

Sine Corpus

Installation Hypermédia réalisée dans le
cadre du Projet *Arts et Communication*

Thomas Allard

Yao Chen

Camille Pouillard

Afaf Soussi

Paula Susarte Dealbert

Mathilde Tari

SOMMAIRE

I. Note d'intention	4
I.1 Introduction	5
I.2 Problématique + solution	5
I.3 Résumé	5
II. Partie théorique par Paula Susarte Dealbert	6
II.1 Explication	7
II.2 Référence théoriques	13
II.3 Référence artistiques	14
III. Partie technique	16
III.1 Liste du matériel de diffusion multi phonique et ses formats ..	17
III.2 Images sur le dispositif & Schéma technique	17
III.3 Explication	19
IV. Auto-Évaluation	22
V. Remerciements	24
VI. Annexes	26
VI.1 Explication du changement de projet	27
VI.2 Justification pour le chef de sécurité	29
VI.3 Identité visuelle et charte graphique	30
VI.4 Mind Map	34
VI.5 Fiche Excel coûts	36

NOTE D'INTENTION

« Seuls les flux identitaires existent,
insaisissables autrement que dans leur mobilité
de lignes traversant temps et lieux -des lignes
qui se croisent avant de se décroiser. »
Elias Sanbar, Figures du Palestinien

INTRODUCTION

Dans le cadre de la matière *Projet Arts et Communication*, on devait développer une installation basée sur deux notions : hacking et DIY. Ce dossier est une description détaillée de l'installation conçue. Dans la première partie, on présente brièvement l'installation et ce qu'on envisage atteindre par celle-ci. Dans la deuxième partie, on explique comment les notions d'altérité, dispositif, hacking et DIY sont associées à notre projet. Dans la troisième partie, on détaille le fond. Dans la quatrième partie, on présente la forme du projet.

PROBLÉMATIQUE

On vit dans une société caractérisée par la **surabondance de l'espace**¹. Les flux de transition et l'excès de temps² désubjectivent l'individu et le convertissent en une masse de données homogènes.

SOLUTION

On veut redonner de la **corporéité** aux flux de mouvements, créer un **espace hétérotopique** permettant d'expérimenter l'entre-espaces, ainsi que de subjectiver l'individu et l'étranger afin de les humaniser.

RÉSUMÉ

L'installation *Sine Corpus* traite divers thèmes : l'entre-espaces, l'identité, le flux de mouvements, l'étranger et l'altérité. L'objectif de notre installation est double : utiliser le corps-enveloppe comme une puissance d'articulation (notion de Bellour) et démultiplier les espaces traditionnels afin de réduire l'épaisseur des couches qui séparent l'étranger de moi pour faciliter la rencontre.

L'installation aura lieu dans le bosquet de friches situé au-dessus du gymnase du campus de Jacob-Bellecombette. Trois sujets habillés en noir seront munis de Makey Makey. L'interaction tactile avec les corps permettra de déclencher trois extraits audio d'une trentaine de seconds qui racontent le vécu des personnes dans leur langue maternelle (Arabe, Français, Espagnol). Plus la partie du corps touchée est intime, plus l'extrait audio raconte une expérience intime.

L'installation propose à l'utilisateur une expérience sensorielle et émotionnelle basée sur le toucher et le son. Le message que nous voulons transmettre est le suivant : si on perce à travers le flux de mouvements et d'identités, on trouve que les êtres humains éprouvent des expériences similaires malgré les différences physiques et culturelles. On attend que l'installation ouvre un lieu hétérotopique dans lequel les participants peuvent expérimenter *l'être-au-monde (Dasein)* dans le flux de mouvements et d'identités.

¹ Notion de Marc Augé, sur la surmodernité. Il est une conséquence des transports rapides et de la multiplication d'espaces

² L'accélération du temps subjectif à cause d'une surabondance événementielle

EXPLICATION

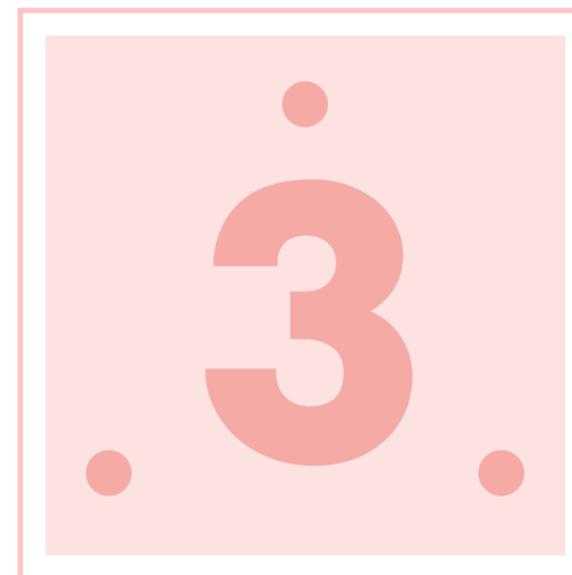
LE TITRE

Sine Corpus signifie « sans corps ». Cette installation isole et désindividualise le corps afin de rendre visible les flux de personnes, l'entre-espaces qui est à l'origine de l'identité et de l'altérité. Les extraits sonores, les enregistrements vidéo des corps-enveloppes en forme de moucharabieh et le jeu de miroirs permettent de matérialiser le corps étranger sans passer par la forme externe associée typiquement au corps.

Le fait que le titre soit écrit dans la langue latine renvoie à l'idée d'origine, au fait que tout ce qui est étranger vient d'une même racine –une idée soutenue par la **biologie de l'évolution** et la notion de **DACU**.

COHÉRENCE TRIANGULAIRE

Le numéro 3 sert de fondement à cette installation. On a 3 corps-enveloppes, 3 extraits audio, 3 enceintes derrière chaque corps, 3 miroirs, 3 ordinateurs, 3 webcams, 3 téléphones portables. Le 3 est un chiffre avec une signification importante. Dans la tradition judéo-chrétienne, le 3 renvoie à la Trinité, à la création. Pour les chinois, le 3 est un nombre parfait (tch'eng) : l'expression de la totalité, de l'achèvement où rien ne peut y être ajouté. Selon la religion hindouiste, la manifestation divine est aussi triple (Trimûrti) : Brahma, Vishnu, Shiva. Le 3 pour cette installation représente une création complète d'un discours original sur l'étranger.



ANECDOTES AUDIO

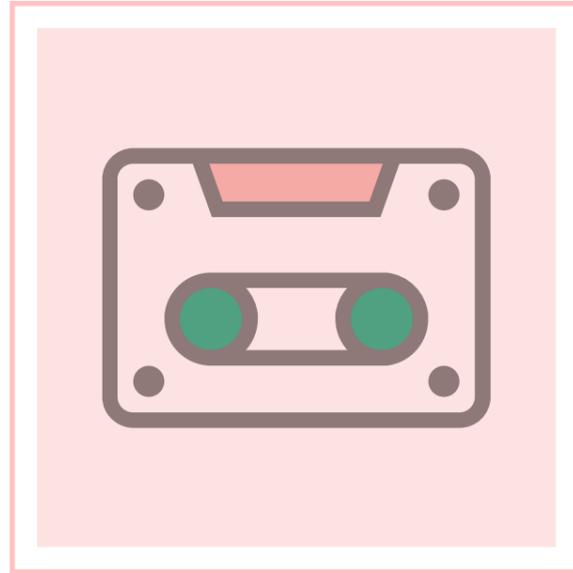
Précédemment, on a expliqué que les capteurs branchés au corps-enveloppes déclenchent divers extraits sonores. Ces extraits sonores correspondent à des locutions orales surtout des étrangers en France. Ils racontent leur vécu, mondaine ou intime. Ces histoires sont des narrations autodiégétiques qui se caractérisent par une focalisation interne. Notre démarche, dans ce sens, est très similaire au travail de **Masaki Fujihata**, *Voices of Aliveness* (2012) dont l'artiste rassemble des voix des citoyens du village Le Pelerin à Nantes.

