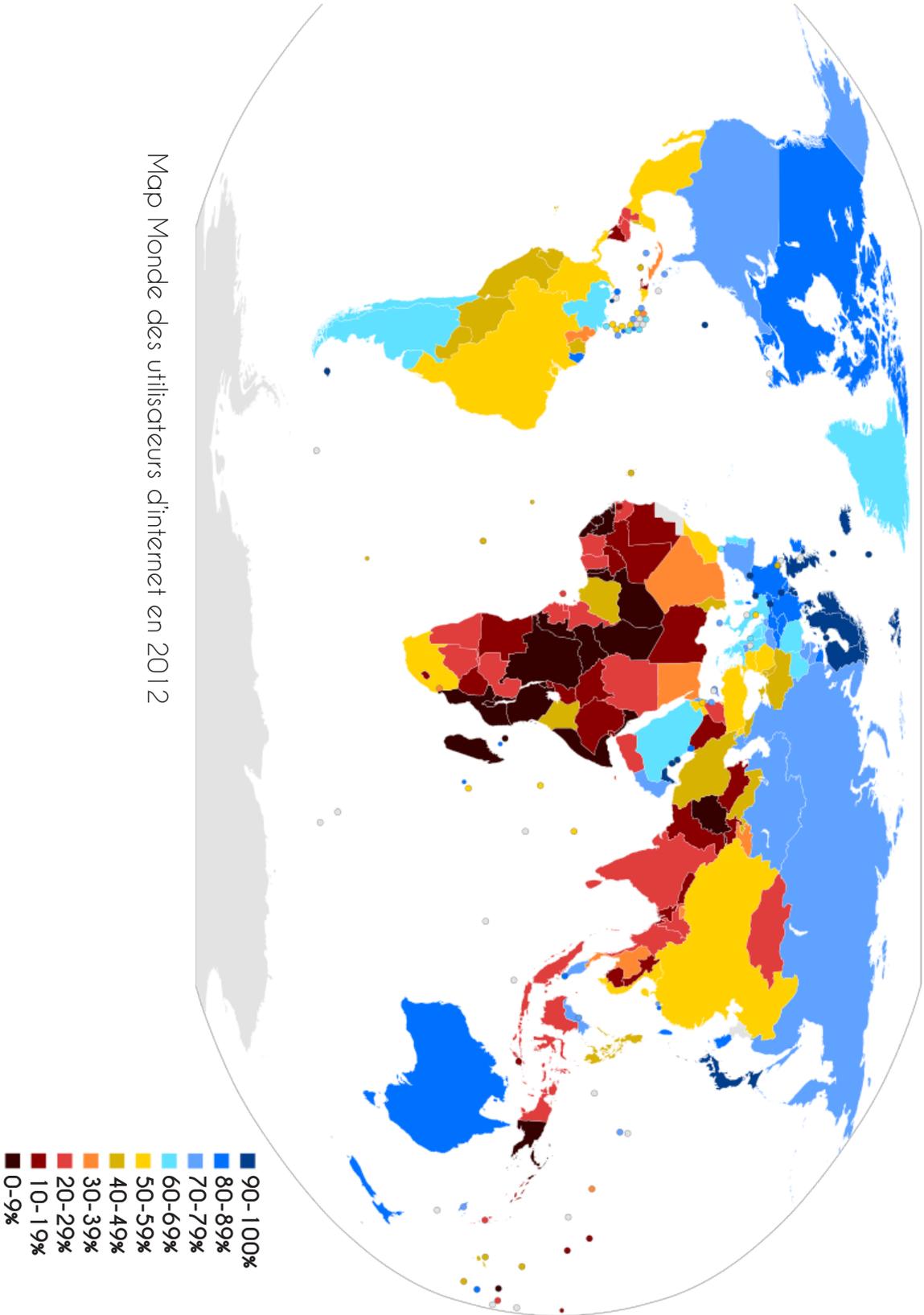


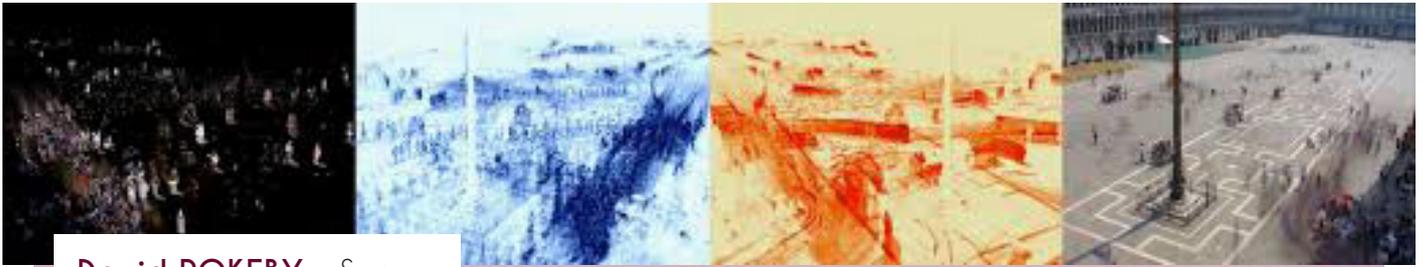
Etats-Unis

CAPTURES D'ÉCRANS - TESTS DES OSCILLATIONS.



