

# LA LIGNE CLAIRE

note d'intention

# PRÉSENTATION

La ligne Claire est une installation vidéo interactive traitant de la migration des peuples, de la notion de frontière, d'appartenance et de l'arbitraire que cela produit sur les comportements. dedans / dehors ; légitimité / illégitimité ; conformisme

Protagonisme, antagonisme.

La pièce met en scène deux média vidéos symétriquement opposés séparés par un ligne marquée au sol. Chaque vidéo présente un personnage en pied, taille réelle. L'un est un civil, l'autre un militaire armé.

Pour chaque vidéos, une séquence de durée identique (quelques secondes), présente un personnage en transition entre de deux positions clés, une position en début de séquence, une seconde en fin. la tête de lecture de chaque vidéo est indexée à la position du spectateur dans l'espace qui les sépare. Les deux vidéo évoluent de façon synchrone et révèlent le caractère antagoniste de la situation.

L'espace scénographique matérialise au sol deux zones distinctes, symboliques, invitant le spectateur à prendre conscience de sa position dans un espace cartographié, de l'incidence de sa propre position dans cet espace; prendre position.

Interagir avec l'oeuvre implique au spectateur d'enfreindre délibérément les règles, de franchir la ligne, jouer avec sa proximité de chacune des vidéos.

Il s'agit de révéler la dualité générée par les différents territoires sur lesquels les protagonistes se situent. Aidé par un habillage sonore, un espace suggère la sécurité, l'appartenance au groupe, le dedans, l'espace européen, l'autre représente le danger, l'ailleurs, l'extérieur, l'étranger, l'autre.

En jouant sur l'aspect ludique de la vidéo interactive, la ligne claire invite chacun à aller vers ce prochain virtuel puis suggère la notion de désobéissance civique, du délit de solidarité auquel chaque résident européen s'expose en assistant une personne en situation irrégulière de migration.

# SCÉNARIO

Un passage compris entre deux installations vidéo, au milieu desquelles le spectateur est invité à passer, se positionner. Vidéo de gauche, un migrant, vidéo de droite un militaire.

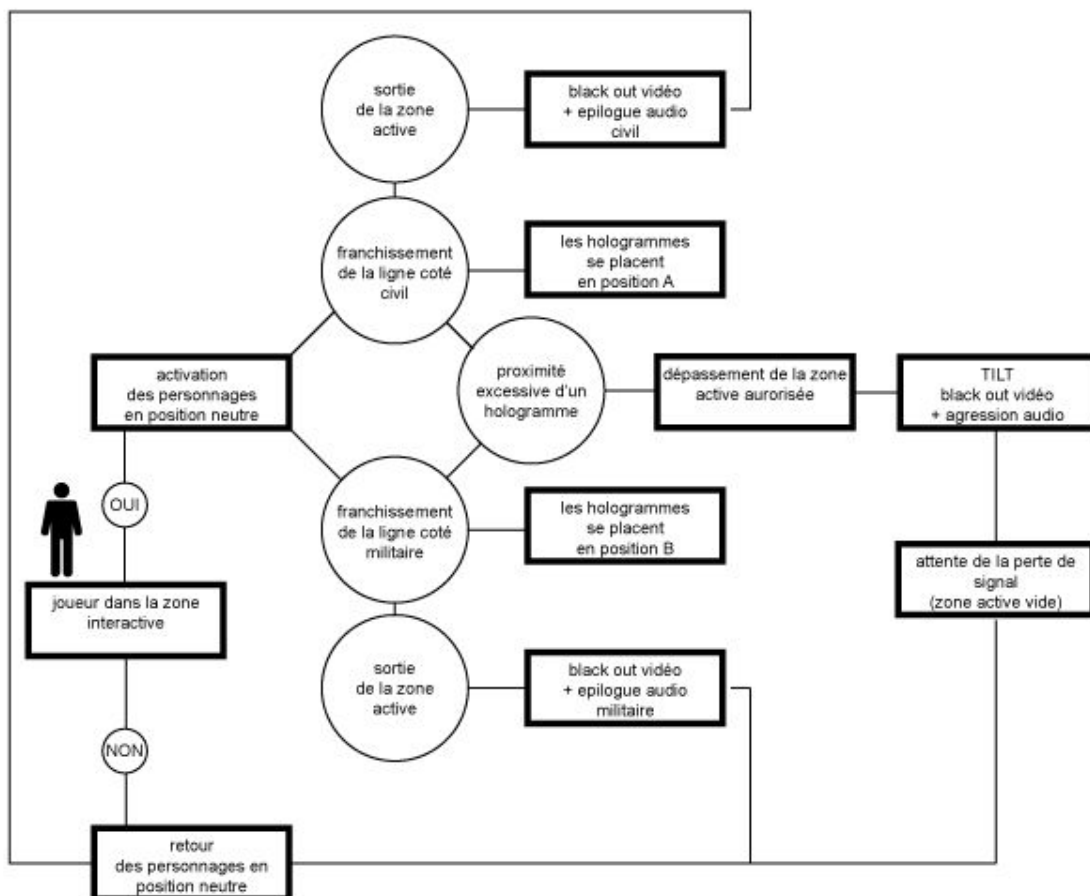
S'approcher du migrant (un personnage civil), et il vous tend les bras, mais le militaire vous met en joue de son fusil. S'approcher du militaire et il baisse son arme puis vous tend la main, bienveillant à l'égard d'un ressortissant européen, alors que le migrant baisse les bras, désespéré.

Seule option possible, se tenir bien sur la ligne pour traverser l'épreuve en toute indifférence ; le militaire est au repos, le migrant neutre et distant.

