

YMOLEG³ (INSTALLATION PARTICIPATIVE CONNECTÉE)

MONTRE MOI TA DATA / SHOW ME YOUR DATA

LES PARTICULES / RAPHAËL GOUISSET

ÉQUIPE

Conception : **Raphaël GOUISSET**
Ingénierie réseau : **Maxime DOULIBA**
Comédiens-accompagnateurs : **Charlotte MICHELIN, Loïc RESCANIERE, Aurélien SERRE**
Création lumières et régie : **Arianna THÖNI**
Nombre de personnes en tournée : **entre 4 et 5.**

SOUTIENS DU PROJET YMOLEG³

Acquis : La Fabrique de Théâtre (Belgique)
Espérés : Région Auvergne Rhône-Alpes / Ville de Villeurbanne / CCO de Villeurbanne / Lieu Multiple Poitiers.

Le 11 décembre 2015 à la Fabrique de Théâtre (dans le cadre du projet de résidence "Un Pas de Côté, Mons 2015 Capitale Européenne de la Culture"), une 1ère étape de recherche, de prototypage et de tests public a été réalisée. La Fabrique de Théâtre est dirigée par Valérie CORDY.

Photos de cette étape de travail : https://www.lesparticules.org/raphael/ymoleg3/photos/Fabrique_dec_15/index.html

RAPHAËL GOUISSET
raphael@lesparticules.org
0033 6 70 74 01 77

Au sein des Particules, Raphaël explore les possibilités et les manières d'intégrer le numérique et plus particulièrement le web à l'art vivant.

«Il y a comme une puissance cachée dans le web, dans le théâtre, dans le théâtreweb.
Comme une infinité de possibles à portée de main, comme un jeu sans fin qui m'engloutit.»
theatrenumerique.fr

THÉÂTRE NUMÉRIQUE LES AUTRES PROJETS

You Me Our love and the Electronic Guy (YMOLEG)

Théâtre et téléprésence.
https://www.lesparticules.org/raphael/ymoleg/PDF/Particules_YMOLEG.pdf

Worldwidewestern

Western numérique
https://www.lesparticules.org/raphael/worldwidewestern/PDF/Particules_Worldwidewestern.pdf

Robots

Conférence-spectacle sur la robotique pour deux humains et un robot
https://www.lesparticules.org/raphael/robots/PDF/Particules_Robots.pdf

À NOTER

Cette installation s'inspire de "You Me Our love and the Electronic Guy (YMOLEG)"

NOTE D'INTENTION

YMOLEG³ est une installation connectée, participative et immersive en espace public. Elle questionne la **téléprésence**, notre **pratique du net** et nos rapports aux **big data**.

« Aujourd'hui nous sommes de plus en plus alertés sur la nécessité de contrôler nos traces numériques et nous sommes censés avoir conscience des données que nous rendons publiques. Nous invoquons, à raison, le droit à une vie privée numérique, le droit à l'oubli. Toutefois nous sommes peu nombreux à lire les interminables et indigestes "conditions générales d'utilisation" et autres "règles d'utilisation" des logiciels et services web que nous utilisons »

YMOLEG³ invente un dispositif ludique qui interroge cette contradiction.

L'installation est composée de 3 cubes d'environ 2m50 d'arête qui peuvent être déployés dans **un, deux, ou trois lieux simultanément (3 étages d'un même bâtiment, 3 quartiers d'une même ville, 3 villages d'un même territoire...)**.

Ces cubes possèdent chacun une face transparente. À l'intérieur se trouvent des ordinateurs reliés à Internet. Les utilisateurs-volontaires qui choisissent de participer à l'œuvre pénètrent dans les cubes et utilisent les ordinateurs. Des retour-écrans sont disposés à destination du public resté à l'extérieur des cubes.