Map Monde des utilisateurs d'internet en 2012



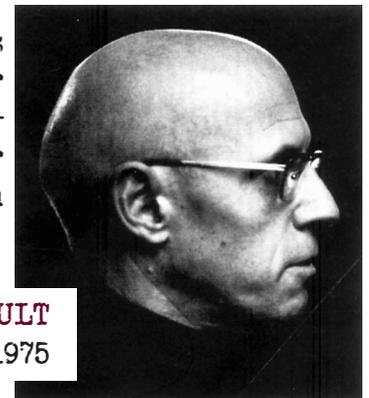


David ROKEBY - Seen

SEEN est un dispositif de surveillance électronique qui permet de capter, en temps réel, les individus qui passent sur la Place San Marco à Venise. Les images retenues ne reflètent pas le temps présent. Elles sont traitées, en temps réel, par un programme informatique qui sépare les éléments immobiles des éléments mobiles, les corps qui sont en mouvement de l'architecture, et en conserve les traces laissées par le flux des passants.

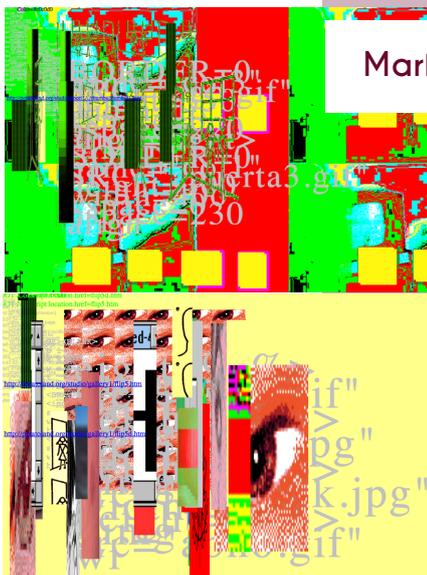
> Seen met en co-relation les notions de temporalité et de surveillance.

“Notre société n’est pas celle du spectacle mais celle de la surveillance. Nous ne sommes ni sur les gradins, ni sur la scène, mais dans la machine panoptique, investis par ses effets de pouvoir que nous reconduisons nous-mêmes puisque nous en sommes un rouage.”



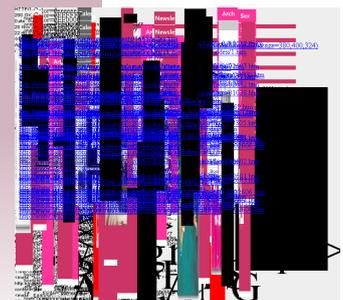
MICHEL FOUCAULT

- Surveiller et punir : naissance de la prison, 1975

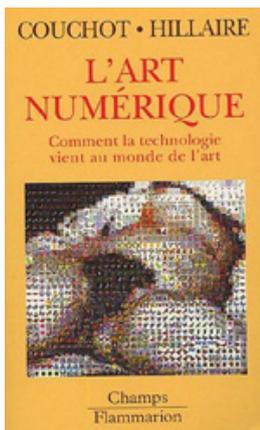


Mark NAPPIER- The Shredder (1998)

Lorsque l'on entre une donnée sur un moteur de recherche, le navigateur va décider pour nous des informations qui seront affichées (dans une esthétique de glitch). L'image garde sa valeur et son identité brute, mais The Shredder en ouvre un nouveau prisme de lecture; les informations sont visiblement différentes dans leur forme, mais le fond n'en perd pas moins de sa véracité.



Présentation générale du dispositif



“**L**e numérique réintroduit dans l’art une technicité qu’il avait perdue, mais une technicité d’un nouvel ordre, celle du traitement automatique de l’information. L’ordinateur est une machine, mais une machine hybride et la première machine qui fonctionne au langage. Cette hybridité singulière est le propre du numérique en tant que technique. La spécificité du numérique est de simuler toutes les techniques existantes, toutes les techniques possibles, ou du moins d’y aspirer. Telle est la vocation illimitée de la simulation. C’est cette capacité qui donne au numérique son pouvoir de pénétration, de contamination sans précédent, qui l’autorise à assujettir toutes les techniques à l’ordre informationnel et de ce fait les hybrider entre elle “.