La courte durée des extraits, une trentaine de seconds, renforce le caractère interactionnel du dispositif. Ces extraits, qui racontent le vécu des plusieurs personnes dans leur langue maternelle (espagnol, chinoise, arabe), témoignent de la diversité culturelle. Similairement, **Somson Young**, avait travaillé avec des brefs témoignages dans *One of Two Stories, or Both* (2017)

PARTIE THÉORIQUE

par Paula Susarte Dealbert

Les personnes qui racontent leur histoire ont décidé de mettre en scène une partie de leur intime, physique ou psychique pour l'exposer (**extimité**, selon **Tisseron**). Selon la philosophe allemande **Hannah Arendt**, cette publicisation d'une partie de notre intime est un processus de désindividuation. Cette désindividualisation permet de devenir un objet appropriable (on pense aux selfies ou aux vlogs), une sorte archétype avec lequel la majorité peut s'identifier. C'est précisément ce type d'identification qu'on cherche à faire éveiller chez les spectateurs. Néanmoins, comme les extraits sonores sont faits dans des langues qui sont incompréhensibles aux participants potentiels, l'identification avec l'étranger se fait presque à niveau inconscient. L'impossibilité de comprendre les signes linguistiques oblige aux participants à se centrer sur les aspects para-verbaux, comme les signes prosodiques. À cet égard, les extraits sonores n'ont pas un but descriptif, mais poétique. Ils évoquent des émotions, comme les œuvres de **Jackson Pollock** (*Autumn Rythm*, 1950) ou de **Miguel Chevalier** (*Liquid Pixels*, 2015). Similairement à l'art du 'réel', notion de **Paul Ardenne**, l'installation vise la déréalisation et le débordement de sens et d'émotion. Comme les extraits audio sont des unités de signification indépendants, il n'y a pas d'ordre de lecture. Ceci aide à créer des liens imaginatifs –notion dégagee du concept 'binômes imaginatifs' de **Gianni Rodari**. De cette manière, on rompt avec la linéarité des récits traditionnels. Une rupture très marquée aussi dans *l'Encyclopédie de la Parole*, un site internet qui mélange des extraits hétéroclites pour créer des connexions sonores inattendues.



Un autre aspect important de l'installation est que les extraits personnels ne correspondront pas au corps-enveloppe que les déclenche. Ce décalage dans l'auricularisation¹ à un triple but. En premier lieu, briser les dichotomies créées culturellement entre 'nous' et 'eux' : femme et homme, jeune et vieillard, arabe et français ; des dichotomies interrogées par **Ananias Leki Dago** dans son travail *Nous Sommes* (2007). En deuxième lieu, rapprocher le participant au corps étranger en montrant qu'à la base les expériences vitales sont interconnectées². En troisième lieu, inciter un sentiment de perte de repères chez le participant similaire à ce qu'on peut ressentir quand on regarde le travail de **Philippe Ramette**, en particulier son image *Sans Titre (Deauville) 2014* ou l'œuvre *Ganzfelds (2009)* de **James Turrell**. Aussi, l'auricularisation dans cette installation ouvre des nouveaux espaces comme le décalage imagétique le fait dans l'œuvre de **Dan Graham**, *Present Continuous Past (1974)*.

¹ Notion de François Jost

² L'installation artistique *Between Heaven and Earth*, 1992 de **Bill Viola** mène une réflexion similaire.

Finalement, certains extraits auront un problème de glitch afin de rendre évidentes les défaillances de cet intermédiaire phénoménologique qu'est devenu la machine³.

L'HYPERMÉDIA

« Les œuvres hypermédiatiques fonctionnent sur un système numérique comprenant principalement trois composants : **une interface d'entrée** (input), un **moteur de traitement** et une **interface de sortie** (output). Il y a aucune contrainte de similarité entre un signal d'entrée et un signal de sortie. (...) les interfaces input/output s'installent comme une couche relationnelle entre l'homme et son monde, constituant une réalité médiatisée par le numérique » (Azémard, 2015 : 132-133).

Dans notre installation, *l'input* correspond à l'application *FlightRadar24*. Le moteur de traitement correspond au *récupérateur de données* programmé pour obtenir le nombre d'avions visibles à l'écran et le nombre total d'avions en vol. Ces données sont ensuite transférées à *Reaper* et par la suite sont utilisées pour affecter le son en temps réel par le biais d'un SFX⁴. Ces données collectées à travers de *FlightRadar24* montrent le flux et le mouvement de personnes et nous permettent de créer un vaste ensemble rhizomique, changeante et interconnecté, de possibles expressifs (Azémard, 2015 : 132-133). *L'output* correspond au son d'ambiance transformé diffusé dans la chaîne HIFI.

D'un autre part, le récupérateur de données fait partie de *l'in/visible*, qui est « intégré au cœur du programme définissant le visible

³ Une œuvre intéressante dans le Glitch Art est *I am not the girl who misses much* de **Pipilotti Rist** (1986).

⁴ Effets sonores

(Azémard, 2015 : 153-154) ». *l'in/visible* est une technologie rhizomique qu'opère des connections à différents niveaux de signification et qui permet de représenter l'épaisseur des espaces qui témoignent du flux de personnes. Ce flux de personnes est à l'origine de l'altérité et de l'identité.

En conclusion, notre installation se compose de deux éléments. En premier,



Aaron Koblin, *Flight-patterns*

une ambiance sonore omniprésente qui représente le flux de personnes. Ce flux est condition sine qua non pour l'ontophanie de l'étranger. En deuxième, les extraits sonores, diffusés par les casques, permettent d'isoler et donc d'immerger le participant dans des anecdotes audio et de subjectiver la masse de données des flux du mouvement pour redonner du corps à l'individu.

Aaron Koblin, *Flight-patterns*

L'ESPACE

L'espace est un vecteur du sens qu'organise l'expérience sensible. En partant de cette idée, on a choisi de situer l'installation dans un bosquet au milieu d'arbres, de fourrés et de friches, situé au-dessus du gymnase du campus de Jacob-Bellecombette actuellement en travaux. Bien qu'il soit

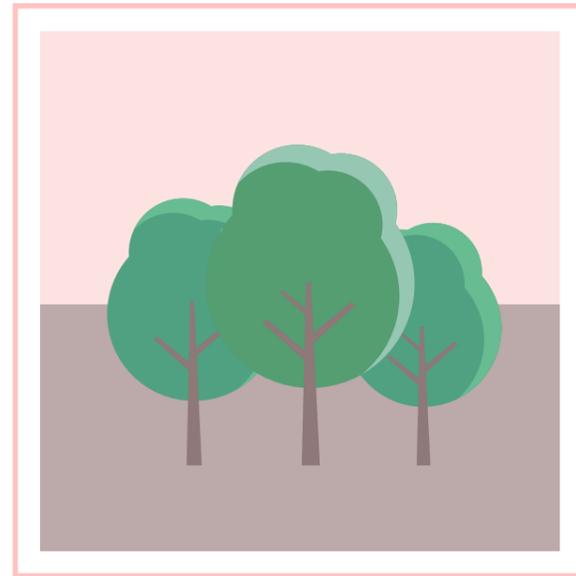
situé à côté de nos lieux d'étude, celui-ci reste occulté de la société. L'accès, bien que partiellement dégagé, sera plus difficile que si l'installation avait eu lieu dans une salle. Cette difficulté d'accès matérialise la difficulté symbolique de rencontrer l'étranger et de le comprendre à cause de l'écart entre les personnes et les cultures. En plus, le côté naturel du lieu et l'isolation permettent de créer un espace immersif et de renforcer le caractère hétérotopique de l'installation.