YMOLEG³ place les spectateurs et les utilisateurs de l'œuvre dans un rapport consenti d'exhibition et de voyeurisme :

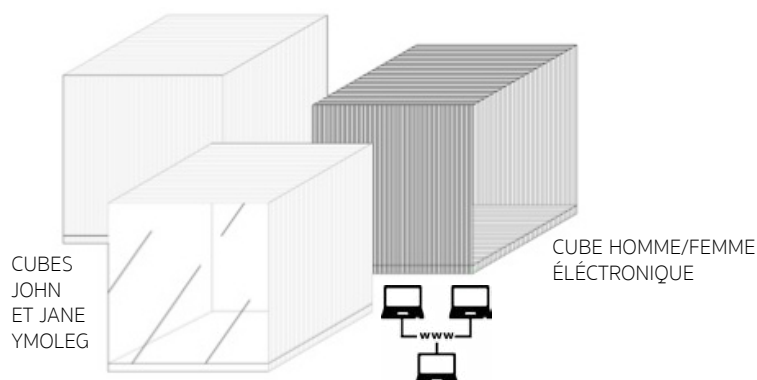
- Exhibition et voyeurisme du **"réel"**: les utilisateurs se retrouvent en position de "sujet observé" dans ces cubes aux faces transparentes.
- Exhibition et voyeurisme du **"numérique"**: certains des écrans des ordinateurs utilisés sont retransmis pour les spectateurs extérieurs aux cubes et des flux webcam continus sont échangés entre les utilisateurs de l'œuvre.

1 INSTALLATION

3 LIEUX

UNE INFINITÉ DE RENCONTRES CONNECTÉES

EXHIBITION NUMÉRIQUE ET EXHIBITION RÉELLE



Pendant des sessions de **10 minutes environ**, trois utilisateurs volontaires pénètrent dans les cubes et sont étiquetés **"John Ymoleg"**, **"Jane Ymoleg"** et **"Homme/Femme Électronique"**. Peu importe que John soit une femme ou que Jane soit un homme. **Ces trois personnes sont chacune guidée par un comédien-accompagnateur qui leur propose de suivre un déroulé d'actions.** Pour John et Jane Ymoleg c'est par exemple s'approprier leur profil Facebook, répondre à une question déterminée en se filmant avec une webcam, errer volontairement sur le web, etc.

Pour l'Homme/Femme Électronique, le déroulé consiste à "surveiller" Jane et John, et à l'aide de différentes interfaces web, d'interagir de manière ouverte ou non avec eux. Le déroulé proposé amène toujours à une rencontre virtuelle entre John et Jane sur une plateforme de chat dédiée.

Les ordinateurs utilisés par John et Jane pour surfer sur le web intègrent quelques subtilités techniques :

1) Une jauge d'humanité : symbole de l'aliénation à nos objets connectés et du "scoring" auquel nous sommes tous soumis. Cette jauge descend inexorablement, Jane et John ne peuvent que cliquer pour la remonter, si elle arrive à zéro toute sorte d'"événements numériques" subviennent. L'Homme/Femmes Électronique peut manipuler cette jauge à distance.

2) Des popups : sous forme de messages d'alertes du système d'exploitation. Elles sont envoyées par l'Homme/Femme Électronique qui peut s'en servir pour transmettre des informations/injonctions à Jane et/ou John.

Dans les cubes de Jane et John se trouvent également une webcam, un écran et une enceinte. La webcam filme John et Jane, l'image est diffusée uniquement sur l'ordinateur de l'Homme/Femme Électronique. L'écran et l'enceinte servent à diffuser l'image et le son de l'Homme/Femme Électronique. Du texte peut également être diffusé sur cet écran qui n'est visible que par Jane et John. Les actions numériques de l'Homme/Femme Électronique restent **"secrètes"**.

Enfin, l'installation YMOLEG³ produit ses propres "data" (données Facebook et recherches Google entassées par les utilisateurs de l'œuvre, photos, vidéos, etc), qui sont mises en question par le dispositif lui-même. **En quelque sorte nous regardons les GAFA en train de nous observer !**

SCHÉMAS DU DISPOSITIF

SCHÉMA FONCTIONNEL IDENTIQUE POUR LES CUBES DE JOHN ET JANE YMOLEG

LE CUBE DE JOHN EST PLACÉ DANS UN **LIEU A**, LE CUBE DE JANE DANS UN **LIEU B**.