Edmond Couchot -

QUELQUES NOTIONS IMPORTANTES :

. Internet Background Noise :

« Le bruit de fond d’Internet (ou Internet Background Noise, IBN, connu aussi comme Internet Background Radiation) représente des **paquets de données** qui sont adressés sur Internet à des adresses IP ou des ports sur lesquels il n’y pas d’équipement réseau configuré pour les recevoir. Ces paquets contiennent souvent des publicités non sollicitées ou des messages de contrôle du réseau, ou sont le résultat de scans de ports ou de l’activité de vers informatiques. » (Source : Wikipédia)

. Synesthésie :

Expérience subjective dans laquelle des perceptions relevant d’une modalité sensorielle sont régulièrement accompagnées de sensations relevant d’une autre modalité, en l’absence de stimulation de cette dernière (par exemple audition colorée). (Source: Dictionnaire LAROUSSE)

“Nous ne percevons pas immédiatement par la vue rien d’autre que la lumière, les couleurs et les formes ; par l’ouï rien d’autre que des sons.”

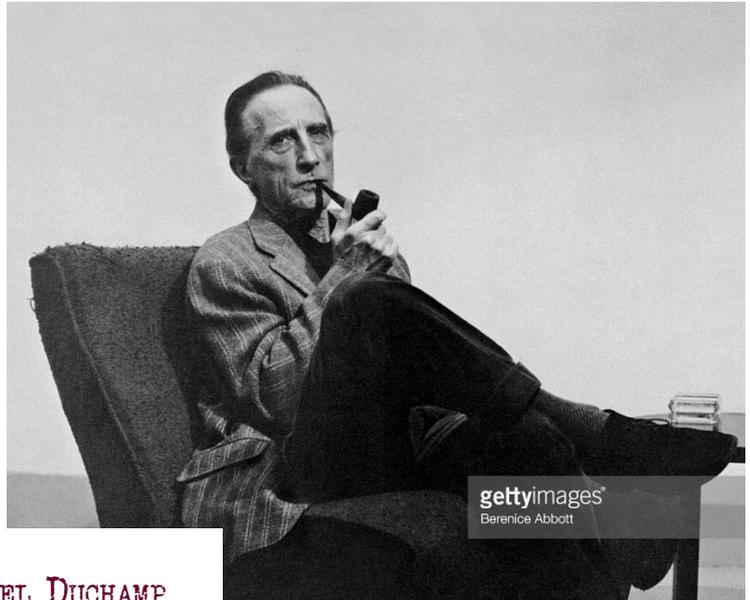
Berkeley (dans “La dimension cachée” de T.HALL)



“Ce sont les regardeurs
qui font les tableaux.”

“Le Processus créatif”

“Somme toute, l'artiste n'est pas seul à accomplir l'acte de création car le spectateur établit le contact de l'oeuvre avec le monde extérieur en déchiffrant et en interprétant ses qualifications profondes et par là ajoute sa propre contribution au processus créatif.”



MARCEL DUCHAMP

. NOTIONS IMPORTANTES:

“ Il existe quelque chose que l'on appelle "art" et quelque chose que l'on nomme "communication". “

NAM JUNE PAIK

L'expérience du corps
dans le réseau

Les infos & le réseau
connectés

“Le Maître dit : Que l'on s'efforce
d'être pleinement humain et il n'y
aura plus place pour le mal”

CONFUCIUS

“L'intuition est l'art, spécifique à l'esprit
humain, d'élaborer une réponse correcte à
partir de données qui, par elles-mêmes,
sont incomplètes, voire trompeuses.”

ISAAC ASIMOV

L'étrangeté de l'être humain
dans la société



Janine ANTONI - Loving Care - 1993

Elle utilise son corps comme outil de création artistique ; ce sont ses cheveux qui deviennent le pinceau, et les mouvements qu'elle a réalisés pour produire cette oeuvre sont nettement visibles dans la finalité de celle-ci. C'est alors à la fois une performance, puisque le processus de création a de l'importance, mais également une oeuvre d'art puisque l'aboutissement esthétique est pensé et voulu.



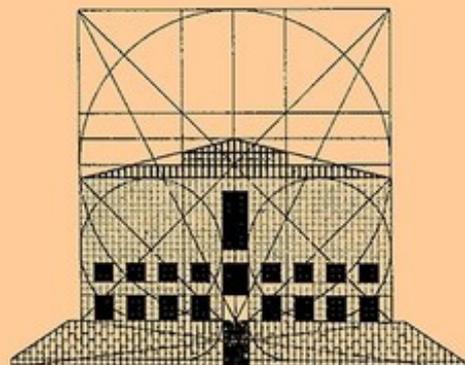
Stéphanie AUBIN & le Manège de Reims -
Amphithéâtre 2

Ce spectacle permet de s'interroger sur les corps dansants, mais pas uniquement. Il questionne également le corps et son mouvement, et le rapport que nous avons avec celui-ci. Ce rapport au corps humain est central pour tous, propre à chacun. On peut s'absenter de notre corps ou, au contraire, l'investir.