L'espace de l'installation rend visible les entre-espaces, le flux de personnes qui se trouve à l'origine de l'identité. La mobilité permet la formation de nouveaux types de lieux « plus fréquentés, plus familiers aussi mais plus anonymes et plus solitaires » (Veyrat, Burgniard, 2013 : 78). Ce dispositif sonore, par le biais des casques, permet la rencontre avec l'autre en dehors du flux de mouvement.

C'est important d'expliquer ici la théorie de la *sphérologie* de Sloterdijk. Selon le philosophe, la relation à l'autre devient un espace, un flux. Il repense l'intersubjectivité à travers de l'espace. Pour lui, « les rapports dépourvus de dimension spatiale comme la sympathie et la compréhension de transposent dans des relations quasi-spatiales pour devenir concevables. »⁵ L'espace que notre installation ouvre est un lieu dans le sens de Sloterdijk, un quantum d'air réaménagé et conditionné, un carrefour dans un flux de données.

NOTIONS CLÉS

DIMENSION HAPTIQUE



On a décidé de créer une installation qui dépasse « le sens de la vue, sens privilégié dans les arts occidentaux, au profit du toucher, plus instinctif (Veyrat, Burgniard, 2013 : p.74) » pour mettre en avant le contact direct et la kinesthésie. Ce contact direct engage la perception du corps phénoménal, qui constitue la connaissance première (notion de Maurice Merleau-Ponty) du participant, et rejette la spectacularisation du réel⁶ (notion de Guy Debord). Une autre installation sonore qui joue avec la kinesthésie est *Very Nervous System* de David Rokeby (1993). Ce projet crée un espace dans lequel les mouvements du participant créent du son. Le caractère haptique de notre dispositif est très important. On navigue d'une information à l'autre de manière tactile,

⁶ Plusieurs artistes se sont engagés dans des démarches artistiques qui rejettent les dérives de la société du spectacle : entre eux Hiroshi Sugimoto, (*South Bay Drive*, 1993) et Wang Du (*Photographs*, 2007).

comme dans le projet *PHASE*⁷, une installation que permet « d'expérimenter de nouvelles formes d'interaction multi-sensorielles pour l'exploration et le contrôle du son ». Dans *Sine Corpus*, c'est en touchant le corps-enveloppe, qu'on va déclencher des extraits sonores et plonger dans la diégèse qui est au cœur de notre récit sur l'étranger. Cette procédure, nous renvoie aussi au projet *Internal Alchemy* de Josh Meredith (2015)⁸.

Le fait de toucher quelqu'un fait que le corps sécrète de l'*ocytocine*, une hormone qui participe à l'affection qui se crée entre les individus et qui facilite le sentiment d'*empathie*. Néanmoins, toucher les parties intimes de quelqu'un d'inconnu (comme c'est le cas dans notre installation), peut déclencher aussi un malaise – sentiment récurrent chez les étrangers qui subissent des **chocs culturels**. Aussi, la proximité imposée par le dispositif permet au participant de se rendre compte qu'il ressemble grandement à ce qu'il considèrerait comme un corps étranger ; grâce aux **neurones miroir**, la contemplation de l'autre lui rappelle aussi son propre corps.

CORPS-ENVELOPPE

Dans l'installation, on utilise 3 corps humains comme des enveloppes, des objets sémiophores qui permettent de diffuser des messages grâce à la technologie. Les corps sont équipés de 3 capteurs. L'interaction tactile permet de déclencher des extraits audio d'une trentaine de secondes. Cette procédure renvoie à l'œuvre sensorielle

⁷ Xavier Rodet & Pascal Mobuchon, *Phase* (2004): <http://roland.cahen.pagesperso-orange.fr/PHASE/PHASE.html>

⁸ *Internal Alchemy* utilise un vidéoprojecteur pour faire un plan de tous les chakras du corps. Le fait de toucher les chakras déclenche différentes actions.

Membranes de Grégory Laserre qu'utilise un cuir interactif que « réagit aux contacts électrostatiques des corps en produisant des sonorités évolutives. »⁹

Les prothèses Makey Makey attachées aux corps-enveloppes font du corps de l'individu « un lieu d'hybridation et de transformation » qui a pour « but de recréer de nouvelles perceptions de son environnement à travers une modification des notions d'espace et de temps. » (Azémard, 2015 : 125). Le corps-enveloppe, comme explique Marc Veyrat en relation à l'*eMOTION* « habite et habille l'espace du Moi en devenant un objet multi-sensoriel qui permet l'inventaire de tous les signes d'une manifestation d'autrui » (Azémard, 2015 : 76). Les corps-enveloppes, donc, sont porteurs d'une accumulation de réverbérations d'identités et manifestations individuelles entrelacés par le son à la manière de *Present Continuous Past*, Dan Graham (1974).

En reprenant la thèse de Laurence Louppe, spécialiste en esthétique de la danse, ces corps-enveloppe agissent comme un corps critique ; ils nous permettent d'élaborer une pensée du monde et de questionner les modes de production spectaculaire à partir de l'expérience du corps lui-même. On pourrait dire aussi que les corps-enveloppe sont des **moucharabiehs numériques**¹⁰, des zones d'échange en temps réel, des interfaces entre l'espace réel physique du participant et l'espace réel immatériel où se trouvent les extraits sonores.

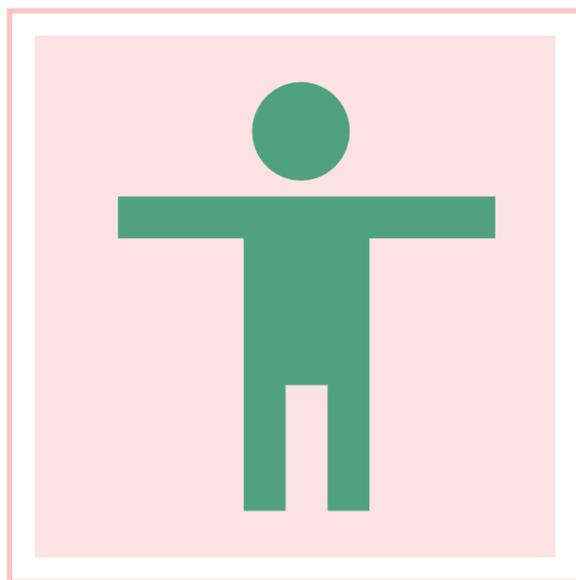
Des autres exemples des œuvres d'arts qu'utilisent le corps comme corps-enveloppe :

⁹ http://www.scenocosme.com/PDF/membranes_fr.pdf

¹⁰ Notion de Carole Brandon

- Yves Klein, *Anthropométries* (1960)
- Manit Sriwanichpoom, *Pink man in paradise* (1997)