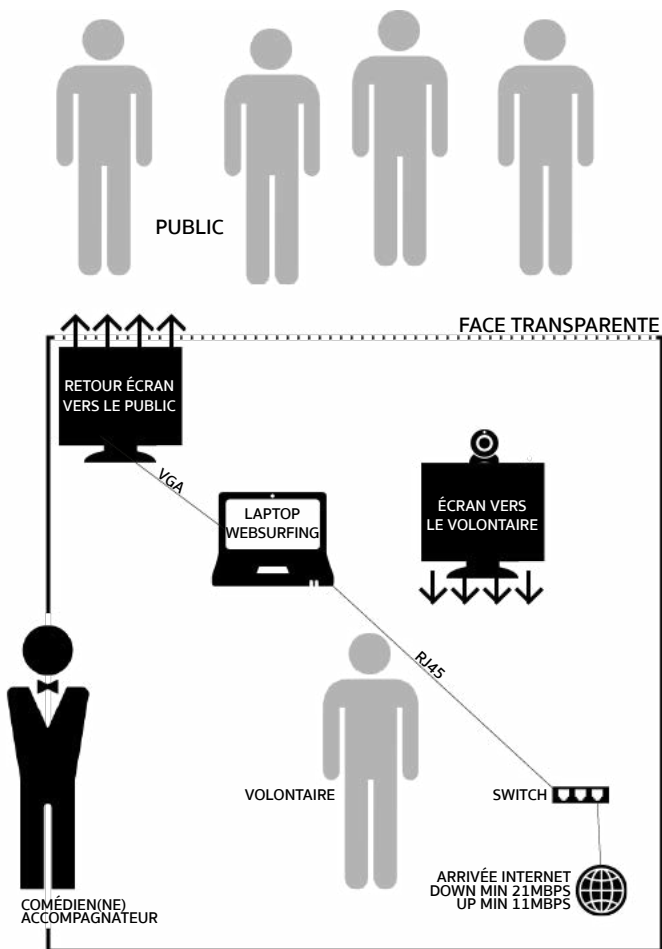
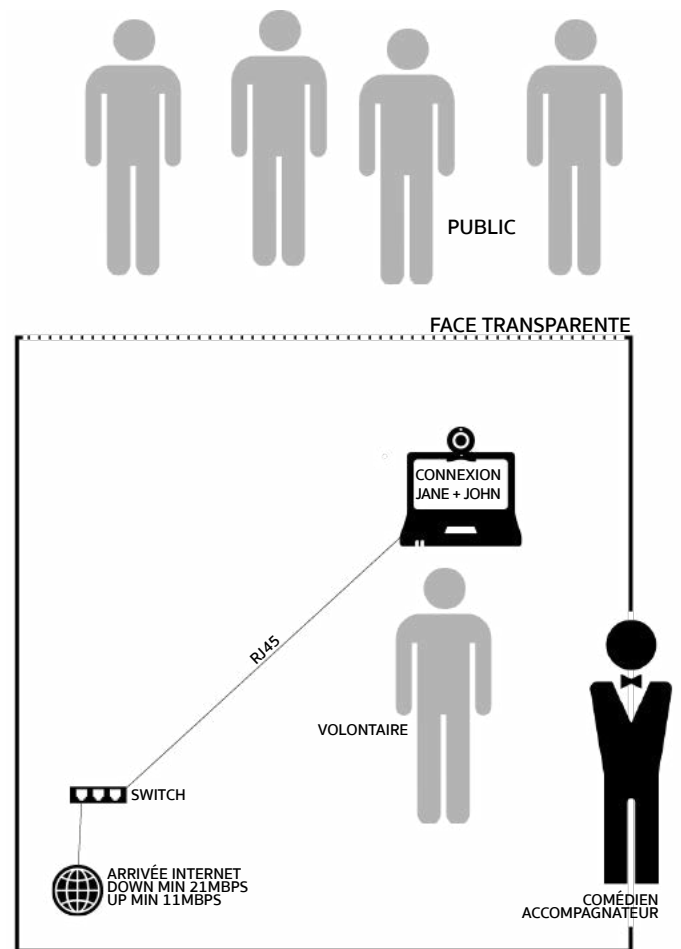


SCHÉMA FONCTIONNEL DU CUBE DE L' HOMME/FEMME ÉLECTRONIQUE

CE CUBE PEUT ÊTRE PLACÉ DANS UN **LIEU C**.