CORNÉLIA SOLLFRANK
Female Extension - 1997

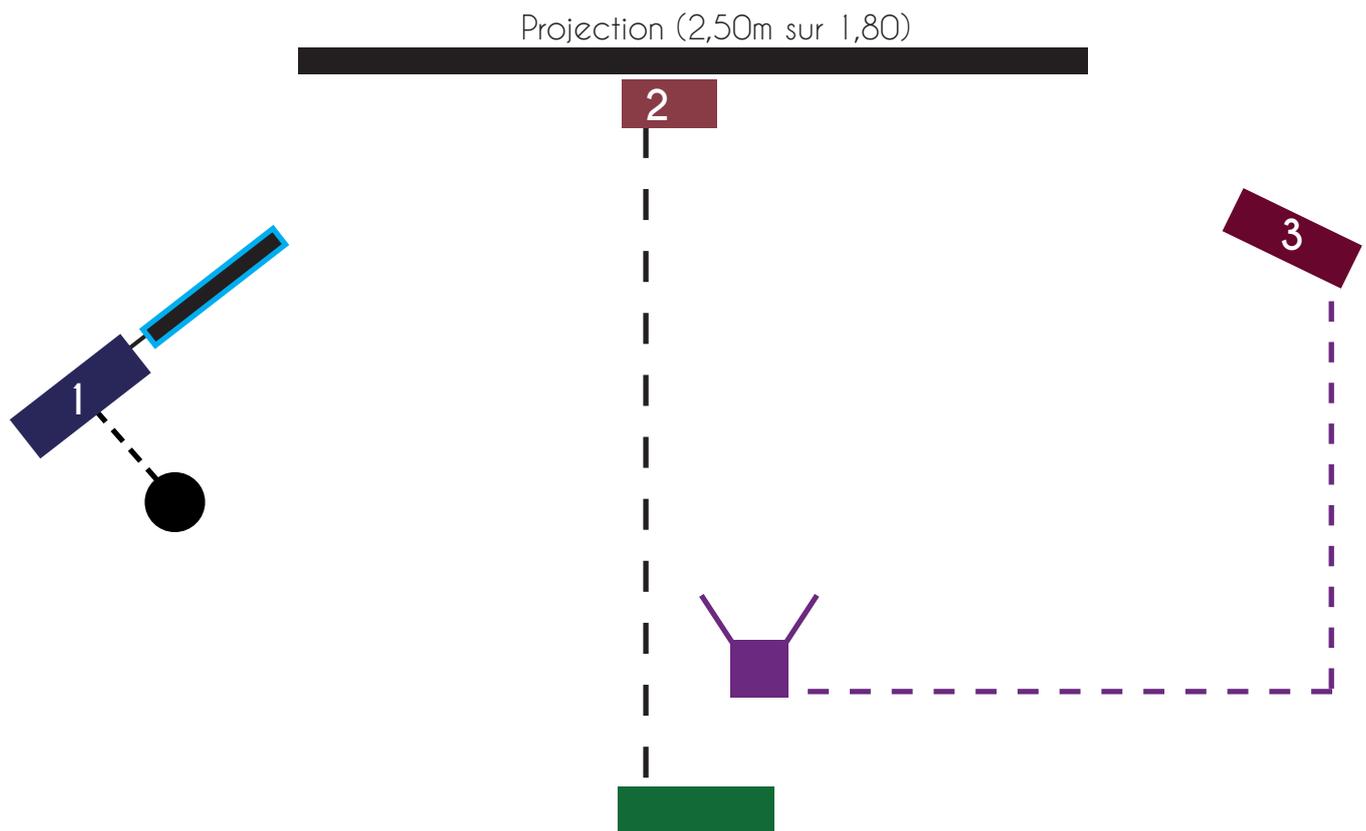
Elle utilise un processus de création artistique à partir d'un même programme, résultant d'aspects esthétiques différents. Elle va créer 288 femmes via un programme informatique, et va les faire participer à un concours de Net Art.