L'aspect symétrique de la pièce permet de mettre en oeuvre deux processus basés sur le même stimulus : la position du spectateur.

Le spectateur ne percevra pas tout de suite l'effet "indésiré" de sa prise de position. La situation est inextricable et ne peut être satisfaite. prise de risque en sortant de sa zone de confort, ou résignation.

## Algorithme scenario interactions



# ÉCRITURE NUMÉRIQUE ENVISAGÉE

Le dispositif est basé sur la prise de conscience de la présence de l'autre dans un espace donné, et des deux territoires qu'il met en jeu. La notion d'antagonisme des espaces nous invite à dématérialiser les plans vidéo, et justifie le développement de système holographiques, inspirés de la technique dite « pepper 's ghost » permettant d'intégrer les médias numériques aux espaces physiques. Il semble nécessaire de faire apparaître les personnages à l'intérieur des espaces dans lequel se trouve le spectateur, et non sur des écrans qui, quel que soit leur forme, matérialisent des espaces distincts supplémentaires.

La méthode dite de *Pepper* nous paraît séduisante de par son caractère lowtech et poétique.

cf. document "**Objectifs artistiques de la structure de production.pdf**" dans le dossier administratif

Associé à du traitement temps réel le potentiel narratif d'un tel dispositif peut alimenter d'autres projets et ainsi aller dans le sens de ce que souhaite partager resonance et le LFO fablab ; un nouvel outil de médiation libre à usage de la communauté.

Il s'agit avant tout d'une création multimédia. Un habillage sonore interactif renforcera la dramaturgie. Le contenu graphique est envisagé en deux rendus distincts, le premier basé sur la captation vidéo de comédiens, le second basé sur des personnages virtuels dans un moteur de jeu 3D.

## **Axe captation vidéo :**

Cette approche nous permettra de produire un collection de vidéo, en travaillant notamment sur l'écriture avec des comédiens (captations au CFA MS & l'ERAC, programmées en Janvier 2019 à l'IMMS).

Sur le plan esthétique, la captation vidéo renforcera le propos de la pièce avec des personnages réels, incarnés, existants. La volonté de la pièce n'est pas de définir ce que serait la typologie de l'illégal, ou de jouer d'une forme de misérabilisme. Au contraire, par la diversité des sujets, signifier que ce personnage fictif pourrait être chacun de nous.

Cet axe offre la possibilité d'impliquer les participants dans l'écriture scénaristique, et, sur la base et les contraintes du scénario initial, accueillir une interprétation libre de chaque protagoniste.

## **Axe moteur de jeu vidéo :**

Un personnage virtuel, grandeur nature, pourrait suivre des yeux le spectateur, et renforcer l'aspect interactif de la pièce, la tension entre sujet et objet. Cet axe de travail permettra de travailler plus finement à partir de la position du spectateur dans l'espace, notamment avec une caméra de type *Kinect* et les algorithmes de reconnaissance morphologique, d'aller plus loin dans les possibilités d'interaction.

Sur le plan esthétique, ce personnage 3D permettrait d'assombrir le propos, de renforcer la complexité, le caractère immersif, sensationnel et fantomatique de la pièce.

## OBJECTIFS TECHNIQUES

- Réaliser un dispositif holographique convaincant permettant de nouvelles formes de composition.
- Documenter une version libre d'un dispositif holographique réalisable avec les outils d'un fablab (CNC, découpeuse laser, impression 3D)
- Associer la magie du dispositif à des comportements interactifs.

Dans le cadre des ateliers *Société des Ateliers*, la création d'un hologramme permettra d'aborder de nombreux aspects pédagogiques, entre compréhension des contraintes liées aux matériaux semi-réfléchissants et phénomènes associés, l'électronique, la production de contenu multimédia, le chroma key, la conception et fabrication d'une structure préalablement conçue sur ordinateur.

## RESO-NANCE NUMÉRIQUE

Le projet est porté par l'association Réso-nance numérique, composée de Anthony Pilette, Éric Dode et Jérôme Abel.

L'association est un collectif d'artistes multimédia (art sonore, graphisme, programmation, électronique) fondée en 2010 à Marseille et ayant pour objet de promouvoir le partage de connaissances et l'émancipation via 3 axes :

### ● Art :

En développant, expérimentant, produisant et diffusant des œuvres artistiques et des outils pour la création. Nous nous produisons souvent en concerts de musique expérimental, en installations interactives et nous développons depuis 2012 la Malinette, un kit pédagogique pour apprendre à programmer des systèmes interactifs, accessible dès le collège. Nous organisons aussi des événements de diffusions comme les Open Expo, et bientôt le CAMP LFO à la Friche la Belle de Mai à Marseille.

### ● Pédagogie :

En proposant des ressources, des ateliers pédagogiques et participatifs autour des techniques et pratiques numériques libres et en débattant sur les enjeux culturels, politiques et sociaux des « nouvelles technologies ». Nous animons des ateliers dans des collèges, universités, medialabs, écoles, IUT.

### ● Communauté :

En favorisant l'émergence d'une communauté apprenante via la Société des Ateliers et le Lieu de Fabrication Ouvert (LFO), le fablab de la Friche La Belle de Mai, co-dirigé avec l'association ZINC et ouvert depuis novembre 2013 et génère déjà des rencontres et productions d'étudiants en arts appliqués ou de designers.

Le projet La Ligne Claire rassemble des enjeux artistiques, techniques et pédagogiques, autant de ressorts potentiels pour alimenter notre programmation ainsi que celle de nos partenaires.  
*cf. document "reso-nance numerique Diffusion 2018.pdf" dans le dossier complémentaire.*