En reprenant la thèse de Laurence Louppe, spécialiste en esthétique de la danse, ces corps-enveloppe agissent comme un corps critique ; ils nous permettent d'élaborer une pensée du monde et de questionner les modes de production spectaculaire à partir de l'expérience du corps lui-même. On pourrait dire aussi que les corps-enveloppe sont des moucharabiehs numériques, des « zones d'échange en temps réel, des interfaces entre l'espace réel physique du participant et l'espace réel immatériel où se trouvent les extraits sonores »



eMOTION

Le concept d'eMOTION est lié à la manière dont nous percevons l'espace sensible qui nous entoure et comment celui-ci nous imprègne à travers nos déplacements (Veyrat, Burgniard, 2013 : 79). Le dispositif perce l'épaisseur des flux grâce à des processus de géolocalisation et ouvre des

espaces entre qui permettent de rencontrer un étranger sans corps et sans identité. Une autre installation qui reconstruit (visuellement, dans ce cas) le flux mondiales et l'émotion que ceux-ci génèrent est *Emotion Winds* de Maurice Benayoun (2014). Selon l'artiste : « *Emotion in Space seeks to re-imagine ways in which global real-time datasets can give us a unique perspective on the understanding of world motion through emotional currents emanating from 3200 different cities.* »¹¹

Comme Marc Veyrat explique dans G-SICE 10.1 (Veyrat, Burgniard, 2013 : 80), le eMOTION interroge les « identités perpétuellement en mouvement et en relation à un Autre social ». « Potentiellement rétroactif, le eMOTION reflète notre place dans le monde, dans un va et vient continu entre la *plage* (l'empreinte d'un corps occupant) et *l'écume* (les réseaux irradiants, la vague incessante des re-présentations d'un corps fragmenté) ». Dans notre installation, comme dans celle de Marina Abramovich, *The artist is present*, 2010, c'est précisément « ce flux d'informations, de corps à corps, qui fait œuvre ».

L'utilisation des casques dans les sphères de la communication « modifie la perception des lieux et des espaces pour les individus enchevêtrés à présent entre espace « réel » (géo-localisé) et espace virtuel (projeté) d'une part, mais aussi entre espace privé et public d'autre part. Le dispositif formé par des casques crée « un entre-deux ouaté entre l'espace visible et invisible, entre public et privé (...). Cet espace interMade détermine ce que Bernhard Rieder nomme une 'membrane numérique' (2008), qui servent aussi bien à aller vers les autres

¹¹ <http://benayoun.com/moben/2014/05/29/emotion-winds/>

qu'à s'isoler d'eux (Veyrat, Burgniard, 2013 : 78).» L'installation urbaine sonore et interactive *Urban Light Contacts* de Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt « met en scène le corps et la peau des spectateurs (...) pour les transformer en instruments sonores ». Comme notre installation, Urban Light Contacts permet « l'implication sensible et émotionnelle du public. »¹²

¹² http://www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm

RÉFÉRENCES THÉORIQUES

- Ardenne, P. (1999). *Pratiques Contemporaines : L'art Comme Expérience*, Dis Voir
- Augé, M. (2009). *Pour une anthropologie de la mobilité*, Paris : Payot & Rivages
- Azémard, G. (2015). *100 notions pour l'art numérique*, Paris : Les éditions de l'immatériel
- Bellour, R. (2002). *L'Entre-Images 2, Mots. Images*, Paris : P.O.L
- Debord, G. (1996). *La société du Spectacle*, Paris : Folio
- Louppe, L. (2004). *Poétique De La Danse Contemporaine*, Paris : Beau Livre
- Merleau-Ponty, M. (1976). *La Phénoménologie De La Perception*, Paris : Gallimard
- Tisseron, S. (2001). *L'intimité Surexposée*, Paris: Ramsay
- Veyrat, M. (2015). *100 Notions Pour L'art Numérique*, Paris : Les Éditions de l'Immatériel
- Veyrat, M., & Burgniard, A., (2013). G-SICE 10.1, Chambéry : LLS Editions, Collection Écriture et représentation

RÉFÉRENCE ARTISTIQUES

Dimension haptique

Xavier Rodet & Pascal Mobuchon, *Phase*, 2004David Rokeby, *Very Nervous System*, 1993

Internal Alchemy, Josh Meredith, 2015

Grégory Laserre, *Membranes*

Corps-enveloppe

Yves Klein, *Anthropométries*, 1960Manit Sriwanichpoom, *Pink man in paradise*, 1997Dan Graham, *Present Continuous Past*, 1974

Autres

Masaki Fujihata, *Voices of Aliveness*, 2012Somson Young, *One of Two Stories, or Both*, 2017Jackson Pollock, *Autumn Rythm*, 1950Miguel Chevalier, *Liquid Pixels*, 2015*l'Encyclopédie de la Parole*Ananias Leki Dago, *Nous sommes*, 2007Philippe Ramette, *Sans Titre (Deauville)*, 2014James Turrell, *Ganzfelds*, 2009Bill Viola, *Between Heaven and Earth*, 1992Pipilotti Rist, *I am not the girl who misses much*, 1986Hiroshi Sugimoto, *South Bay Drive*, 1993Wang Du, *Photographs*, 2007

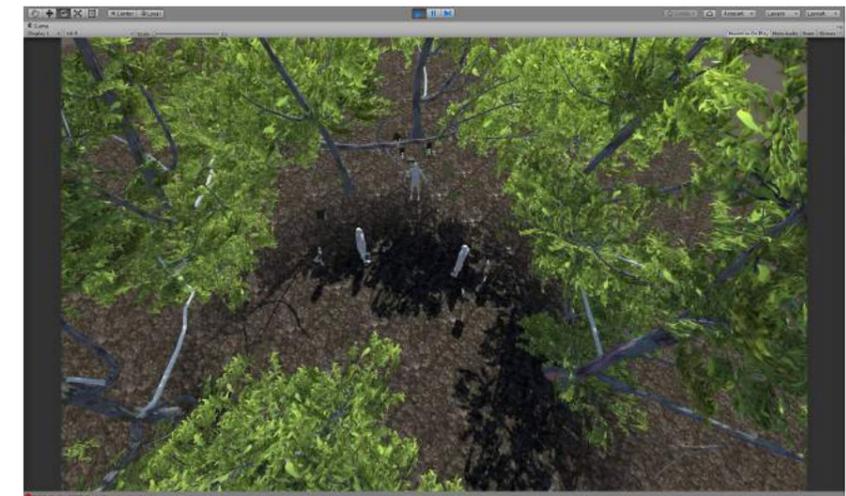
eMOTION

Maurice Benayoun, *Emotion Winds*, 2010Gregory Laserre & Anais, *Urban Light Contacts*Marina Abramovich, *The artist is present*, 2010