FEMALE EXTENSION



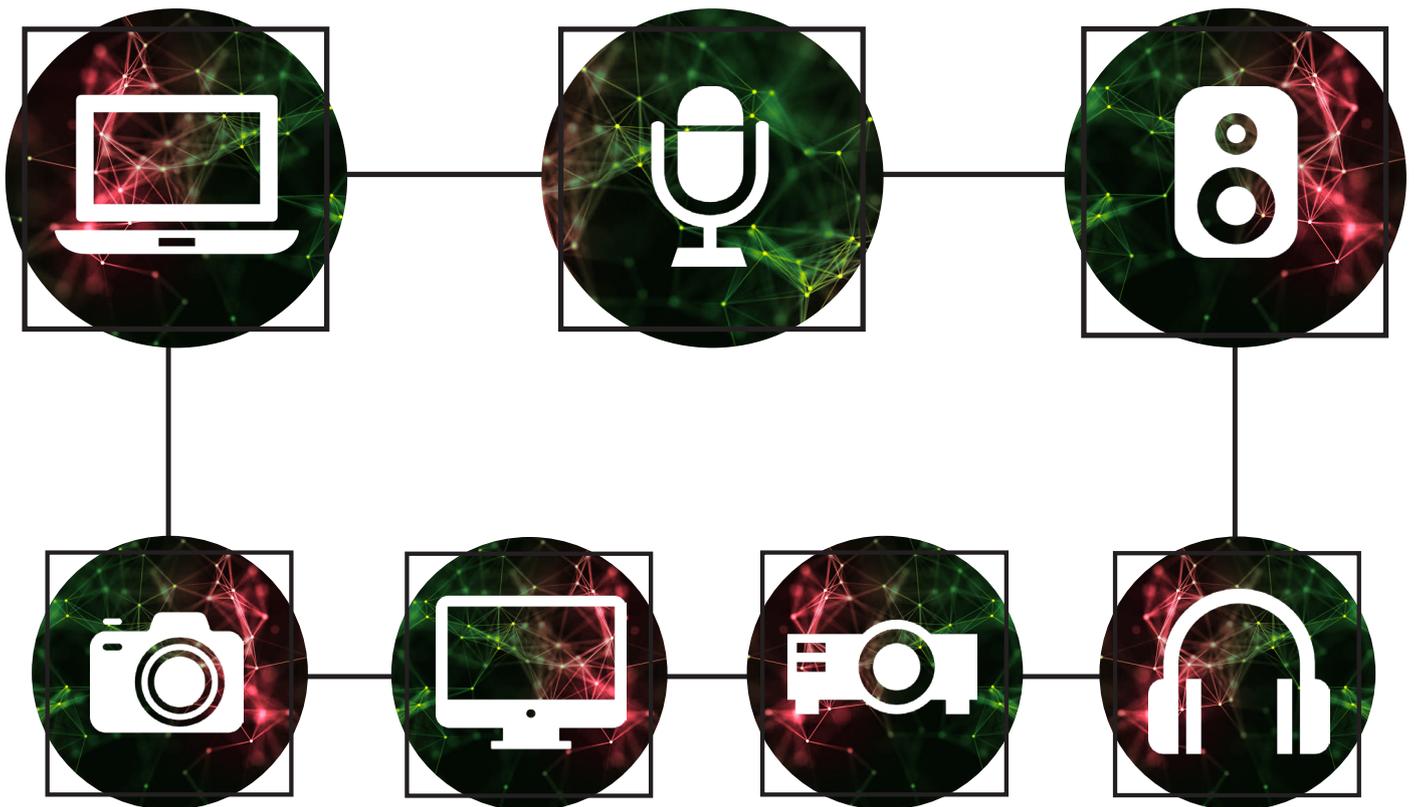
Extension | Female Extension | Public | Generator | Exit to Website

Schéma



- 1** . **Ordinateur n°1** : Diffuse la vidéo «Mainsqueeze» de Jon Rafman ; il est connecté à un écran;
- Ecran** : affiche l'oscillation du spectre sonore sans en dégager le son.
- Un casque** : permet d'entendre l'audio de la vidéo source.
- Projection** du logiciel en fonctionnement : visuel du logiciel processing.
- 2** . **Ordinateur n°2** : connectée au projecteur, sa webcam permet la captation du mouvement de l'utilisateur
- Vidéo projecteur**: diffuse la projection (2m50 sur 1m80).
- Appareil photo** : capture et diffuse automatiquement sur Instagram des clichés en longue exposition (toutes les 3min)
- 3** . **Ordinateur n°3** : donne la possibilité de consulter la page du projet, et donc de regarder les contenus créés par les autres utilisateurs.

Matériel nécessaire



. x3 ORDINATEURS : .Un qui affichera la vidéo source.
.Un deuxième sera doté du logiciel Processing et sera connecté au vidéo projecteur pour l'affichage du corps en mouvement lorsque le spectateur sera en interaction.
.Un dernier pour le transfert des prises d'images sur le réseau.

. x1 MICRO : il enregistrera l'information sonore de la source et permettra la création du visuel de cette information audible.

. x4 HAUT-PARLEURS : 2 dans le casque (son de la source), 2 dans la salle.

. x1 APPAREIL PHOTO : permettra d'envoyer les images instantanément sur le réseau.

. x1 ECRAN : Affichera l'oscillation sonore de la vidéo source (synesthésie).

. x1 VIDÉO PROJECTEUR : diffusera l'information auditive et l'information augmentée.

. x1 CASQUE: Permet à l'utilisateur d'entendre la vidéo source, connecté à l'ordinateur.

PROCESSING + REAPER + CARTE SON

. CONTENU :

VIDÉO SOURCE



Captures d'écrans de la vidéo source

Mainsqueeze est une oeuvre de **JON RAFMAN** créée en 2014.

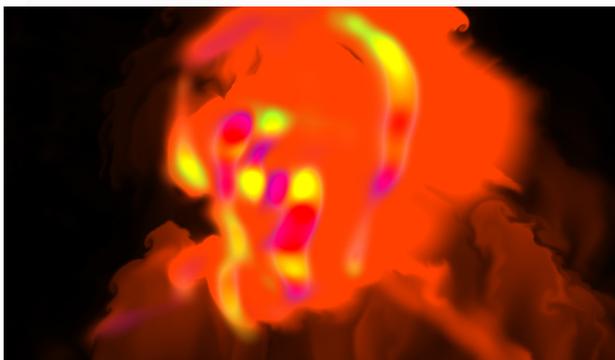
Ce montage vidéo relate de l'étrangeté de l'être humain et de l'image qu'il renvoie sur la toile. Cette compilation nous projette dans une atmosphère angoissante et gênante, où l'on se rend compte de la qualité de l'homme. Cette retrospective nous poste face à un miroir qui reflète la société actuelle.