À NOTER

- Les cubes doivent être placés dans 3 lieux différents.
- Le public resté à l'extérieur du cube doit pouvoir circuler autour comme il l'entend.
- Les comédiens-accompagnateurs peuvent endosser eux même les fonctions de John, de Jane ou de l'Homme/Femme Électronique s'il manque des utilisateurs-volontaires.
- À l'heure actuelle nous nous orientons pour les cubes vers des **containers du type KOVOBEL** pour des raisons de robustesse dans les montages-démontages, mais aussi parce que nous aimons l'aspect "cage" qui s'en dégage : <http://kovobel.fr> / http://kovobel.fr/images_prod/1415642268176_detail.jpg

COLLECTIF LES PARTICULES

LES PARTICULES
COOPÉRATIVE
DE SPECTACLES

“Les Particules” regroupe plusieurs porteurs de projet : **Catherine DEMEURE**, **Raphaël GOUISSET** et **Marie ROUGE**.

“Les Particules” est avant tout une rencontre artistique : une inspiration commune autour du questionnement de l’individu dans la société, de sa part intime, de sa créativité, de ce qui fait le collectif et le singulier.

“Les Particules” est une coopérative de spectacles. Chacun mène ses propres créations avec ses particularités, ses singularités, ses médiums privilégiés selon les projets : théâtre, arts numérique, vidéo, danse...

“Les Particules” est une mutualisation, une mise en commun, un échange, pour regrouper nos moyens et nos savoir-faire et voir ensemble ce que l’on voyait séparément.

www.lesparticules.org / contact@lesparticules.org

Adresse : (au CCO) 39 rue Georges Courteline 69100 VILLEURBANNE (FR)

Licences n°2-1080107 et 3-1080108

SIRET 49780356900027 — APE 9001Z

BIOGRAPHIES



RAPHAËL GOUISSET
ÉCRITURE(S)
ET CONCEPTION

Aujourd’hui, au sein des Particules, j’explore les possibilités et les manières d’intégrer le numérique et plus particulièrement le web à l’art vivant. Je continue à démonter mes ordis et j’apprends doucement à coder... J’ai notamment écrit et mis en scène «You Me Our Love and the Electronic Guy (YMOLEG)» (théâtre et téléprésence). J’ai conceptualisé et joue toujours «Worldwidewestern» (western numérique) et «Robots» (conférence-spectacle sur la robotique et les intelligences artificielles).

En tant qu’interprète j’ai travaillé avec la Cie Pas d’Ici, la Face Nord Cie, la Cie du Théâtre de l’Iris, la Bobine, le Collectif ppcmART... J’ai également dansé sous la direction de Maryann PERRONE (créations franco-anglaises).

Dans le cadre de mes formations, j’ai croisé Philippe CLÉMENT, Le Cartoun Sardines Théâtre, Pierre KUENTZ, Alexandre DEL PERUGIA, Julian BOAL... Je suis diplômé du Conservatoire de Villeurbanne (D.E.T.) et de l’Université Lumière Lyon 2 (Arts du Spectacle).

Et je ne m’en sortirais jamais sans crème de marron. Jamais.



MAXIME DOULIBA
INGÉNIEUR RÉSEAU

Maxime est diplômé d’une licence de Mathématiques et d’Informatique appliquées aux sciences obtenue à l’université de Lyon I. Il a terminé ses études en travaillant en tant qu’administrateur système et réseaux pour Jarring Effects, label de musique indépendant lyonnais. Il s’est ensuite spécialisé avec un master d’expert en ingénierie logicielle en alternance qu’il a réalisé à Sciences-u.

Après plusieurs postes occupés au sein d’Anaveo, Lynxial, Maxime travaille depuis 2011 chez Esker, l’un des leaders mondiaux de la dématérialisation de documents. Il y développe actuellement un outil capable de contrôler l’intégralité du parc informatique répartis sur une quarantaine de serveurs à travers le monde. Depuis plus d’un an, il met en place des projets variés comme le développement d’applications mobiles, l’étude d’éligibilité de logiciels à certaines certifications Microsoft ou encore des améliorations de produits proposés par Esker.

Enfin, à ses heures perdues, Maxime est aussi pianiste, joueur d’échec et danseur de Capoeira...