LISTE DU MATÉRIEL DE DIFFUSION MULTI PHONIQUE ET SES FORMATS

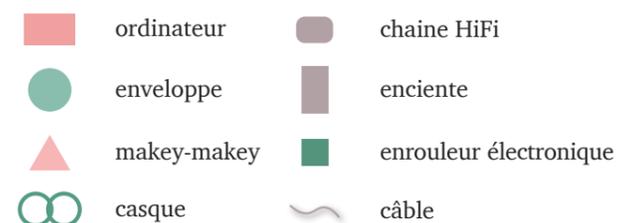
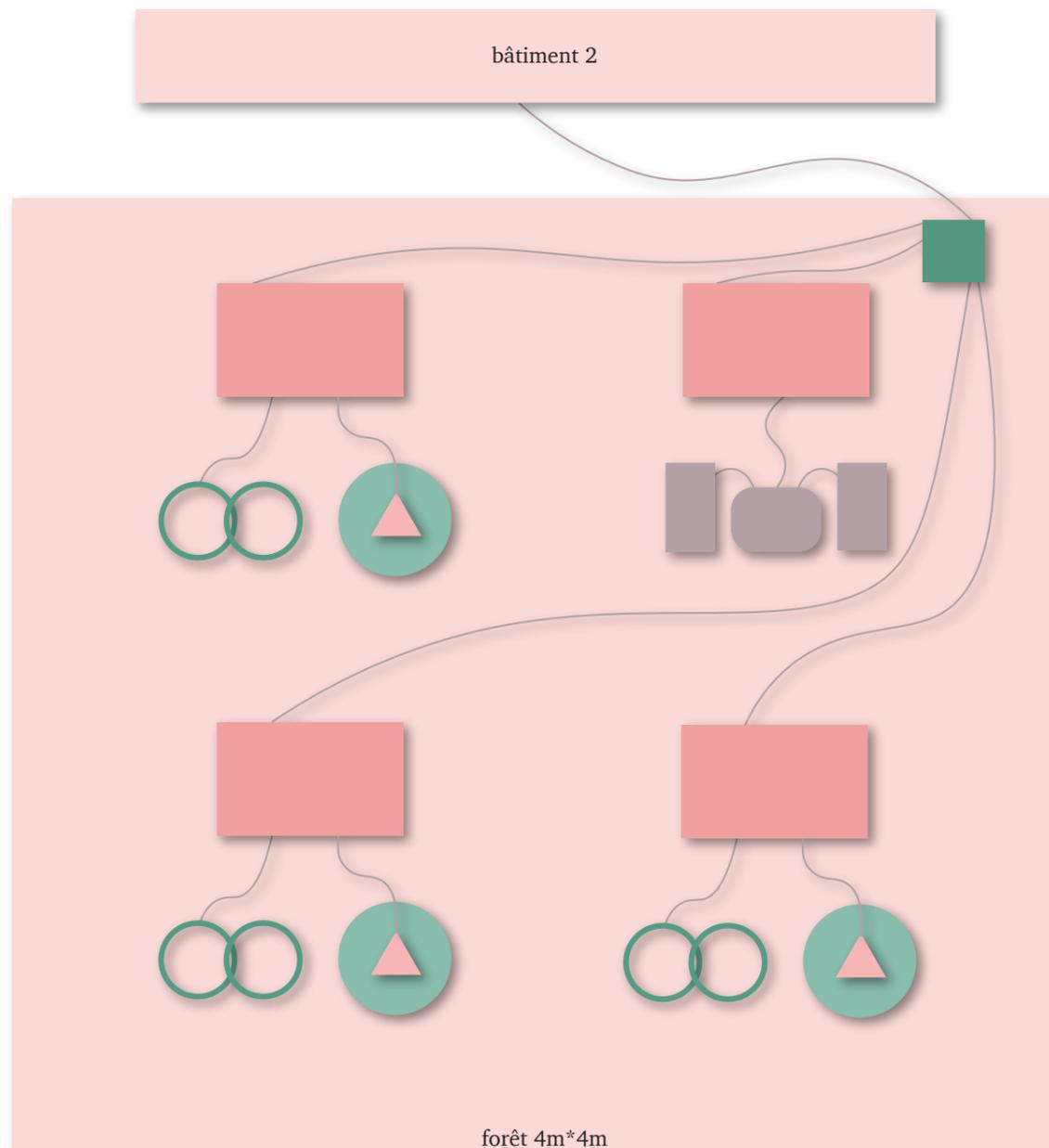
- 4 ordinateurs portables et leur chargeur
- 1 chaîne HIFI et ses deux enceintes, 3 casques
- 3 makey-makeys et les systèmes nerveux synthétiques
- Divers support : tables, caisses, tréteaux et planches... servant à isoler le matériel fragile du sol
- Câblage audio et information nécessaire
- 50 mètres de rallonge (enrouleur) et multiprises
- Diverses petites protections contre l'humidité pour le matériel fragile
- 2 grandes bâches en plastique afin de couvrir l'ensemble du lieu de l'installation (mise

IMAGES SUR LE DISPOSITIF & SCHÉMA TECHNIQUE



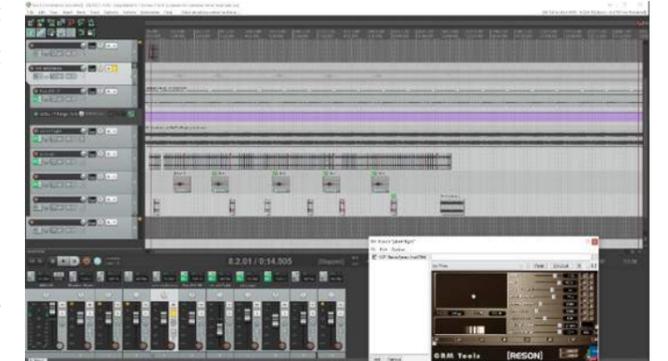
PARTIE
TECHNIQUE

EXPLICATION



Le format utilisé pour tout les son est le .wave car c'est un gage de qualité et notre installation n'est pas limitée par le poids des fichiers informatique

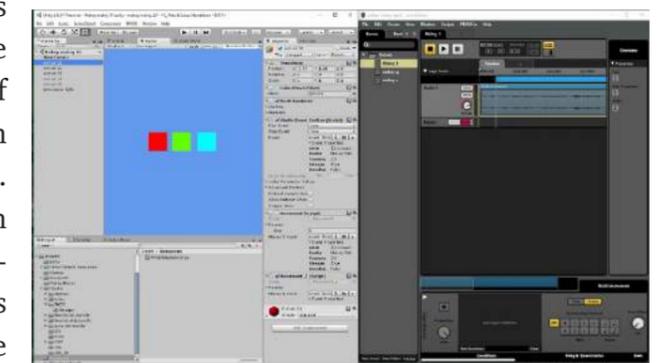
L'installation comprend deux types d'éléments sonores, le premier concerne un son d'ambiance chargé de modéliser les flux de personnes. En récupérant les données sur nombre d'avions total en vol et le nombre de vols affichés à l'écran, nous pouvons modifier en temps réel le son produit à l'aide des paramètres liés aux SFX RESON où chaque nombre indique une abscisse et une ordonnée correspondantes aux fréquences basses et hautes prises dans l'amplitude du filtre de résonance. Varier ces coordonnées modifie le son produit.



Pour cela un programme de web scraping récupère ces données (fig) et les redirige vers l'effet sonore RESON de L'INA GRM dans REAPER. Les données de la page flightradar24.com sont actualisées toutes les 7 secondes ce qui se traduit par une variation suivant le même rythme.



Le second comprend les anecdotes audios des différentes personnes interrogées pour le projet. Il s'agissait diversifier les langues et les individus afin de créer des de plus grands écarts entre les corps enveloppes et les sujets ; ont participé : Paula Susarte (Espagnole), Yao Shen (Chinoise), Afaf Soussi (Marocaine), Abhishek Rajan (Indien), Christophe Woike (Allemand). Un contact avec une zone munie d'un capteur déclenche un extrait audio, ceux-ci sont répartis dans les corps enveloppes de manière à créer des décalages entre le sujet et le corps enveloppe hôte.



Le dispositif de captation mis en place sur les corps enveloppe est constitué d'une chaîne débutant par un makey-makey relié au logiciel de jeu Unity avec l'extension FMOD puis vers une sortie audio au casque.