Automatiquement, on se sent concerné, impliqué ; on est touché par la brutalité des images, qui mêlées aux sonorités stressantes, deviennent difficiles à visionner.

Cette oeuvre reprend les codes de nos comportements sur les réseaux dans ce qu'ils ont d'unique, voire de malsain ;

L'esthétique utilisée rend hommage à notre manière de consulter les contenus (scrolling vertical entre les contenus, enchainement des vidéos qui rappellent Youtube, etc).

[<https://vimeo.com/100324610>]



Captures d'écrans des tests effectués avec le logiciel **Processing** ;

E xplications

QUESTIONNEMENT : LA PLACE DE L'ART À L'ÈRE DU POST DIGITAL.



Merleau Ponty

Le **Post digital** n'est pas l'ère qui vient quand la technologie s'est éteinte, mais désigne le moment où la technologie est tellement présente que l'utilisateur ne la perçoit même plus.

Pour **Merleau Ponty**, comme l'air et l'eau, la technologie n'est visible que quand elle est absente. Et cette idée est plus vérifiée que jamais à une époque où les dispositifs technologiques suivent leur utilisateur dans tous ses déplacements, certains demeurant connectés en permanence, des moments de travail aux moments de détente. C'est la convergence des usagers vers ces dispositifs par l'attraction qu'ils exercent sur l'utilisateur – quand il ne s'agit pas tout simplement d'absorption – qui nous a poussés à envisager ceux-ci comme un médium susceptible de créer de l'art.

Il s'est donc agi pour nous de produire des visuels à partir de signes, signes qui seront, à leur tour, captés et réinjectés sur le réseau afin que chacun puisse voir le résultat de la trace humaine produite par les corps des participants à la performance à la manière du travail de **Janine Antoni** dans Loving Care.

Le **visuel** s'appuie sur trois écrans et une projection. Le premier écran donne à voir la vidéo Mainsqueeze de **Jon Rafman**, œuvre libre de droit. Un deuxième écran montre la transformation des signaux sonores en une oscillation. L'idée est de lier ce premier visuel à un second, juste à côté, le tout présentant comme un « montage physique » entre deux écrans à la lisibilité naturelle.

La **projection**, troisième élément du dispositif, est interactive, elle permet d'influer sur le visuel par l'intégration des mouvements des participants. Le troisième écran montre de manière chronologique les résultats visuels du dispositif en provenance d'Instagram. L'oscillation, quant à elle, correspond à l'interprétation des signaux sonores captés par la machine. Elle provient de la traduction des signaux sonores en code binaire et rend compte de ce que nous avons d'étrange et d'unique, voire de malsain, dans nos comportements sur les réseaux. Ainsi, les signes émis et modifiés sur l'interface projetée émanent de signes modernes et ramènent à nos comportements quotidiens sur le réseau.

La projection, à l'aide de Processing / Optical Flow, Capture fluid, permettra de capter les mouvements des utilisateurs sans que ceux-ci révèlent forcément une silhouette : la trace laissée par le corps sera colorée, le logiciel reconnaissant les teintes et y apposant des couleurs différentes.

Ainsi, face au dispositif, l'humain bien réel se détache de son humanité, devient incorporel (Utopie du corps, **Michel Foucault**), jouant avec sa trace et projetant de la matière un peu partout, dans une métaphore de ce qu'est l'utilisateur du réseau. Sur le réseau, ce dernier fait raisonner l'image qu'il produit au travers de son comportement. Cette image est bien réelle, mais ses conséquences et ses déperditions sont multiples.

CAPTURE & DIFFUSION

A la manière du travail de **Hans Namuth** sur **Jackson Pollock**, le parti est pris d'enfermer le spectateur visuellement dans l'œuvre qu'il crée. Ainsi le lien est fait entre son mouvement physique et visuel et ses conséquences sur la projection.

La capture d'images fixes fige les mouvements dans le temps, permet de témoigner de la matérialité du mouvement et de sa propagation numérique. La capture en longue exposition permettra de donner un aspect fantomatique aux silhouettes et, ainsi, de montrer la conséquence visuelle du mouvement, à la manière d'**Etienne Jules Marey** qui, par la chronophotographie, capte les traces laissées par le corps en mouvement ou de **Monet** qui, en représentant la cathédrale de Rouen en de nombreux exemplaires, s'intéresse aux fluctuations de la représentation au fil du temps.

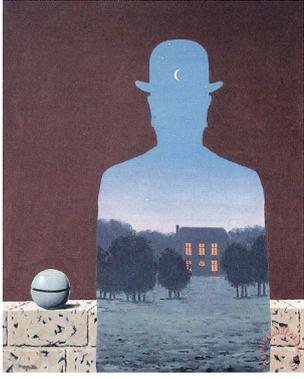


La diffusion des œuvres sur Instagram renvoie les signes modifiés sur le réseau et permet d'avoir une vision chronologique de ce qu'il advient de l'œuvre : à la manière d'une caméra de surveillance, nous n'avons pas accès à ce qui est capté pendant ce processus.



Il est possible de récupérer notre production sur le réseau social seulement dans un second temps. De ce fait, l'acteur du mouvement n'est pas propriétaire de son image et ne contrôle aucune des conséquences de son comportement sur le Web. Cette diffusion est automatique et prendra une photo toutes les 3 minutes (à la manière des smartphones qui se synchronisent avec le réseau à fréquences régulières).

Un écran dévoilera le produit de l'œuvre, incitant le spectateur à rester jusqu'à ce qu'il ait ajouté une donnée au réseau, s'il le souhaite. On notera le contraste produit entre l'effet panoptique (selon **Foucault**) de la captation et la liberté de mouvement du participant, entre deux positions antagonistes : voir sans être vu, être contrôlé sans avoir le choix/être libre de s'inscrire, ou pas, dans le processus de l'œuvre, c'est-à-dire de se laisser emprisonner dans l'image captée.



Les œuvres produites par la silhouette du corps contenue dans le dispositif produisent une esthétique entre le concret et l'abstrait, à la manière de **René Magritte** qui dans « L'heureux donateur (The Happy Donor, 1966) utilise les contours de la silhouette pour ouvrir un espace de représentation, bien concret dans ce cas-là.

En enfermant un corps concret dans un espace abstrait, on reprend aussi les particularités du Nu descendant l'escalier de **Marcel Duchamp** qui crée un tout, dans la matière sur la toile, en donnant à voir la décomposition du mouvement d'un modèle descendant un escalier.

Au travers de notre œuvre, il est question de la production d'art liée aux nouveaux réseaux, de la liberté d'action et de comportement de l'utilisateur de la toile et, en parallèle, de l'autorité du Web.

L'œuvre interroge aussi la question de la reproductibilité. Si, pour **Walter Benjamin**, une œuvre perd de son aura lorsqu'elle est reproduite, le rotorelief de Marcel Duchamp rend possible, selon son auteur, la reproductibilité sans perte de valeur. A l'ère d'Internet, la reproductibilité de l'œuvre est même devenue une qualité : les # et mouvements médiatiques sont devenus récurrents et le buzz est recherché. Plus une information est diffusée, plus elle est relayée par différents acteurs, plus elle apparaît comme « valable ». A l'ère du Post digital, l'unicité de l'œuvre d'art n'est plus une fin en soi. Aussi le dispositif proposé renvoie-t-il au processus créatif à l'œuvre chez **Cornelia Sollfrank** qui utilise un programme informatique pour créer des œuvres à partir de données du Web. Il rend également hommage à la reproductibilité du processus de création dans ce qu'il peut produire mécaniquement (**Andy Warhol**).



. PARTIE SON :

Enregistrement de **Carole Brandon**, « Je valide », en boucle.

Pour **Gilles Deleuze**, la communication équivaut à une succession de mots d'ordres, visant à asseoir son autorité sur autrui et à indiquer ce qu'on est sensé croire. Le leitmotiv du projet s'inscrit donc tout naturellement dans le questionnement de l'autorité qu'a le réseau sur l'utilisateur. Il renvoie aussi aux sollicitations chaotiques sous lesquelles croule ce dernier, sollicitations qui émanent d'une hyper-connexion au cœur de laquelle, dans l'abondance des flux, les informations se mêlent sans discrimination et se disputent la première place.

De plus, le dispositif laisse à l'appréciation du participant la possibilité d'entendre la source mêlée au reste des signaux retransmis.



Une œuvre d'art n'est pas du ressort de la communication, elle ne contient pas d'information. Le dispositif proposé produit donc une **contre-information** pensée comme acte de résistance et, ce faisant, se pose comme œuvre d'art. Il y a en effet une affinité fondamentale entre l'œuvre d'art et l'acte de résistance ainsi que le professe Deleuze dans un entretien radiophonique sur « la société de contrôle » ou **Malraux** quand il défend l'idée que **l'art est la seule chose qui résiste à la mort**.

Tableau d'auto-évaluation

	THÉORIE	TECHNIQUE	DOSSIER	RÉALISATION	TOTAL
MAXENCE		4		3	7
FRANÇOIS	5	4	2	5	16
CÉLIA	1	1		3	5
ELHEM	2	1		3	6
CAMILLE	5	1	8	2	16

“La stratégie de l'entreprise est de stresser les gens au point qu'ils perdent toute autonomie et tout sens de solidarité pour devenir totalement dépendants des automatismes de l'exploitation. L'évaluation individuelle est l'outil principal de cette stratégie. Elle est meurtrière parce que la rhétorique hypocrite du mérite individuel produit une atmosphère toxique de rivalité, d'envie, de déloyauté et de méfiance sans égale. En effet, le vrai scandale n'est pas le suicide, mais ce qui se passe après. Et que se passe-t-il ? Rien. Les gens reprennent leur travail, effrayés, humiliés et seuls.”