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using FMODUnity;

namespace PROBABLY
{
    public class Movement : MonoBehaviour
    {
        //FMOD SOUND DESCRIPTION
        bool is3D = true;
        public Parameter[] Params = new Parameter[0];
        [ContextMenu]
        public string MakeyEvent;
        FMOD.Studio.Instance Makey_1;
        private FMOD.Studio.Description Makey_Description;
        public FMOD.Studio.Description Makey_Description { get { return Makey_1.Description; } }
        public FMOD.Studio.Instance Makey_Instance { get { return Makey_1; } }

        void Awake()
        {
            if (!FMODUnity.IsInitialized())
            {
                Makey_1 = FMODUnity.Audiomanager.CreateInstance(MakeyEvent);
                if (is3D)
                {
                    var rigidbody = GetComponent<Rigidbody>();
                    var rigidbody2D = GetComponent<Rigidbody2D>();
                    var transform = GetComponent<Transform>();
                    if (rigidbody)
                    {
                        Makey_1.Set3DAttributes(FMODUnity.Audiomanager.To3DAttributes(gameObject, rigidbody));
                        FMODUnity.Audiomanager.AttachInstanceToSceneObject(Makey_1, transform, rigidbody);
                    }
                    else
                    {
                        Makey_1.Set2DAttributes(FMODUnity.Audiomanager.To2DAttributes(gameObject, rigidbody2D));
                        FMODUnity.Audiomanager.AttachInstanceToSceneObject(Makey_1, transform, rigidbody2D);
                    }
                }
                foreach (var param in Params)
                {
                    Makey_1.SetParameterValue(param.name, param.value);
                }
            }
        }
    }
}

```

Le makey est un contrôleur pré-configuré qui une fois activé transmet la commande vers Unity et déclenche un objet du logiciel. Cet objet est lié à un événement sur FMOD contenant un ou plusieurs extraits audios qui une fois déclenchés sont diffusés dans le casque.

Le lien entre Unity et FMOD se fait par le biais du chargement de l'extension FMOD sur le moteur, en revanche un script a été nécessaire pour définir les actions produites par le spectateur. Celui-ci a été écrit par Zénon Taleux, un élève du conservatoire d'Annecy.



Sur la photo ci-dessus, nous avons le premier prototype de notre installation. Le corps de Thomas, sert de corps-enveloppe, les autres personnes déclenchent le dispositif en formant une chaîne humaine. Leur corps sont conducteurs et permettent la création d'un circuit électrique fermée nécessaire au fonctionnement du Makey Makey



AUTO-ÉVALUATION

	Thomas Allard	Yao Chen	Camille Pouillard	Afaf Soussi	Paula Susarte Dealbert	Mathilde Tari
Rédaction	12				12	9
Références					12	
Corrections						9
Création identité visuelle		9			12	
Mise en page		9			12	
Matériels	12		9			
Extraits sonores	12	9		9	12	
Elaboration dispositif	12		9			
Teaser			9			9
Mise en place	12	9	9	9	12	9
Organisation	12		9		12	
Planning Facebook			9			
Point	12	9	9	9	12	9

Nous tenons à remercier dans un premier temps, toute l'équipe pédagogique de l'Université Savoie Mont-Blanc et les intervenants professionnels responsables de la formation Information & Communication, pour avoir nous avoir aidé tout au long de la création du projet.

Nous remercions également Monsieur Rémy KOSSONOGOW, président de l'association ADDCAES pour l'aide et les conseils qu'il nous a apporté lors du rendez-vous décisif que nous avons eu début octobre.

MERCI À

ANNEXES

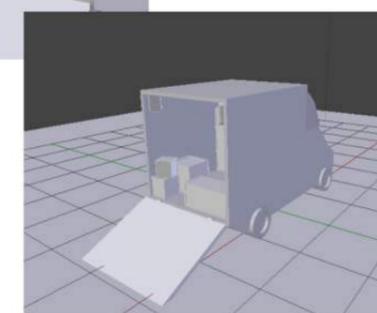
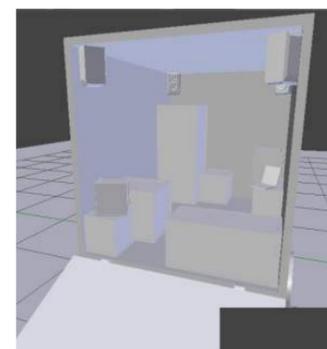
EXPLICATION DU CHANGEMENT DE PROJET par Mathilde Tari

En tout premier lieu, nous étions parti sur l'idée de « hacking politique », c'est à dire que pour nous, les immigrés détournaient les camions de marchandises pour passer illégalement les frontières. Nous voulions alors humaniser l'étranger, plonger le participant dans une sorte de reconstitution, de situation de voyage, perte de repères pour que celui-ci se fasse une idée, même infime, de ce que un voyage d'immigré pourrait être. L'installation se sera déroulée à l'intérieur d'un camion de déménagement, où nous aurions créé une sorte de jeu, un peu « escape game » qui ferait interagir et réfléchir le participant sur comment il pourrait se sortir de cette situation. Nous voulions utiliser des téléphones qui auraient besoin d'un schéma spécifique pour le déverrouiller, des codes à trouver, des ordinateurs qui donneraient accès à des informations sur des personnes immigrées. Puis au fil des conversations avec les professeurs et une réflexions personnelles plus soutenues nous ne trouvions plus de sens à cette simulation avec un jeu à l'intérieur, et le fait de faire réfléchir les participants était quelque chose de risqué.



L'installation a donc pris une nouvelle forme, toujours avec le « hacking politique », l'humanisation des étrangers et le camion. Cette fois-ci nous voulions installer un makey-makey relié à des enceintes à l'intérieur du camion pour créer un « accoumonium » qui

permettra une spatialisation du son. Les participants auraient été plongés dans le noir et auraient dû se déplacer dans l'âtre du camion où des bandes d'aluminium placées au sol permettaient le déclenchement des sons à l'aide du makey-makey. Ces sons auraient créés dans l'habitacle un mouvement alors que le camion ne bouge pas, ce qui aurait déstabilisé l'occupant, lui faisant perdre ses repères. D'autres sons comme des témoignages, des discussions, des réactions (de peurs, surprise, pleurs ...) de personnes ne parlant pas français auraient appuyés notre installation pour lui donner plus de sens encore.



Le son était alors très très important dans notre installation et c'est pour cela que nous voulions plonger dans le noir le participant pour que celui-ci ne soit pas occupé par autre chose. De plus le camion aurait été remplis d'objets, d'encombrant pour limiter au maximum le mouvement du participants, lui donner un effet d'étouffement, d'oppression. Le but final aurait été de sensibiliser sur la problématique de l'immigration, d'essayer de faire comprendre au mieux le périple d'un immigrant d'un pays à un autre. Nous avons donc travailler plus intensément ce projet puisque nous pensions que c'était celui que nous allions réaliser en décembre. Nous avons donc chercher toutes les références, amélioré notre projet au mieux, réfléchis aux sons, commandé le makey-makey, pris des rendez-vous avec des organismes qui s'occupent des réfugiés, de l'immigration. Une des associations nous as donc confirmé un rendez-vous pour le 2 octobre, il s'agissait de l'ADDCES. Nous sommes allés directement parlé avec le directeur, pour lui demander de plus amples informations pour pouvoir réaliser au mieux cette simulation, et pour qu'il nous permette aussi de nous faire rencontrer des personnes qui ont vécu cette situation pour avoir des témoignages réels.