FRANCO BIFO BARARDI - “TURBIE : PORCENNES ET SUICIDAIRES À L'ÈRE DU CAPITALISME ABSOLU”

RADIOSCOPIE - Entretien de **Jacques Chancel** & **Michel Foucault** - 10 mars 1975

JC : Vous êtes favorable à l'enseignement ? [...]

MF : Est-ce que je suis favorable à l'enseignement ?

JC : Vous êtes un enseignant.

MF : Je suis un enseignant... Un minimum d'enseignant, dans la mesure où [...] je fais des cours dans un endroit très particulier qui a pour fonction justement de ne pas enseigner.

JC : Et quel collège de France !

MF : Oui et ce qui me plaît justement là-bas, c'est que je n'ai pas l'impression d'enseigner c'est-à-dire d'exercer par rapport à l'auditoire un rapport de pouvoir ; l'enseignant c'est celui qui dit « Ecoutez voilà, il y a un certain nombre de chose que vous ne savez pas, mais que vous devriez savoir. » Ça comporte donc une première étape qui est celle que va permettre la culpabilisation si vous voulez. Deuxièmement, « ... les choses que vous devez savoir, moi je les sais, et je vais vous les apprendre », et c'est le stade de l'obligation. Et puis, « quand je vous les aurai enseignés il faudra que vous les sachiez, je vérifierai Si vous les savez » : vérifications. [...]

Au collège de France, les cours sont libres, c'est-à-dire que viennent les écouter les gens qui veulent. N'importe qui. Ça peut être un colonel en retraite, mais ça peut être un lycéen de quatorze ans, si ça l'intéresse, il vient, si ça ne l'intéresse pas il ne vient pas.

De sorte que finalement, quel est celui qui est examiné, quel est celui qui est sous le pouvoir de l'autre ? Moi je dirais qu'au collège de France, c'est celui qui enseigne qui vient, et puis qui raconte [...] C'est son travail, il est payé pour travailler à longueur d'année, et puis douze fois par ans, il vient dresser le bilan de son travail, le présenter à un auditoire, et puis c'est à l'auditoire de dire ou de montrer s'il est intéressé ou pas. En tout cas moi quand je vais faire mes cours au Collège, j'ai le trac ; j'ai le trac absolument comme quand je passais des examens parce que j'ai l'impression que qu'au fond, les gens, le public viennent vérifier mon travail et montrer s'il sont intéressés ou pas, s'ils n'ont pas l'air intéressés je suis assez triste mais vous savez..

JC : Michel Foucault nous n'allons pas faire ici la réforme de l'enseignement, d'abord nous n'aurions pas le temps, mais en principe, à l'école, on oblige à apprendre. Et l'école, nous sommes tous d'accord devrait être une fête, on devrait être content d'y aller, car c'est le terrain de la curiosité. Il doit y avoir alors des choses essentielles à apprendre, quelles sont ses choses en dehors de l'orthographe, de l'arithmétique, la lecture...

MF : Moi je dirais que la première chose que l'on devrait apprendre, si cela aussi a un sens d'apprendre quelque chose comme ça c'est que le savoir est tout de même profondément lié au plaisir ; enfin, qu'il a certainement une façon d'érotiser le savoir, de rendre le savoir hautement agréable ; et ça que l'enseignement ne soit pas capable même de révéler cela, que l'enseignement ait presque pour fonction de montrer que le savoir est déplaisant, triste, gris, peu érotique. Moi je trouve que c'est un tour de force, mais ce tour de force il a certainement sa raison d'être, il faudrait savoir pourquoi notre société a tellement d'intérêt à montrer que le savoir est triste, peut-être justement à cause du nombre de gens qui sont exclus de ce savoir

JC : Imaginez déjà ce que pèse le mot « savoir » ; lorsqu'on dit « savoir » c'est joli, mais lorsqu'on dit « Le savoir » ? Le besoin de connaître [...]

MF : Imaginez que les gens aient une frénésie de savoir comme ils ont une frénésie de faire l'amour. Vous imaginez le nombre de gens qui se bousculeraient à la porte des écoles ? ce serait le désastre social total ! Il faut bien si l'on veut restreindre au maximum le nombre de gens qui ont accès au savoir, le présenter sous cette forme parfaitement rébarbative, et ne contraindre les gens au savoir que par des gratifications annexes sociales qui sont précisément la concurrence ou les hauts salaires en fin de courses etc. Mais je crois qu'il y un plaisir intrinsèque au savoir [...]

[...]

<https://www.youtube.com/watch?v=iU5r-Vi4ua8&index=18&list=LL47ivqq-N4UE1Iz3Jr-6xsw>