Mais suite au rendez-vous avec Rémy Kossonogow, nous nous sommes rendu compte que notre vision des migrants était faussée, et que notre projet, notre intention n'avait plus le même intérêt compte tenus des informations que nous avons obtenu pendant le rendez-vous. Il nous as expliqué que les personnes qui passait d'un état à un autre n'avaient rien d'illégal, que ces personnes ne trouvaient pas la protection nécessaire dans leur pays et donc décidaient de partie pour demander l'asile à un autre pays plus sur. Une fois arrivé dans le nouveau pays ils ont alors ce statut de demandeurs d'asile, qui est analysé par la région, et si cette demande est accepté ils obtiennent alors le statut de « réfugiés ». Pour notre projet il fallait alors trouver des personnes immigrés clandestines, ce qui est relativement plus compliqué pour recueillir des témoignages.

Nous avons donc eu une grosse remise en question, notre projet avait perdue une partie de son sens, et en parlant avec les professeurs nous avons encore une fois changé le projet, tant dans le fond que dans la forme.

JUSTIFICATION POUR LE CHEF DE SÉCURITÉ

par Thomas Allard

L'installation ayant lieu dehors au début dans un bosquet sur le campus, nous avons besoin de protéger le matériel fragile comme les ordinateurs et les enceintes, ainsi que pour le confort des personnes des spectateurs et des acteurs de l'installation. Le bosquet concerné est celui surplombant le gymnase, l'accès se fera en faisant le tour des arbres par le haut. Nous aurons vaguement débroussailler l'endroit des ronces et des branches mortes jonchant le sol, mais nous ne toucherons pas aux arbres et arbrisseaux. Il y a un petit cercle libre de végétation où nous poserons notre installation, la protection consistera en une grande bâche en plastique suspendue aux arbres à la manière d'une tante canadienne : le plastique sera tendu et hissé à partir d'une faîtière. Le tout sera hissé aux arbres à l'aide de cordelettes.

Nous aurons besoin de tirer un câble électrique relié au secteur afin d'alimenter les différents appareils à savoir : 3 ordinateurs, 9 enceintes. Nous pensons amener un/ des enrouleurs pour faire le gros du trajet entre le bâtiment le plus proche et le lieu de l'installation. Nous utiliserions ensuite des multiprises afin d'assurer la distribution du courant. Les prises seront isolées du sol ainsi que de l'humidité en les couvrant d'un plastique de protection.

Le matériel fragile comprend les 3 ordinateurs et 9 enceintes, chaque unité sera isolée du sol soit posée sur un plateau sur tréteaux ou bien sur un pied, chaises, tabouret. La bâche suspendue constituera une protection supplémentaire.

L'installation fonctionnera par période de vingt à trente minutes afin d'effectuer des contrôles régulier sur le matériel électronique et les logiciels. Les spectateurs sont alors inviter à venir par leurs propres moyens vers le lieu, le chemin sera néanmoins balisé par des repères simple comme une boîte tout les 20 mètres par exemple. En cas de trop fortes intempéries, nous nous replierons vers un lieu sec préalablement choisi avec le matériel.

Bien entendu tout ce que nous amènerons repartira et rien ne sera laissé sur place. L'installation fonctionnera durant deux jours, le 7 et le 8 décembre prochain. Mais au vu de la quantité de matériel utilisé nous voudrions commencer à monter l'installation les jours auparavant afin d'être opérationnel pour le 7. Nous opérerons le démontage dans les plus brefs délais à la suite de l'installation.

MIND MAP

par Paula Susarte Dealbert

(version projet mois Octobre 2017)



Sine Nomine ('sans nom')

Selon Alfred Gell, la signification est liée au langage. Notre installation permet de nommer et, donc, comprendre l'étranger à partir des mythologies personnelles de 3 individus. Aussi, le fait que le titre soit écrit dans la langue latine renvoie à l'idée d'origine, au fait que tout ce qui est étranger vient d'une même racine; une idée soutenue par la biologie de l'évolution et la notion de DACU

Fond

Humaniser l'image de l'étranger en utilisant le corps comme « puissance d'articulation » (Bellour)

Forme

Nam June Paik, *TV cello* (1976)

'Sine Nomine' est une installation sonore interactive dont le but est de créer une diégèse qui permet aux participants de rencontrer des gens étrangères et de créer des liens avec eux à travers le son et l'interaction. Le son est, donc, une manière de bouleverser les images qu'on a de l'étranger.

Le rôle de la Kinesthésie

Notre installation base la connaissance de l'autrui sur la kinesthésie et l'expérience du corps pour :

1. Engager le corps phénoménal (Merleau-Ponty)
2. Inciter les émotions de l'être « sentipensante » (Eduardo Galeano)

≠

Rejet de la spectacularisation du réel (Guy Debord, *La société du spectacle*)
 Rejet de l'image synthétique (Edmond Couchot, *La technologie dans l'art*)
 Rejet des étiquettes homogénéisantes et l'Hypermodernité (Lipovetsky), la radicalisation de la logique individualiste
 Hiroshi Sugimoto, *South Bay Drive in* (1993); Wang Du, *Photographs* (2007)

Corps-objet

Utilisation de 3 corps humains (Afaf, Thomas, Paula) comme des médiums qui permettent de diffuser un message. Les corps sont des objets sémiophores, porteurs d'une signification et détournés de leur fonction initiale

MIA, *Borders* (2016)

Le corps-objet comme un corps critique qui "élabore une pensée du monde" et "questionne les modes de production spectaculaire à partir de l'expérience du corps lui-même" (Laurence Louppe)

Les corps-enveloppes sont des moucharabiehs numériques, des zones d'échange en temps réel, des interfaces entre l'espace réel physique du participant et l'espace réel immatériel où se trouvent les mythologies sonores (Carole Brandon, *100 notions pour l'art numérique*)

Duyvendak, *Dreams come true* (2003)

Les corps-objets ont des apparences physiques différentes pour renforcer l'idée de l'étranger

Toucher quelqu'un (étranger) fait que le corps sécrète de l'ocytocine, une hormone qui participe à l'affection qui se crée entre les individus

Toucher quelqu'un peut déclencher un sentiment de malaise similaire à ce ressenti par les étrangers dans son pays d'arrivée. Cela peut aider à s'identifier avec l'autre et donc à humaniser son image

La proximité imposée par le dispositif fait au participant se rendre compte qu'il se ressemble grandement à ce qu'il considèrerait différent

L'interaction avec le corps permet aux participants de :

1. Rejeter l'homogénéisation de la vision qui nie toute pensée figurative autonome
2. Agir sur la réalité (agentivité) ≠ Rejeter l'expérience par procuration et le discours explicatif
3. Avoir une expérience unique qui sera déterminée par les choix du participant et le contexte

Janet Cardiff, *Alter Bahnhof Video Walk*

Si bien on utilise la communication verbale pour raconter les histoires personnelles, l'impossibilité de comprendre la plupart de ce que les personnes racontent fait que les participants se centrent sur les aspects para-verbaux (signes prosodiques).

Création d'un nouveau discours sur l'étranger à partir des mythologies personnelles et grâce à la rétroaction de la triade : auteur - œuvre - interacteur (Edmond Couchot, *100 notions pour l'art numérique*)

Le fait que les extraits sonores soient reliés les uns aux autres à travers des corps et des machines renvoie aux idées de réseau et cybernétique. Dans ce cas, le réseau est double : technologique et humain. Les câbles s'entremêlent de la même manière que les diverses expériences personnelles racontées à propos de l'étrangeté. Ce double réseau crée un tout visuel (Godon) dans l'installation

Vik Muniz, *Waste Land* (2010) fait apparaître un réseau double : artistique (création d'œuvres d'art) et social (société de consommation)

Comme l'art du 'réel', on vise la déréalisation, le débordement de sens et d'émotion (Paul Ardenne, *L'art comme expérience*)

Les mythologies personnelles sonores, enregistrées dans des extraits, évoquent plutôt des émotions qui expliquent des histoires. Elles sont incompréhensibles à niveau figuratif, mais compréhensibles à niveau émotionnel

Faurtier, *Les Arbres* (1928)
 Jackson Pollock, *Autumn Rythm* (1950)
 Miguel Chevalier, *Liquid pixels* (2015)

Verner Panton, *Paysage de fantaisie* (1970)
 Yayoi Kusama, *Dots Obsession* (2000)
 Höller, *Light Corner* (2001)
 Michael Asher, *Santa Monica Museum* (2008)

Le côté sauvage du lieu permet de créer un espace immersif

Il permet aussi aux participants de ressentir le froid, l'inconfort, le sentiment d'isolation qui sont des ressentis communs à l'étranger afin de permettre une empathie affective

Le réseau est caractérisé par : l'unité de l'in-visible (Marc Veyrat, *100 notions pour l'art numérique*) c'est-à-dire par une technologie rhizomique qu'opère des connections à différents niveaux de signification

Métaphore aux jungles habitées par les demandeurs d'asile (Calais), qui sont situées proche de la civilisation mais au même temps cachées de celle-ci

Mythologies Personnelles

On appelle mythologies personnelles (Isabelle de Maison Rouge) aux extraits sonores qui racontent le vécu des étrangers. Ces extraits sont aussi des narrations auto-diégétiques qui se caractérisent par une focalisation interne (Gérard Genette)

La mise en scène d'une partie de son intime, physique ou psychique pour l'exposer (extimité, selon Tisseron). Pour Hannah Arendt, cette publication est un processus de désindividuation. L'artiste se désindividualise pour devenir un objet appropriable. À ce moment, l'intime est élevé à mythe personnel ; il devient un archétype avec lequel la majorité peut s'identifier.

Sophie Calle, *No sex last night* (1992)
 Mona Hatoum, *Measures of distance* (1988)

Espace

L'installation aura lieu dans le bosquet de friches situé au-dessus du gymnase du campus de Jacob-Bellecombette actuellement en travaux.

Ce lieu a été choisi pour montrer que la rencontre d'un étranger n'est pas simple, qu'il y a un écart entre les personnes et les cultures

Enveloppes

Trois sujets (Afaf, Thomas et Paula) sont munis de Makey Makey. L'interaction tactile avec les trois corps permet de déclencher extraits audio

Plus la partie du corps touchée est intime, plus l'extrait audio raconte quelque chose d'intime.

Signification du numéro 3: Dans la tradition judéo-chrétienne, le 3 renvoie à la Trinité, à la création. Pour les chinois, le 3 est un nombre parfait (tch'eng), l'expression de la totalité, de l'achèvement où rien ne peut y être ajouté. Selon la religion hindouiste, la manifestation divine est aussi triple (Trimurti)

Chaque enveloppe possède un système numérique composé d'une Makey Makey, trois enceintes LCR, et d'un ordinateur pourvu du programme. Les enveloppes sont habillées normalement et équipés du système de déclenchement relié au Makey Makey, celui-ci est composé de bande adhésive et de câbles les reliant au makey. Le signal envoyé d'une enveloppe est reçu par Unity qui déclenchera les extraits par le biais de FMOD

Extraits Audio

Somson Young, *One Of Two Stories, Or Both* (2017)

Chaque corps est associé à 5 extraits audio d'entre 20 et 30 seconds. Ces extraits racontent le vécu des plusieurs personnes dans leur langue maternelle

Montrer la diversité d'expériences personnelles
 La durée de 30 seconds renforce l'aspect interactionnel

Ces extraits audio sont des unités de signification indépendants ; il n'y a pas d'ordre de lecture, ce qu'aide à créer des liens imaginatifs, une notion dégagée du concept 'binomes imaginatifs' de Gianni Rodari

Encyclopédie de la Parole: voies de circulation qu'associent des paroles hétéroclites

Décalage dans l'auricularisation (François Jost): Les extraits de la vie des personnages racontés dans leur langue maternelle ne correspondent pas au corps avec lequel le public interagit

1. Accentuer la perte de repères des personnages présentés
2. Rapprocher le participant au corps étranger en montrant l'imbrication d'expériences qui sont indirectement interconnectées

Bill Viola, *Between Heaven and Earth* (1992)

3. Briser les divisions et les dichotomies créées culturellement entre 'nous' et 'eux'

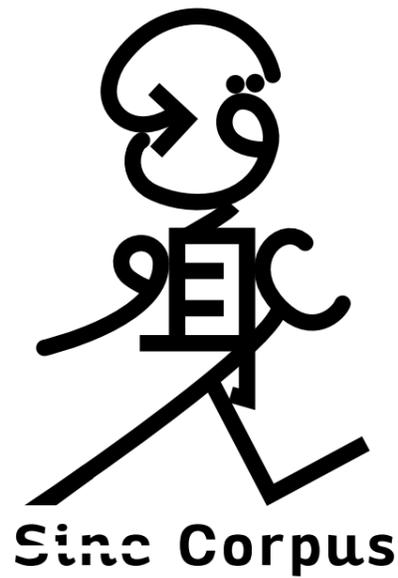
Ananias Leki Dago, *Nous Sommes* (2007)

Les corps sont disposées en triangle à une distance raisonnable afin que les sons ne rentrent en conflit. Derrière chaque corps se trouve l'installation numérique à laquelle elle est reliée par un cordon USB. Le signal est traité et les extraits sont transmises à travers les hauts parleurs

IDENTITÉ VISUELLE ET CHARTE GRAPHIQUE

par Yao Chen

LOGO



Le logo représente la réunion de plusieurs personnes venant d'horizon différents dans un corps humain. Ce corps représente la forme de notre projet.

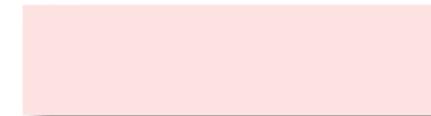


caractère chinois 身

lettre française G C L

lettre arabe وق

COULEURS



R 252 C 1% #fce3e1
G 227 M 16%
B 225 Y 9%
K 0%



R 255 C 0% #ffc2c1
G 194 M 34%
B 193 Y 17%
K 0%



R 246 C 3% #f6aaa6
G 170 M 44%
B 166 Y 27%
K 0%



R 188 C 31% #bca9a9
G 169 M 35%
B 169 Y 29%
K 0%



R 142 C 53% #8e7878
G 120 M 55%
B 120 Y 48%
K 0%



R 150 C 47% #96c7b3
G 199 M 10%
B 179 Y 36%
K 0%



R 104 C 62% #68bc92
G 188 M 8%
B 146 Y 53%
K 0%



R 84 C 70% #549e72
G 158 M 24%
B 114 Y 65%
K 0%



R 80 C 70% #50a181
G 161 M 22%
B 129 Y 58%
K 0%

Les couleurs rougeâtres renvoient à la couleur de différentes tonalités de peau, le vert représente la nature.

POLICES

Altair Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

34 pt

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

15 pt

Charter Roman

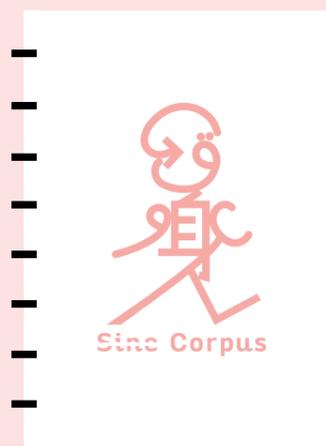
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

18 pt

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

12 pt

UNIVERS GRAPHIQUE



FICHE COÛTS

Matériel	Coût
Makey-makey	49,95 €
Makey-makey	57,09 €
Enceintes	30 €
Chaîne Hifi	20 €
Fil	10 €
Total Payant	167,04 €